

**Міністерство освіти і науки України**  
**Національний університет «Острозька академія»**  
**Навчально науковий-інститут соціально-гуманітарного менеджменту**  
**Кафедра журналістики та PR-менеджменту**

Кваліфікаційна робота у форматі медіапроєкту  
на здобуття ступення магістра  
на тему:

**«Розвиток україномовного YouTube-каналу на ігрову тематику:  
особливості реалізації та просування»**

Виконав студент 2 курсу, групи МЖурн-21  
спеціальності 061 Журналістика  
Яремко Антон Олександрович  
Керівниця – кандидат філологічних наук, доцент  
Годунок Зоряна Валентинівна  
Рецензентка – кандидат історичних наук, доцент  
Охріменко Ганна Валеріївна

Острог, 2024

**Зміст:**

ВСТУП.....	2
ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИБОРУ ІДЕЇ ТА ФОРМАТУ МЕДІАПРОЄКТУ .....	8
1.1 Обґрунтування вибору проблематики медіапроєкту .....	8
1.2 Проблематика медіапроєкту в джерелах та літературі .....	10
1.3 Формати та практичні кейси з вирішення окремих аспектів проблематики медіапроєкту.....	13
1.4 Обґрунтування вибору формату медіапроєкту.....	16
1.5 Класифікації медіапроєкту .....	18
Висновки до 1 розділу .....	21
РОЗДІЛ 2 ТЕОРЕТИКО-ПРАКТИЧНІ АСПЕКТИ РОЗРОБКИ МЕДІАПРОЄКТУ .....	22
2.1 Управління змістом медіапроєкту.....	22
2.2 Управління часом у медіапроєкті.....	26
2.3 Управління ресурсами та закупівлями медіапроєкту.....	28
2.4 Управління вартістю медіапроєкту .....	31
2.6 Управління ризиками медіапроєкту .....	36
2.7 Управління командою медіапроєкту .....	38
2.8 Управління комунікаціями медіапроєкту .....	41
Висновки до розділу 2.....	47
РОЗДІЛ 3 ОСОБЛИВОСТІ РЕАЛІЗАЦІЇ МЕДІАПРОЄКТУ .....	49
3.1 Проблеми з практичною реалізацією проєкту .....	49
3.2 Особливості реалізації медіапроєкту .....	52
3.3 Рекомендації щодо покращення розробки та реалізації медіапроєкту .....	57
Висновки до розділу 3.....	60
ВИСНОВКИ .....	62
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ .....	75

## ВСТУП

**Актуальність теми медіапроєкту:** Актуальність теми медіапроєкту «Розвиток україномовного YouTube-каналу на ігрову тематику: особливості реалізації та просування» зумовлена не лише особистим інтересом автора до створення якісного ігрового контенту, але й значними соціальними змінами, які відбулися після повномасштабного вторгнення росії в Україну в 2022 році. Робота над проєктом розпочалася ще до усвідомлення того, що він стане основою для написання кваліфікаційної роботи. Це починання спершу було зумовлене прагненням розвивати власний творчий потенціал, але поступово переросло в більш глибокий і важливий для суспільства напрямок.

Після початку повномасштабного вторгнення перед українським суспільством постала гостра потреба у створенні контенту, який би відповідав новим реаліям і сприяв збереженню культурної ідентичності. Зокрема, на платформі YouTube, яка є однією з найпопулярніших серед різних вікових категорій, відчувалася значна нестача якісного україномовного контенту. Згідно з даними на початок 2024 року, YouTube мав 24,3 мільйона користувачів в Україні, що становить 64,9% від загальної чисельності населення, та 82% від загальної бази інтернет-користувачів в Україні [18]. Ігровий сегмент, зокрема, виявився недостатньо заповненим, хоча попит на такий контент залишався стабільно високим. Українська аудиторія шукала альтернативу російськомовним каналам, які домінували до цього часу, проте часто стикалася з обмеженим вибором.

Ця ситуація створила унікальне вікно можливостей для розвитку україномовного контенту, зокрема в ігровій тематиці. Глядачі потребували не лише якісного контенту, але й такого, який би відповідав їхнім культурним і мовним запитам, збагачував їхній досвід та сприяв формуванню спільноти, вільної від впливу агресора. Отож, розвиток YouTube-каналу ігрової тематики став не лише особистим викликом, але й внеском у розвиток українського

медіапростору, який зараз знаходиться на етапі відновлення та активного зростання.

Актуальність цієї тематики також підтверджується зростанням кількості україномовних каналів, які завдяки підтримці аудиторії та унікальним підходам до контенту почали демонструвати стрімке зростання. Ігровий YouTube є не лише розважальним, але й освітнім інструментом, який дозволяє користувачам зануритися у віртуальні світи, отримувати знання та розвивати критичне мислення. Тож дослідження процесу створення та розвитку україномовного YouTube-каналу на ігрову тематику є важливим внеском у формування якісного медіапродукту, який відповідає запитам сучасної української аудиторії.

**Проблема, яка вирішується в медіапроекті:** Цей медіапроект спрямований на вирішення низки актуальних проблем, що постали в сучасному українському інформаційному просторі. З одного боку, це проблема недостатнього представлення україномовного контенту в YouTube-середовищі, з іншого — проблема обмежених можливостей для аудиторії знайти якісний, цікавий і конкурентний ігровий контент, створений українськими авторами.

Після повномасштабного вторгнення росії в Україну різко зросла потреба в україномовному контенті, адже значна частина глядачів свідомо відмовилася від перегляду російськомовного продукту. Однак ця трансформація аудиторії не супроводжувалася пропорційним збільшенням пропозицій на платформі YouTube. Проблема полягає в тому, що хоча попит на україномовний контент суттєво зріс, багато ніш, зокрема ігрова тематика, залишилися недооціненими та недостатньо представленими.

Ігровий YouTube є одним із найбільш популярних сегментів платформи, але у випадку з україномовним сегментом він характеризується відсутністю різноманітності форматів, низькою якістю деяких каналів та відсутністю системного підходу до розвитку контенту. Глядачі часто стикаються з труднощами у пошуку авторів, які б не лише демонстрували професіоналізм у

створенні відео, а й пропонували цікавий і корисний ігровий досвід. Крім того, значна частина контенту орієнтована на стрімінг, натомість такі формати, як огляди, гайди чи аналітика, залишаються недооціненими.

YouTube канал **Winston\_Mordret** націлений на подолання зазначених проблем шляхом створення якісного ігрового контенту українською мовою, розширення можливостей аудиторії для доступу до цікавих та унікальних матеріалів[44]. Проєкт демонструє, як можна реалізувати україномовний ігровий канал, який відповідає високим стандартам якості, задовольняє інтереси глядачів та підтримує тенденцію українізації медіапростору.

**Обґрунтування вибору формату медіапроєкту:** Вибір формату медіапроєкту пов'язаний із поєднанням особистих інтересів та можливостей. Ігри завжди були нашою пристрастю – вони відкривали нові світи, викликали бажання досліджувати, розвиватися та ділитися цим досвідом з іншими. Ідея створення ігрового контенту виникла природно, як продовження власного інтересу, що формувався з дитинства. Досягнувши технічних і фізичних можливостей для створення якісного відеоконтенту, почали знімати відео. Наявність відповідного обладнання для запису ігор, програм та навичок для монтажу та платформи для публікації відео, такої як YouTube, дозволила реалізувати цю ідею на практиці. Формат проходжень із коментарями було обрано через його універсальність: це поєднання розваги, спілкування з глядачами та можливості ділитися своїми думками й порадами в процесі гри.

Такий формат дозволяє не лише занурювати аудиторію у віртуальні світи, а й створювати відчуття спільноти, яка об'єднується навколо спільних інтересів. Крім того, формат проходжень є одним із найпопулярніших серед глядачів, які прагнуть отримати від гри більше, ніж просто розвагу, – вони шукають досвід, ідеї та нові перспективи. Ця взаємодія з аудиторією надихає і мотивує до вдосконалення та розвитку проєкту.

**Мета медіапроєкту:** Метою нашого медіапроєкту є створення YouTube-каналу, який пропонує якісний україномовний ігровий контент, що задовольняє потреби аудиторії, формує спільноту однодумців і сприяє популяризації української мови в цифровому середовищі.

Для реалізації мети були поставлені такі завдання:

- визначити основні критерії якості та популярності контенту у сфері ігрових YouTube-каналів;
- проаналізувати алгоритми YouTube для органічного просування без залучення платної реклами;
- класифікувати інструменти, які можна використовувати для створення контенту за умов обмеженого бюджету;
- охарактеризувати вплив інтерактивності та взаємодії з аудиторією на зростання популярності каналу;
- розробити стратегію створення та публікації відеоконтенту з урахуванням доступних ресурсів.

**Об'єкт дослідження:** Об'єктом дослідження є YouTube-канал "**Winston\_Mordret**", який спеціалізується на створенні україномовного ігрового контенту. Основна тематика каналу охоплює проходження стратегічних ігор, із коментарями автора, а також проведення інтерактивних стрімів. Контент каналу орієнтований на залучення української аудиторії, яка шукає якісний розважальний матеріал рідною мовою, та спрямований на популяризацію української мови у цифровому ігровому просторі.

**Предмет дослідження:** Предметом дослідження є методи та інструменти органічного просування україномовного ігрового YouTube-каналу за умов обмежених фінансових і технічних ресурсів.

**Методологічна база дослідження:** Методологічна база дослідження нашого медіапроєкту спирається на комплексний підхід, що поєднує теоретичні, емпіричні та практичні методи, забезпечуючи всебічний аналіз та надійність отриманих результатів.

**Теоретичні методи** включають аналіз і синтез, які застосовувалися для вивчення теоретичних аспектів створення та розвитку медіапроєктів. Зокрема, аналіз досліджень щодо україномовного контенту на YouTube виявив, що лише 5% контенту на платформі є українською мовою[2]. Порівняльний аналіз дозволив оцінити конкурентоспроможність каналу, порівнюючи україномовний контент з російськомовним та англomовним сегментами YouTube. Класифікація допомогла структурувати інформацію про формати ігрового контенту та підходи до монетизації каналу.

**Емпіричні методи** включали спостереження за статистикою каналу та реакцією аудиторії на публікації, що дозволило визначити найбільш ефективні формати контенту. Експериментальний підхід застосовувався під час створення різних форматів контенту, таких як стріми та серії відео, для перевірки їх відповідності потребам аудиторії. Опитування аудиторії під час стрімів та в коментарях забезпечували безпосередній зворотний зв'язок та врахування побажань підписників.

**Практичні методи** включали планування з використанням діаграми Ганта для оптимізації графіку роботи над створенням і публікацією контенту. Моніторинг ефективності контенту на основі показників YouTube Analytics дозволив коригувати стратегію розвитку каналу. Взаємодія з аудиторією через коментарі та стріми сприяла формуванню лояльної спільноти та врахуванню думок глядачів під час створення нових відео. Цей методологічний підхід поєднує класичні методи аналізу та сучасні інструменти управління проєктами, що дозволило створити якісний україномовний ігровий контент та адаптувати стратегію каналу до специфіки аудиторії та алгоритмів YouTube. Практична цінність нашого проєкту полягає в можливості застосування напрацьованої

методики для інших медіапроектів, спрямованих на популяризацію локалізованого контенту.

**Наукова та практична значущість роботи:** Наукова значущість роботи полягає в аналізі алгоритмів YouTube та їхньої ефективності для органічного просування контенту, створеного з мінімальними ресурсами. У роботі класифіковано інструменти створення відеоконтенту та визначено ключові чинники, які впливають на залучення аудиторії в умовах обмеженого бюджету. Вивчення процесів створення контенту та взаємодії з аудиторією дозволяє поглибити знання про розвиток медіапроектів у сучасному українському інформаційному просторі.

Практична значущість роботи полягає в тому, що запропонований медіапроект можна використовувати як кейс для розробки інших україномовних YouTube-каналів різної тематики. Проект може слугувати прикладом для початківців, які прагнуть створювати якісний контент за обмежених фінансових можливостей. Крім того, його результати можуть бути застосовані для підготовки навчальних матеріалів із медіавиробництва та просування цифрового контенту.

**Структура роботи:** кваліфікаційний проект складається із ютуб каналу «Winston Mordret» та описової частини. Описова частина, своєю чергою, складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел та літератури (налічує 46 позицій).

**Апробація:** Результати кваліфікаційного проекту було апробовано під час XXVIII наукової викладацько-студентської конференції «Дні науки» в Національному університеті «Острозька академія» (Острог, 15 травня 2024) із виступом на тему «Віртуальна Україна: Розвиток та Перспективи Україномовних Ігрових Ютуб Каналів» [7]. Крім того, результати дослідження були висвітлені у науковій статті, опублікованій у збірнику «Студентські наукові записки Національного університету "Острозька академія". Серія



"Соціогуманітарні науки"» під назвою «Особливості керування україномовними ігровими каналами YouTube». Статтю було затверджено до друку.

## **ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИБОРУ ІДЕЇ ТА ФОРМАТУ МЕДІАПРОЄКТУ**

### **1.1 Обґрунтування вибору проблематики медіапроєкту**

Розвиток україномовного контенту на платформі YouTube є актуальним завданням сучасної медіасфери України, особливо в умовах повномасштабної війни, яка активізувала процеси деколонізації інформаційного простору. Медіапроєкт «Розвиток україномовного YouTube-каналу на ігрову тематику» спрямований на вирішення проблеми недостатньої представленості якісного україномовного ігрового контенту.

Після 24 лютого 2022 року українське суспільство зіткнулося з масштабними викликами у сфері інформаційної безпеки та збереження культурної ідентичності. Одним із таких викликів стало домінування російськомовного контенту на популярних медіаплатформах, включно з YouTube. За даними дослідження Центру контент-аналізу, у 2020 році частка україномовного контенту в соціальних мережах становила лише 13-27%, натомість російського 80-85%, що свідчить про значну інформаційну залежність від російськомовного контенту[2].

Водночас споживання контенту на YouTube продовжує зростати[26]. Згідно з дослідженням компанії Wezom, *“YouTube є дуже потужним каналом залучення трафіку та відмінним майданчиком для просування практично всіх напрямків бізнесу”*[8].

За даними Уніформ, 65% українців обирають ютуб для споживання розважального контенту, але створення якісного україномовного продукту залишається недостатнім, особливо у сфері ігрового контенту[29]. Ігрова тематика, яка охоплює стріми, проходження ігор, огляди, гайди та аналітику, є однією з найдинамічніших і найбільш популярних категорій на YouTube. Проте

українська аудиторія часто змушена звертатися до англomовних або російськомовних каналів через відсутність достатньої кількості локального контенту. Як наслідок, втрачається можливість створення потужної україномовної геймерської спільноти, що могла б об'єднати глядачів і стимулювати розвиток локального медіапростору.

### **Конкретизація проблеми**

Основна проблема, яку вирішує медіапроект, полягає у створенні якісного та доступного контенту для україномовної аудиторії, яка цікавиться відеоіграми. Ця проблема має кілька аспектів:

#### **1. Дефіцит якісного україномовного ігрового контенту.**

Існує невелика кількість авторів, які активно створюють ігровий контент українською мовою (XGTV\_UA, Alex\_D20, KORO, Dauross). Більшість із них зосереджуються на вузькому спектрі ігор або використовують формати, які не завжди відповідають інтересам ширшої аудиторії. Згідно з дослідженням Texty.org.ua та «Детектор медіа», серед 250 найпопулярніших українських YouTube-каналів за кількістю підписників не знайшлося й десяти україномовних блогерів.[3]

#### **2. Нерозвиненість інструментів просування для україномовного контенту.**

Алгоритми YouTube значною мірою базуються на обсягах переглядів і підписників, що створює додаткові труднощі для україномовних каналів, які тільки розпочинають свою діяльність. Як зазначає експерт з цифрового маркетингу В'ячеслав Поліновський, «алгоритми YouTube –це переважно відкрита інформація, яку можна знайти на Support Google. Але те, як саме вони працюють – секрет, який компанія нікому не розкриває».[9]

#### **3. Відсутність інтерактивного зв'язку з аудиторією.**

Глядачі, які споживають україномовний контент, часто відзначають низький рівень комунікації з боку авторів. Це ускладнює створення спільнот навколо каналів та знижує рівень залученості.

Актуальність медіапроєкту «Winston\_Mordret» можна обґрунтувати не лише зростанням зацікавленості україномовної аудиторії в якісному контенті, але й популярністю окремих ігор, які активно залучають гравців по всьому світу. Наприклад, гра S.T.A.L.K.E.R. 2, яка, нещодавно вийшла та вже здобула світове визнання, потрапивши до топ-4 найпопулярніших ігор у США [25]. Це свідчить про глобальний інтерес до продуктів, які мають українське походження, і підтверджує перспективність створення контенту на базі популярних ігор.

## **1.2 Проблематика медіапроєкту в джерелах та літературі**

### **1. Петрик Олександр: «Особливості роботи рекомендаційних алгоритмів YouTube на прикладі каналу про кіберспорт»**

У цій статті розглядається, як рекомендаційні алгоритми YouTube впливають на популярність контенту. Автор аналізує діяльність каналу PETR1K, який спеціалізується на кіберспорті, зокрема на грі CS:GO. Особливу увагу приділено таким аспектам:

- Створення привабливих мініатюр (thumbnails).
- Важливість регулярного завантаження відео для утримання аудиторії.
- Тривалість перегляду відео як критичний фактор успіху.
- Актуальність обраної тематики.

Ця праця підходить для розуміння того, як працюють алгоритми YouTube та які елементи впливають на популярність контенту [28].

## **2. Семенец А. В.: «Соціальна мережа YouTube як платформа для просування контенту українських телеканалів»**

Ця праця досліджує інтеграцію українських телеканалів у YouTube як альтернативну платформу для залучення глядачів. У фокусі дослідження:

- Методи адаптації телевізійного контенту для YouTube.
- Особливості роботи з аналітичними даними YouTube для оцінки успішності контенту.
- Стратегії просування через колаборації з блогерами та рекламу.

Ця стаття демонструє, як великі медіапроекти можуть успішно адаптуватися до формату YouTube, що може бути корисним для розуміння принципів просування навіть малих каналів [11].

## **3. Пономаренко І. В., Цимбал О. Г.: «Особливості реалізації маркетингових інструментів в ігровій індустрії»**

Автори вивчають використання маркетингових стратегій у сфері відеоігор. Основні тези:

- Зростання популярності відеоігор як наслідок пандемії та діджиталізації.
- Використання інноваційних цифрових інструментів, таких як таргетована реклама, вплив блогерів, і колаборації з YouTube-каналами.
- Особливості створення ігрового контенту, який орієнтований на локальні ринки (наприклад, український сегмент).

Ця стаття є основою для розуміння, як ігрові канали можуть адаптувати маркетингові стратегії для залучення нових аудиторій [1].

## **4. Литвиненко О. В.: «Українські YouTube-канали на культурно-мистецьку тематику під час війни»**

Ця стаття присвячена аналізу роботи україномовних YouTube-каналів, які спеціалізуються на культурних і мистецьких темах, у контексті соціально-політичних змін. Основні акценти:

- Роль контенту, що піднімає патріотичні й освітні теми, в умовах війни.
- Виклики, з якими стикаються україномовні автори через обмеження на платформі.
- Стратегії підтримки аудиторії через комунікацію та співпрацю.

Хоч ця праця не є напряду пов'язаною з ігровою тематикою, вона дає уявлення про особливості роботи україномовного YouTube-контенту в унікальних умовах [4].

### **Приклади успішних україномовних каналів**

Серед успішних прикладів можна виокремити Майже Микита, який використовує яскраві прев'ю, дотепний контент та активну взаємодію з аудиторією [46]. Канал демонструє, як поєднання якісного контенту з інтерактивністю сприяє зростанню популярності.

Також хорошим прикладом може бути **Alex\_D20** — україномовний YouTube-канал, присвячений оглядам та проходженням відеоігор. Автор використовує яскраві прев'ю та дотепні коментарі, що робить контент привабливим для глядачів[15]. Активна взаємодія з аудиторією через коментарі та стріми сприяє формуванню спільноти навколо каналу. Цей підхід демонструє, як якісний контент у поєднанні з інтерактивністю може сприяти зростанню популярності каналу.

Також є ще **PETR1K** — канал професійного кіберспортивного аналітика та коментатора Олександра Петрика, зосереджений на аналітичних, розважальних та навчальних відео про CS:GO [27]. Автор пропонує глибокий аналіз ігрових моментів, що приваблює глядачів, зацікавлених у покращенні

своїх навичок. Яскраві прев'ю та регулярні оновлення контенту сприяють утриманню та розширенню аудиторії.

**Weezy** — україномовний канал, що спеціалізується на створенні цікавого ігрового контенту, зокрема оглядів та проходжень ігор. Автор приділяє особливу увагу оформленню прев'ю, які одразу привертають увагу глядачів [32]. Дотепний стиль подачі матеріалу, жива мова та щира взаємодія з підписниками через коментарі та стріми допомагають створити затишну атмосферу для аудиторії. Завдяки цьому канал демонструє стійке зростання популярності та формує активну спільноту геймерів.

### **1.3 Формати та практичні кейси з вирішення окремих аспектів проблематики медіапроєкту**

Формати відеоконтенту визначають структуру, спосіб подачі та організацію інформації, що впливають на стиль комунікації з аудиторією та її залучення. У медіапроєкті «Winston\_Mordret» основним обраним форматом є **проходження ігор із коментарями (Let's Play)**, він доповнюється форматом **стрімів (Live Streaming)**. Ці формати були обрані через їхню ефективність у побудові взаємодії з аудиторією, зниження бар'єрів у створенні контенту та їхню популярність серед глядачів. Нижче детально розглянуто особливості та переваги кожного з них.

#### **Проходження ігор із коментарями (Let's Play)**

Цей формат полягає в записі ігрового процесу, що супроводжується коментарями, поясненнями чи реакціями автора. Формат Let's Play має на меті не лише показати саму гру, але й створити емоційний зв'язок між автором і глядачами. На каналі «Winston\_Mordret» цей формат дозволяє об'єднати інформативний і розважальний аспекти, забезпечуючи легку та невимушену атмосферу.

#### **Сильні сторони формату Let's Play:**

## **1. Доступність створення**

Завдяки простоті монтажу проходження ігор із коментарями є відмінним варіантом для початківців. Достатньо базового обладнання: комп'ютера, мікрофона та програмного забезпечення для запису, щоб почати створювати цікавий контент.

## **2. Емоційний зв'язок із глядачами**

Глядачі цінують щирість та індивідуальність творця, а коментарі до ігрових подій додають автентичності контенту. Гумор, спонтанні реакції чи обговорення цікавих тем під час гри допомагають формувати довірливі стосунки з аудиторією.

## **3. Гнучкість для різних жанрів**

Let's Play підходить практично для будь-якого жанру: від стратегій і симуляторів до екшенів та пригодницьких ігор. Це дозволяє автору експериментувати з різними іграми, розширюючи тематику каналу.

### **Виклики формату Let's Play:**

#### **1. Конкуренція**

Популярність формату означає високий рівень конкуренції. Щоб привернути увагу глядачів, необхідно мати унікальний стиль, харизму та здатність утримувати аудиторію.

#### **2. Потреба в регулярності**

Успіх формату значною мірою залежить від стабільності. Регулярне оновлення контенту є обов'язковим для збереження інтересу глядачів, що вимагає чіткого планування.

### **Стріми (Live Streaming)**

Стріми забезпечують живу взаємодію з аудиторією в реальному часі. Цей формат дозволяє глядачам не лише спостерігати за ігровим процесом, але й брати активну участь через коментарі, запитання чи голосування. На каналі «Winston\_Mordret» стріми використовуються для залучення глядачів до інтерактивних обговорень та створення спільного досвіду.

### **Сильні сторони формату стрімів:**

#### **1. Інтерактивність**

Миттєвий зворотний зв'язок через коментарі та реакції глядачів створює унікальну атмосферу залученості. Глядачі можуть впливати на ігровий процес, пропонуючи автору рішення або ставлячи запитання.

#### **2. Зміцнення спільноти**

Стріми сприяють формуванню відчуття спільноти. Постійна взаємодія з глядачами дозволяє вибудувати довготривалі стосунки, перетворюючи їх із випадкових відвідувачів на активних учасників каналу.

#### **3. Підвищення видимості контенту**

YouTube надає пріоритет стрімам у своїх алгоритмах через тривалу тривалість перегляду та високу активність аудиторії. Це допомагає каналу охопити більшу кількість нових глядачів.

### **Виклики формату стрімів:**

#### **1. Технічні вимоги**

Для якісного стріму необхідно мати стабільне інтернет-з'єднання, надійне обладнання (мікрофон, веб-камеру) та програми для трансляцій. Виникнення технічних збоїв може негативно вплинути на сприйняття потоку аудиторією.

#### **2. Великі часові витрати**

Стріми зазвичай тривають кілька годин, що вимагає від автора значного



часу на підготовку та проведення. Це може бути складним для творців, які мають обмежений графік.

### **3. Вибір формату для каналу «Winston\_Mordret»**

Поєднання форматів проходження ігор із коментарями та стрімів дозволяє вирішувати кілька завдань водночас: залучати нову аудиторію, зміцнювати стосунки з підписниками та врізноманітнювати контент. Проходження ігор із коментарями забезпечує стабільний потік відео, тоді як стріми створюють унікальний інтерактивний досвід, який допомагає формувати лояльність аудиторії.

Цей підхід, хоча й потребує ретельного планування та значних зусиль, є оптимальним для реалізації цілей каналу. Він дозволяє створити баланс між якістю та кількістю контенту, забезпечуючи довготривалий розвиток каналу та формування спільноти.

#### **1.4 Обґрунтування вибору формату медіапроєкту**

Вибір формату медіапроєкту «Winston\_Mordret» є результатом особистих інтересів, доступних ресурсів та аналізу актуальних потреб аудиторії. Основним форматом було обрано проходження ігор із коментарями (Let's Play), доповнене епізодичними стрімами (Live Streaming). Це рішення зумовлене бажанням створити контент, який не лише відповідає сучасним трендам, але й сприяє побудові довірливих стосунків із глядачами.

#### **Причини вибору формату**

Інтерес до ігор виник задовго до створення цього медіапроєкту. Граючи, ми завжди отримували задоволення не лише від самого процесу, але й від обговорення подій у грі, аналізу її механіки та спілкування на цю тему з друзями. Коли досягли технічних можливостей, які дозволили створювати відео (наявність відповідного обладнання, базові знання монтажу та платформи для

розміщення контенту), формат проходження ігор із коментарями став природним вибором.

Цей формат дозволяє бути не лише автором контенту, але й другом, співрозмовником для аудиторії. Глядачі можуть не просто дивитися на ігровий процес, а й ділитися своїми думками, обговорювати події в реальному часі або в коментарях. Це створює атмосферу залученості та взаємодії, що є важливим для побудови лояльної спільноти навколо каналу.

### **Відповідність потребам аудиторії**

Формат проходження ігор із коментарями є популярним серед глядачів, які цікавляться деталями ігрового процесу, але не завжди мають можливість самостійно грати. Багато користувачів обирають Let's Play-відео, щоб отримати емоції від гри, дізнатися більше про її сюжет або механіки. Цей формат також підходить для української аудиторії, яка прагне отримати якісний контент рідною мовою.

### **Доступність реалізації**

Важливою причиною вибору цього формату є його відносна доступність для реалізації навіть у рамках обмежених ресурсів. На початкових етапах проєкту ми не мали можливості інвестувати у складне обладнання чи професійний монтаж. Формат Let's Play дозволяє зосередитися на якості взаємодії з аудиторією, а не на високобюджетному продакшні. Це знижує бар'єр для входу в ігрову YouTube-спільноту, водночас зберігаючи потенціал для розвитку.

### **Переваги обраного формату**

#### **1. Простота у виробництві**

Формат Let's Play не вимагає складного монтажу, а більшість часу приділяється запису ігрового процесу та коментарям. Це робить його

оптимальним для творців, які тільки розпочинають свою діяльність.

## **2. Емоційний зв'язок із глядачами**

Глядачі можуть спостерігати природною реакцією автора на події у грі, що створює відчуття автентичності та довіри.

## **3. Гнучкість у виборі контенту**

Цей формат підходить для різних жанрів ігор, від стратегій до екшенів, що дозволяє експериментувати та залучати ширшу аудиторію.

## **4. Потенціал для побудови спільноти**

Через регулярний випуск відео та взаємодію з глядачами в коментарях формується ядро аудиторії, яке стає активним учасником каналу.

### **Стріми як додатковий формат**

Стріми доповнюють основний формат, забезпечуючи інтерактивність і живе спілкування з глядачами. Цей формат дозволяє відповісти на запитання аудиторії, отримати миттєвий зворотний зв'язок і створити атмосферу спільного переживання ігрового процесу. Хоча стріми вимагають більше технічних ресурсів і часу, їхня інтерактивність сприяє глибшій взаємодії з аудиторією та підвищенню видимості каналу.

### **1.5 Класифікації медіапроекту**

Цей проєкт можна класифікувати за кількома ключовими критеріями, які допомагають чітко визначити його місце в сучасному інформаційному просторі, а також зрозуміти його структуру та цілі. Ця класифікація базується на жанрових, технологічних, аудиторних та контентних характеристиках.

#### **1. За тематикою**

Проєкт належить до категорії **ігрового контенту**, що є однією з найбільш

популярних тематик на платформі YouTube. Ігровий контент включає стріми, проходження ігор із коментарями, гайди та аналітику. Основний акцент каналу робиться на **проходження ігор із коментарями**, що дозволяє аудиторії не лише спостерігати за ігровим процесом, але й занурюватися у взаємодію через коментарі та дискусії.

## 2. За цільовою аудиторією

Канал «Winston\_Mordret» орієнтований на **україномовну аудиторію**, яка цікавиться відеоіграми. Основну цільову групу складають:

- Молодь віком від 16 до 35 років;
- Гравці, які шукають якісний ігровий контент рідною мовою;
- Люди, які цінують автентичність та невимушену атмосферу.

Цей проєкт має на меті заповнити нішу, яка наразі недостатньо представлена в українському інформаційному просторі, та створити контент, адаптований до інтересів локальної аудиторії.

## 3. За технологічними особливостями

Проєкт належить до категорії **цифрових медіапроєктів**, які створюються і розповсюджуються через онлайн-платформи. Основним каналом для розповсюдження є YouTube, що забезпечує:

- Простоту доступу для аудиторії;
- Широкі можливості для взаємодії з глядачами через коментарі, опитування та інші інструменти платформи;
- Використання алгоритмів для органічного просування контенту.

Для створення відео використовуються доступні технічні ресурси: програмне забезпечення для запису екрану, монтажу, а також мікрофон для запису голосу.

#### 4. За форматом контенту

Основними форматами контенту відео є:

- **Пройходження ігор із коментарями (Let's Play):** Основний формат каналу, що дозволяє створювати регулярний і доступний для реалізації контент.
- **Стріми:** Додатковий формат, орієнтований на інтерактивність і залучення глядачів до живого обговорення.

Ці формати обрані через їхню популярність серед глядачів і доступність у реалізації навіть у рамках обмежених ресурсів.

#### 5. За рівнем інтерактивності

Медіапроект можна віднести до категорії **інтерактивних**, оскільки він передбачає активну взаємодію з глядачами через:

- Коментарі під відео;
- Реакції під час стрімів;
- Обговорення ігор та глядацьких пропозицій для контенту.

Інтерактивність дозволяє створити спільноту, у якій аудиторія відчуває себе частиною проекту, що підвищує рівень лояльності та залученості.

#### 6. За тривалістю реалізації

«Winston\_Mordret» є **довгостроковим медіапроектом**, спрямованим на поступове нарощування аудиторії та створення стабільної спільноти. Це передбачає регулярне оновлення контенту, адаптацію до змін у потребах аудиторії та покращення технічної бази.

#### 7. За впливом на аудиторію

Проект має **розважально-освітній характер**, поєднуючи:

- Розвагу через демонстрацію ігрового процесу, реакції та гумор;
- Освітню функцію, що полягає в поясненні механік ігор, обговоренні їхніх особливостей та стратегій.

### **Висновки до 1 розділу**

YouTube-канал «Winston\_Mordret» — це довготривалий інтерактивний ігровий медіапроект, спрямований на створення якісного україномовного контенту, що поєднує розважальну та освітню складову, формуючи спільноту глядачів навколо спільних інтересів.

Сучасний інформаційний простір вимагає не лише заповнення дефіциту локального контенту, але й адаптації до потреб української аудиторії, яка прагне отримувати розважальні та пізнавальні матеріали рідною мовою.

Вибір ідеї медіапроекту продиктований поєднанням особистих інтересів, зокрема захоплення відеоіграми, та актуальних соціальних запитів на україномовний продукт. Формат проходження ігор із коментарями виявився оптимальним завдяки його доступності для реалізації, здатності створювати емоційний зв'язок із глядачами та можливості адаптуватися до різних жанрів ігрового контенту. Доповнення стрімами забезпечує інтерактивність та залучення аудиторії в реальному часі, що формує атмосферу спільноти навколо каналу.

Реалізація цього формату спрямована не лише на розвагу, але й на створення освітньо-культурного продукту, який сприяє розвитку українського інформаційного простору. Важливість медіапроекту полягає в популяризації української мови, інтеграції локального контенту в глобальний цифровий контекст та формуванні довготривалих взаємозв'язків з аудиторією. Обраний підхід є ефективним інструментом для розвитку каналу та зміцнення позицій україномовного контенту на YouTube.

## РОЗДІЛ 2

### ТЕОРЕТИКО-ПРАКТИЧНІ АСПЕКТИ РОЗРОБКИ МЕДІАПРОЄКТУ

#### 2.1 Управління змістом медіапроєкту

Управління змістом медіапроєкту є комплексним процесом, який включає планування, створення, оптимізацію, аналіз контенту та взаємодію з аудиторією. Початкові експерименти з платформою YouTube дозволили побачити сильні та слабкі сторони обраного формату, визначити ключові цілі та адаптуватися до вимог аудиторії. Цей досвід сформував структуру управління змістом проєкту, яка базується на його життєвому циклі, декомпозиції робіт та аналізі взаємозв'язків між завданнями.

#### Життєвий цикл проєкту

Робота над проєктом почалася ще до того, як ми усвідомили, що він стане основою кваліфікаційної роботи. Перше відео було записано 2 серпня 2023 року. У той момент мета була простішою: почати працювати з платформою YouTube і зрозуміти її механізми. На початковому етапі ми орієнтувалися на гру «Ostriv», яка мала потенціал зацікавити аудиторію.

##### 1. Ініціація

Початкові кроки включали вибір гри та створення відео з використанням базових технічних засобів. Через відсутність якісного мікрофона перші відео записувалися за допомогою навушників, що вплинуло на якість звуку і, відповідно, на рівень залучення аудиторії.

##### 2. Планування

Ми почали експериментувати з розкладом випуску відео, записуючи щодня, що дозволило створити першу серію з 12 відео про «Ostriv». У цей період ми також запустили перші стріми, граючи в «Minecraft», «Ostriv» і «RimWorld». На

основі реакції аудиторії зрозуміли, що найбільший інтерес викликає саме «RimWorld», і вирішили сфокусуватися на цій грі.

### **3. Реалізація**

Основна робота полягала у створенні відеоконтенту, виборі цікавих моментів для монтажу та експериментуванні з форматами. Із часом прийшло усвідомлення, що швидкий випуск контенту заради набору аудиторії призводить до творчої кризи та зниження якості. Це спонукало нас змінити підхід: робити менше, але якісніше.

### **4. Контроль та адаптація**

Під час аналізу метрик я зрозуміли, що якість звуку та регулярність взаємодії з аудиторією значно впливають на успішність відео. Крім того, ми почали активно враховувати коментарі та запити на стрімах для коригування контентної стратегії.

### **5. Масштабування та вдосконалення**

Поточний етап розвитку фокусується на формуванні лояльної аудиторії та створенні контенту, що задовольняє творчі прагнення і потреби глядачів.

## **Дерево цілей проєкту**

### **Головна ціль:**

- Створення якісного україномовного ігрового контенту, який відповідає сучасним стандартам і потребам аудиторії.

### **Другорядні цілі:**

1. Залучення нових підписників через регулярні відео та інтерактивність.
2. Формування лояльної спільноти, яка бере активну участь у житті каналу.



3. Перевірка можливості розвитку каналу без використання сторонньої реклами чи допомоги SMM-менеджерів.

Взаємозв'язок між цілями простежується в підході до роботи: якість контенту сприяє залученню аудиторії, а інтерактивність допомагає утримати її інтерес та розвивати спільноту.

## **Структура розбиття робіт (WBS)**

### **Рівень 1: Загальні етапи проєкту**

1. Аналіз потреб аудиторії.
2. Вибір ігор та форматів.
3. Запис і монтаж відео.
4. Просування контенту.
5. Взаємодія з аудиторією.

### **Рівень 2: Деталізація робіт**

#### **1. Аналіз потреб аудиторії:**

- Вивчення коментарів до попередніх відео.
- Аналіз популярності ігор на YouTube.
- Збір відгуків під час стрімів.

#### **2. Вибір ігор та форматів:**

- Оцінка інтересу аудиторії до запропонованих ігор.
- Вибір ігор, цікавих особисто авторів та глядачам.

#### **3. Запис і монтаж:**

- Підготовка технічного обладнання для запису.
- Виділення найкращих моментів і монтаж відео.
- Створення обкладинок та описів.

#### **4. Просування:**

- Оптимізація заголовків, тегів та описів для алгоритмів YouTube.
- Публікація відео у визначений час.

#### **5. Взаємодія з аудиторією:**

- Відповіді на коментарі.
- Реакція на запити та пропозиції.
- Проведення опитувань для врахування інтересів глядачів.

### **Взаємозв'язки між роботами**

Між роботами існує логічна послідовність:

- Аналіз потреб аудиторії впливає на вибір ігор та форматів.
- Запис і монтаж залежать від підготовки технічного обладнання та сценарію.
- Просування контенту не можливе без завершеного етапу монтажу.
- Взаємодія з аудиторією безпосередньо впливає на аналіз потреб та майбутні роботи.

Ця послідовність дозволяє оптимізувати процес створення контенту та забезпечити повільний але стабільний розвиток проєкту.

## 2.2 Управління часом у медіапроекті

Ефективне управління часом є ключовим для успішної реалізації цього медіапроекту. Ми детально аналізували та планували кожен етап проекту, визначаючи тривалість робіт, а також створюючи календарний план із використанням діаграми Гантта. Це дозволяє оптимально розподілити ресурси та уникнути затримки у виконанні завдань. Разом із керівником ми використовували кілька методів для оцінки тривалості робіт у проекті:

### 1. Метод аналогій

Ми проаналізували, скільки часу займали подібні завдання на попередніх етапах роботи над проектом. Наприклад, запис і монтаж відео для попередніх серій проходження гри допомогли визначити реальні часові рамки для цього типу завдань.

### 2. Метод експертної оцінки

Зважаючи на наш досвід створення контенту та рекомендації керівника, ми визначили орієнтовну тривалість для кожного етапу, враховуючи можливі складнощі та непередбачувані затримки.

### 3. Декомпозиція робіт

Ми розбили весь проєкт на менші етапи, що дозволило більш точно оцінити час для кожної окремої задачі.

### Обґрунтування вибору тривалості робіт:

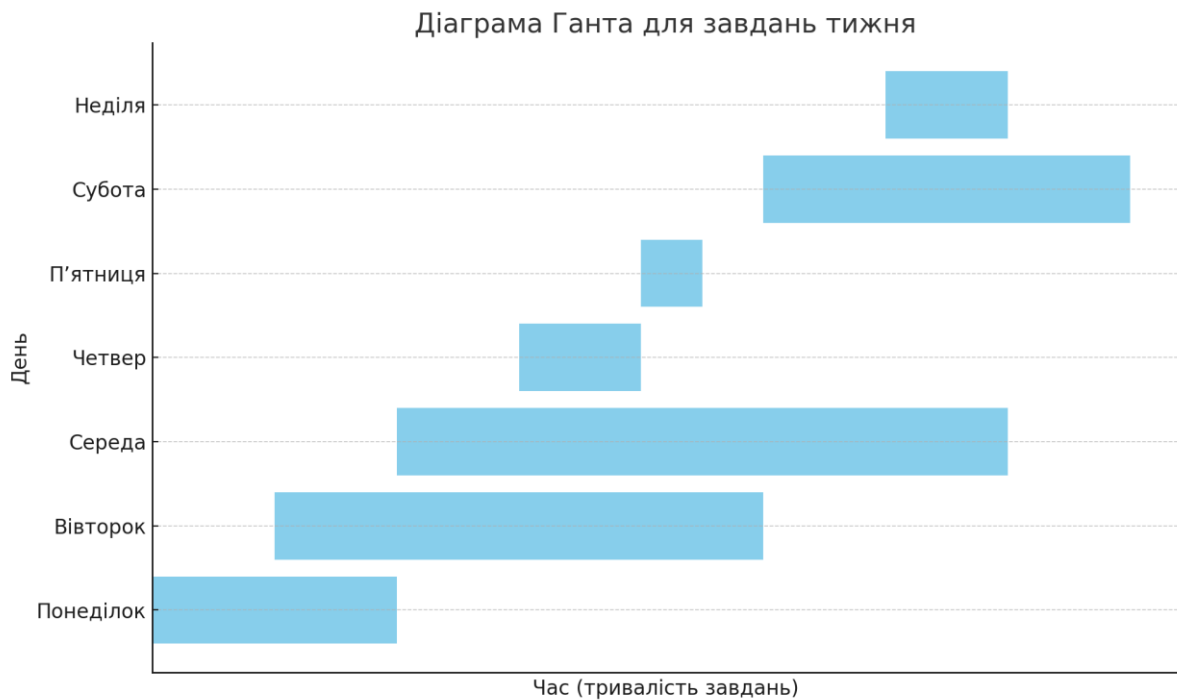
Етап	Тривалість (год)	Обґрунтування
Аналіз потреб аудиторії	2-3	Передбачає аналіз коментарів, перегляд метрик

		попередніх відео та стрімів.
Запис відео	2-3	Включає підготовку технічного обладнання, вибір ігрових моментів.
Монтаж відео	4-5	Підготовка візуальної частини та текстів для відео.
Створення обкладинки та опису	1	Підготовка візуальної частини та текстів для відео.
Публікація відео	0,5	Завантаження на платформу, перевірка оптимізації.
Аналіз метрик	1	Перегляд статистики, визначення популярності контенту, аналіз рекомендацій.
Стрім	4-5	Жива трансляція з взаємодією з аудиторією

### Календарний план робіт

Для організації робочого процесу ми створили календарний план, який враховує послідовність виконання завдань, а також їхню тривалість. Діаграма Гантта дозволила візуалізувати цей план та оцінити взаємозалежність між

роботами.



### Розрахунок критичного шляху

Критичний шлях визначає мінімальну тривалість виконання робіт для успішного завершення одного циклу контенту. Для цього ми розглянули основні послідовні завдання, від аналізу аудиторії до публікації відео.

#### Етапи критичного шляху:

1. Аналіз потреб аудиторії — 2 години.
2. Запис відео — 4 години.
3. Монтаж відео — 5 годин.
4. Створення обкладинки — 1 година.
5. Публікація — 0,5 години.

Сумарна тривалість критичного шляху: 12,5 годин.

### 2.3 Управління ресурсами та закупівлями медіапроєкту

На початковому етапі реалізації проєкту ми визначили основні типи ресурсів, необхідних для його виконання.

### 1. Матеріальні ресурси

- **Технічне обладнання:** Мікрофони, ноутбук, програмне забезпечення для запису, монтажу та оптимізації контенту.
- **Ігровий контент:** Закупівля ліцензованих ігор, що відповідали концепції проєкту.
- **Послуги сторонніх фахівців:** Робота дизайнера для створення якісних графічних матеріалів.

### 2. Нематеріальні ресурси

- **Час:** Значна частина робочого часу витрачається на планування, запис, монтаж і публікацію контенту, а також взаємодію з аудиторією.
- **Навички та знання:** У створенні контенту ми використовуємо власні знання та досвід у роботі з ігровою платформою та програмним забезпеченням. Крім того, науковий керівник консультує щодо стратегій ефективного використання ресурсів і впровадження нових підходів.

## Процес закупівель

Закупівля ресурсів здійснювалася поступово, у міру зростання потреб проєкту. Завдяки цьому ми уникли перевитрат бюджету та змогли адаптувати процес закупівель до конкретних завдань і етапів проєкту.

### 1. Закупівля обладнання

- **Мікрофон RZTK Studio:** На початковому етапі проєкту було придбано бюджетний мікрофон вартістю **1 069 гривень**. Це

дозволило розпочати запис контенту та забезпечити базову якість звуку.

- **Мікрофон Fifine Am8:** Згодом для покращення якості звуку було закуплено більш професійний мікрофон за **3 000 гривень**. Це покращило взаємодію з аудиторією, особливо під час стрімів.
- **Ноутбук Acer Aspire 7:** Використання сучасного ноутбука вартістю **40 000 гривень** забезпечило можливість якісного запису, монтажу та обробки великих обсягів даних.

## 2. Закупівля ігрового контенту

- **Ostriv:** Гра вартістю **300 гривень** була обрана для першої серії відео. Її вибір базувався на актуальності серед української аудиторії.
- **RimWorld:** Для подальшого розширення контенту було придбано цю гру за **700 гривень**. Вона дозволила створити серії, які стали популярними серед глядачів.

## 3. Послуги дизайнера

- Для створення якісних обкладинок та візуальних матеріалів відео було залучено дизайнера. Вартість його роботи склала **500 гривень**. Це дало змогу покращити візуальну привабливість контенту та залучити більше глядачів.

## Планування використання ресурсів

Разом із керівником ми розробили детальний план використання ресурсів для кожного етапу проекту, що включає:

### 1. Раціональне використання обладнання

- Мікрофони використовуються для запису відео та під час стрімів, що забезпечує високу якість звуку.
- Ноутбук оптимізований для обробки відео, монтажу та публікації контенту. Регулярне технічне обслуговування допомагає уникати непередбачуваних затримок.

## 2. Графік роботи з ігровим контентом

- Закупівля ігор проводилася поступово. Це дозволило уникнути фінансового навантаження та водночас розширювати тематику відео відповідно до інтересів аудиторії.

## 3. Організація співпраці з дизайнером

- Робота дизайнера планувалася наперед, щоб створювати якісні обкладинки до моменту публікації відео.

### 2.4 Управління вартістю медіапроєкту

При плануванні витрат ми враховували основні категорії витрат, необхідних для створення якісного контенту:

#### 1. Обладнання

- **Мікрофон RZTK Studio:** На початковому етапі було придбано мікрофон RZTK Studio для запису звуку. Його вартість становила **1 069 гривень**.
- **Мікрофон Fifine Am8:** Для покращення якості звуку пізніше було закуплено мікрофон Fifine Am8, який коштував **3 000 гривень**.
- **Ноутбук Acer Aspire 7:** Для запису, монтажу та стрімів використовувався ноутбук Acer Aspire 7, орієнтовна вартість якого склала **40 000 гривень**.



## 2. Програмне забезпечення та ігри

- **Гра Ostriv:** Для запису першої серії відео було придбано гру Ostriv за **300 гривень**.
- **Гра RimWorld:** Для подальшого розширення контенту придбано RimWorld за **700 гривень**.

## 3. Дизайн та графіка

- **Послуги дизайнера:** Для створення якісних обкладинок та графічних елементів відео було залучено дизайнера, що коштувало **500 гривень**.

Потреба у фінансах розподілялася залежно від етапів проєкту:

### 1. Початковий етап

- Основні витрати: закупівля мікрофону RZTK Studio (1 069 грн), гри Ostriv (300 грн) та послуг дизайнера (500 грн).
- Загальна сума витрат на цьому етапі склала **1 869 гривень**.

### 2. Етап розвитку

- На цьому етапі також оновлено мікрофон до Fifine Am8 (3 000 грн).
- Докуплено гру Rimworld для збагачення каналу контентом.
- Загальна сума витрат на цьому етапі склала **43 700 гривень**.

### 3. Поточні витрати

- Регулярні витрати пов'язані із закупівлею нових ігор або додаткових послуг для вдосконалення контенту.

Загальна сума витрат на реалізацію медіапроєкту склала **45 569 гривень**. Витрати були розподілені між технічним забезпеченням, закупівлею програмного забезпечення (ігор) та залученням фахівців для створення якісного контенту. Ми врахували всі необхідні аспекти для досягнення цілей проєкту, забезпечуючи баланс між якістю контенту та ефективністю витрат.

## 2.5 Управління якістю медіапроєкту

Управління якістю медіапроєкту є важливим аспектом для забезпечення конкурентоспроможності та привабливості контенту. Ми визначили основні чинники, які впливають на якість продукту, розробили способи її забезпечення та впровадили методи контролю якості, адаптовані до специфіки ігрового контенту.

### 1. Технічні фактори

- **Якість звуку та зображення:** Висока якість аудіо є критично важливою для відео. Використання мікрофонів RZTK Studio та пізніше Fifine Am8 дозволило покращити звук, зробивши його чистим та професійним.
- **Програмне забезпечення:** Програми OBS Studio для запису та DaVinci Resolve для монтажу забезпечують плавність, яскравість зображення та професійний рівень обробки.

### 2. Контентні фактори

**Актуальність ігор:** Вибір популярних серед української аудиторії ігор, таких як Ostriv (українська гра) та RimWorld, сприяє зростанню зацікавленості.

- **Інтерактивність:** Реакція на коментарі аудиторії та стріми в реальному часі дозволяють підтримувати залученість глядачів.

### 3. Організаційні фактори

- **Регулярність випуску:** Дотримання графіку публікацій забезпечує передбачуваність для аудиторії.
- **Зворотний зв'язок:** Аналіз коментарів, лайків і дизлайків дає змогу оперативно вдосконалювати контент.

### 4. Особисті фактори

- **Творчий підхід:** Постійне вдосконалення сценарію відео, емоційна подача, гумор і залученість під час стрімів.
- **Мотивація:** Особисте захоплення іграми та бажання створити якісний україномовний продукт є рушійною силою для розвитку проєкту.

## Способи забезпечення якості

### 1. Покращення технічної бази

- Заміну мікрофона RZTK Studio на Fifine Am8 було зроблено для підвищення якості звуку.
- Придбання потужного ноутбука Acer Aspire 7 забезпечило стабільність і швидкість обробки відео.

### 2. Оптимізація процесів

- Розробка сценаріїв для кожного відео: Визначення ключових моментів, які слід висвітлити, щоб зробити контент захопливим.
- Попередня перевірка матеріалів перед публікацією: Це допомагає уникнути технічних проблем або помилок у монтажі.

### 3. Інтерактивність

- Під час стрімів ми активно спілкуємося з аудиторією, відповідаємо на запитання та враховуємо її побажання.
- Коментарі під відео аналізуються для вдосконалення наступних матеріалів.

### Методи та засоби контролю якості

#### 1. Технічний контроль

- **Перевірка обладнання:** Регулярна перевірка мікрофона та програмного забезпечення перед записом.
- **Огляд відео перед публікацією:** Аналіз кожного матеріалу щодо якості звуку, плавності монтажу та зображення.

#### 2. Моніторинг реакції аудиторії

- Аналіз статистики: Лайки, дизлайки, кількість переглядів та середня тривалість перегляду відео допомагають оцінити якість.
- Коментарі: Відгуки глядачів є цінним джерелом інформації для покращення контенту.

#### 3. Тестування на різних пристроях

- Відео перевіряється на різних платформах (мобільні телефони, ПК) для забезпечення універсальної якості.

#### 4. Внутрішній аудит

- Ми переглядаємо кожне відео після монтажу разом із керівником, щоб оцінити його відповідність стандартам каналу.

#### 5. Аналіз популярності відео

- Статистика YouTube використовується для визначення сильних і слабких сторін кожного випуску.

## **2.6 Управління ризиками медіапроєкту**

Ризики поділяються на технічні, контентні, фінансові, організаційні, ризики взаємодії з платформою та соціально-психологічні. Кожна з цих категорій має свої джерела і специфічний вплив на проєкт.

### **1. Технічні ризики**

Робота над створенням контенту значною мірою залежить від технічного забезпечення. Поломка обладнання, такого як мікрофони чи ноутбук, може спричинити затримки у створенні та публікації контенту. Наприклад, несправність мікрофона Fifine Am8 або збої програм для монтажу (OBS Studio, DaVinci Resolve) вимагають повторних зйомок чи редагування, що забирає час та ресурси.

Окремим викликом є регулярні відключення електроенергії через російські атаки на енергетичну інфраструктуру. За даними Центру Разумкова, близько 43% українців відзначають, що такі відключення суттєво впливають на їхню діяльність [12]. Для медіапроєкту це може означати втрату відзнятого матеріалу, перерви у монтажі та затримки з публікацією відео.

### **2. Контентні ризики**

Невідповідність контенту очікуванням аудиторії є значним ризиком, особливо в ігровій сфері. Вибір невдалої гри, яка не цікавить цільову аудиторію, або недостатньо структурований сценарій може призвести до зменшення переглядів, негативних відгуків і навіть втрати підписників. Наприклад, якщо гра Ostriv не отримала очікуваної популярності серед глядачів, це вплинуло б на охоплення каналу. Ще одним контентним ризиком є порушення авторських прав. Використання

невідповідних музичних треків чи графічних матеріалів може призвести до блокування відео або штрафних санкцій.

### **3. Фінансові ризики**

Недостатність фінансування для оновлення обладнання, закупівлю нових ігор чи послуг сторонніх фахівців, наприклад, дизайнерів, може сповільнити розвиток каналу. Наприклад, придбання ноутбука Acer Aspire 7 за 40 000 грн було необхідним для забезпечення стабільної роботи над контентом, але така інвестиція могла бути складною без належного планування.

### **4. Організаційні ризики**

Недотримання графіку публікацій через творчі кризи, перевантаження або інші обставини може вплинути на довіру аудиторії. Наприклад, якщо регулярність виходу контенту порушується, підписники можуть втратити інтерес. Ризик нерівномірного розподілу часу також впливає на якість: надмірна зосередженість на монтажі може призвести до недостатньої уваги до сценарію чи взаємодії з аудиторією.

### **5. Ризики взаємодії з платформою**

YouTube регулярно оновлює свої алгоритми, і це може впливати на видимість контенту. AIR Media-Tech зазначає, що зміни алгоритмів визначають, які відео рекомендуватимуться глядачам [21]. Якщо алгоритм більше не підтримує контент каналу, це знижує кількість переглядів.

### **6. Соціально-психологічні ризики**

Негативні відгуки, хейтерські коментарі та демотивація через творчі кризи можуть знижувати продуктивність автора. Постійний тиск щодо збереження високої якості контенту може призводити до перевтоми. Це, своєю чергою, впливає на регулярність і якість випуску відео.

## **Аналіз ризиків та стратегії їх мінімізації**

Усі ризики поділяються на внутрішні та зовнішні. Внутрішні ризики пов'язані з управлінням ресурсами, часом та творчими процесами. Наприклад, правильний розподіл часу між етапами створення контенту допомагає уникнути затримок. Зовнішні ризики, як-от відключення електроенергії або зміни в алгоритмах YouTube, мають непередбачуваний характер і потребують адаптивного підходу.

Стратегії мінімізації включають:

- Створення резервних копій відзнятого матеріалу для уникнення втрат через технічні збої або відключення електроенергії.
- Регулярний моніторинг алгоритмів YouTube для адаптації контенту до нових вимог.
- Залучення зворотного зв'язку від аудиторії для покращення контенту.
- Планування витрат і поступове оновлення обладнання відповідно до фінансових можливостей.

## 2.7 Управління командою медіапроєкту

### Ключові зони відповідальності управління проєктом

У рамках проєкту ми виділили кілька ключових зон відповідальності, які охоплювали всі аспекти роботи над створенням контенту.

#### 1. Креативна зона

Ми займалися створенням ідей для відео, вибором тематики контенту, розробкою сценаріїв, записом матеріалів і монтажем.

- **Вибір ігор та тематики:** Для кожного відео ми аналізували актуальність ігор серед української аудиторії, звертали увагу на відгуки підписників й особисті вподобання. Наприклад, серії про гру *Ostriv* та *RimWorld* були створені, враховуючи попит на локалізований ігровий контент.

- **Сценарії:** Кожен епізод ретельно планувався. Ми визначали ключові моменти гри, які мали бути висвітлені, щоб зробити відео цікавим, логічним і доступним для глядачів.
- **Запис:** Процес запису відео здійснювався за допомогою OBS Studio, яка дозволяла фіксувати ігровий процес із високою роздільною здатністю. Для забезпечення якісного звуку використовувався мікрофон Fifine Am8.
- **Монтаж:** Під час монтажу ми додавали титри, переходи та оптимізували звук, використовуючи DaVinci Resolve. Це дозволяло отримати готовий продукт високої якості, що відповідав очікуванням глядачів.

## 2. Технічна зона

У цій зоні ми відповідали за налаштування обладнання, стабільну роботу програмного забезпечення та резервне копіювання даних.

- **Обладнання:** Ми модернізували технічну базу, замінивши мікрофон RZTK Studio на Fifine Am8, що значно підвищило якість звуку у відео. Для обробки великих обсягів матеріалів використовувався ноутбук Acer Aspire 7.
- **Збереження даних:** Через регулярні відключення електроенергії ми впровадили систему резервного копіювання на хмарні платформи, такі як Google Drive. Це дозволяло уникнути втрат матеріалів у разі технічних несправностей.

## 3. Графічна

зона

Усі графічні елементи для каналу ми створювали самостійно.

- **Обкладинки для відео:** Для привернення уваги глядачів ми створювали обкладинки, що відповідали тематиці кожного відео. Для цього використовували Canva та Adobe Photoshop.



- **Графічні елементи:** Ми додавали титри, логотипи та інтро, які підвищували професійність контенту.

#### 4. Стратегічна зона

У цій зоні ми аналізували ефективність контенту, планували графік публікацій та розробляли стратегію розвитку каналу.

- **Аналіз статистики:** Використовуючи інструменти YouTube Analytics, ми оцінювали ключові показники, такі як середня тривалість перегляду, кількість взаємодій і джерела трафіку. Це дозволяло коригувати стратегію контенту залежно від уподобань глядачів.

- **Планування:** Ми створили гнучкий графік публікацій, що враховував час на запис, монтаж і публікацію відео. Це дозволило зберігати регулярність виходу контенту.

- **Стратегія розвитку:** Разом із керівником ми обговорювали довгострокові цілі, зокрема розширення аудиторії та впровадження нових форматів відео.

#### **Матриця розподілу відповідальності (з прив'язкою до WBS та OBS)**

Для організації роботи ми створили матрицю розподілу відповідальності, яка об'єднує структуру робіт (WBS) та організаційну структуру (OBS). Це дозволило чітко розподілити завдання та уникнути дублювання обов'язків.

#### **Основні компоненти WBS:**

1. Аналіз потреб аудиторії.
2. Вибір тематики контенту та сценаріїв.
3. Запис і монтаж відео.
4. Створення графіки.

## 5. Публікація та просування.

### **Основні компоненти OBS:**

1. Автор проєкту — повна відповідальність за виконання всіх завдань.
2. Керівник — стратегічні консультації.

### 2.8 Управління комунікаціями медіапроєкту

Забезпечення своєчасного та якісного обміну інформацією між учасниками проєкту, а також між командою та аудиторією, сприяє досягненню поставлених цілей, підтримці інтересу глядачів і сталому розвитку каналу. У цьому розділі детально розглядаються види інформації, загальна схема обміну та канали поширення інформації.

### **Види інформації щодо проєкту**

У межах медіапроєкту інформація поділяється на кілька основних категорій:

#### **1. Внутрішня інформація**

- **Творча інформація:** Планування контенту, вибір тематики відео, розробка сценаріїв. Наприклад, підготовка серії відео про гру *RimWorld* включала обговорення ключових аспектів геймплею та визначення акцентів, які будуть цікавими для глядачів.

- **Технічна інформація:** Налаштування обладнання, робота з програмним забезпеченням, тестування відеоматеріалів.

#### **2. Зовнішня інформація**

- **Контентна:** Готові відеоматеріали, опубліковані на каналі YouTube.
- **Аналітична:** Статистика переглядів, лайків, коментарів та взаємодій, яка використовується для аналізу популярності контенту.

- **Зворотний зв'язок:** Коментарі, відгуки та пропозиції від глядачів, які враховуються під час створення наступного контенту.

## **Загальна схема обміну інформацією**

Схема обміну інформацією в проєкті побудована таким чином, щоб забезпечити своєчасну комунікацію між усіма учасниками проєкту та з аудиторією.

### **1. Внутрішній обмін інформацією:**

- Обговорення сценаріїв та ідей для контенту.
- Спільне планування графіку публікацій.
- Аналіз технічних проблем та їх вирішення.

### **2. Зовнішній обмін інформацією:**

- Публікація відео на платформі YouTube.
- Відповіді на коментарі глядачів під відео та під час стрімів.
- Аналіз статистики YouTube, яка відображає реакцію аудиторії на контент.

Схема обміну інформацією передбачає двосторонній зв'язок: між командою як авторами проєкту і між командою та аудиторією. Такий підхід дозволяє адаптувати контент відповідно до потреб глядачів.

## **Канали поширення інформації та їх характеристика**

Для реалізації проєкту ми використовували кілька основних каналів поширення інформації, кожен із яких має свої особливості.

### **1. YouTube**

- **Призначення:** Основна платформа для публікації відео та проведення стрімів.
- **Характеристика:** YouTube забезпечує широке охоплення аудиторії, можливість взаємодії через коментарі, а також інструменти аналітики для оцінки ефективності контенту. Згідно з дослідженням, оптимізація YouTube-каналів є ефективним каналом генерації клієнтів на тривалій дистанції [14].
- **Особливості:** Алгоритми рекомендацій YouTube допомагають збільшувати охоплення, якщо контент відповідає інтересам глядачів.

## 2. Соціальні мережі (допоміжний канал)

- **Призначення:** Просування контенту через спільноти або персональні профілі.
- **Характеристика:** Соціальні мережі, такі як Telegram та TikTok, використовуються для анонсування відео та взаємодії з аудиторією поза платформою YouTube. Вони дозволяють підвищити охоплення та залученість аудиторії [14].
- **Особливості:** Ці канали дозволяють залучати нових глядачів та підтримувати контакт із наявною аудиторією.

## 3. Коментарі під відео та стріми

- **Призначення:** Інтерактивна взаємодія з аудиторією в реальному часі або після публікації контенту.
- **Характеристика:** Коментарі дозволяють отримувати зворотний зв'язок, а стріми — підтримувати живий діалог із глядачами. Це сприяє формуванню лояльної спільноти та підвищенню довіри до каналу [8].

- **Особливості:** Важливою частиною є реагування на запитання, пропозиції та зауваження, що сприяє формуванню лояльної спільноти.

#### 4. Аналітичні сервіси YouTube

- **Призначення:** Аналіз статистики переглядів, тривалості утримання аудиторії, кількості лайків, дизлайків і коментарів.
- **Характеристика:** Ці сервіси дозволяють відстежувати, які відео найбільше залучають аудиторію, і відповідно коригувати стратегію розвитку. Використання аналітики допомагає оптимізувати контент для кращого залучення глядачів
- **Особливості:** Дані з YouTube Analytics слугують основою для ухвалення рішень щодо вибору тематики майбутніх відео.

Моніторинг виконання медіапроєкту «Winston\_Mordret» є ключовим аспектом забезпечення його успішної реалізації. Регулярний контроль за виконанням завдань, аналіз результатів та оцінка ефективності дозволяють забезпечити відповідність запланованих цілей фактичним результатам. Цей процес базується на зборі, аналізі та обміні інформацією, що охоплює всі етапи проєкту.

#### Види інформації щодо проєкту

Моніторинг передбачає роботу з кількома основними типами інформації:

##### 1. Технічна інформація:

- Стан обладнання (мікрофонів, ноутбука, програмного забезпечення).
- Продуктивність програм для запису та монтажу відео (наприклад, OBS Studio, DaVinci Resolve).

##### 2. Контентна інформація:

- Сценарії та їх відповідність запланованим темам.
- Записані та змонтовані відео: якість зображення, звуку, монтажу.

### **3. Аналітична інформація:**

- Метрики YouTube Analytics: перегляди, тривалість утримання аудиторії, коефіцієнт клікабельності (CTR) обкладинок, реакції аудиторії (лайки, коментарі).
- Порівняння успішності різних форматів контенту, таких як стріми та серії відео.

### **4. Соціальна інформація:**

- Зворотний зв'язок від аудиторії (коментарі, опитування, активність під час стрімів).
- Популярність ігор серед підписників.

## **Загальна схема обміну інформацією**

Система моніторингу базується на циклічному зборі та аналізі даних:

### **1. Збір інформації:**

- У процесі створення контенту фіксуються технічні параметри роботи обладнання, хід виконання сценарію та якість записаних відео.
- Після публікації відео дані про його перегляди, тривалість утримання аудиторії та інші показники додаються до аналітичної бази.

### **2. Аналіз результатів:**

- Порівнюються результати нових відео з попередніми для оцінки прогресу.

- На основі аналітичних показників визначаються сильні та слабкі сторони контенту.

### 3. **Прийняття рішень:**

- На основі зібраної інформації вносяться корективи до стратегії: вибір тематики, зміна формату відео або графіку публікацій.

### 4. **Комунікація:**

- Внутрішня: спільний аналіз статистики та планування наступних етапів.
- Зовнішня: обмін думками з аудиторією через коментарі та опитування.

## **Канали поширення інформації та їх характеристика**

Моніторинг передбачає використання кількох каналів для збору, аналізу та обміну інформацією:

### 1. **YouTube Analytics:**

- **Призначення:** Основний інструмент для моніторингу ефективності контенту.
- **Характеристика:** Дозволяє відстежувати ключові показники, такі як перегляди, тривалість перегляду, CTR та демографічні дані аудиторії. Використання YouTube Analytics допомагає зрозуміти, які відео є найуспішнішими, і врахувати ці результати під час планування наступного контенту.

### 2. **Коментарі на YouTube:**

- **Призначення:** Збір зворотного зв'язку від аудиторії.

- **Характеристика:** Коментарі дозволяють зрозуміти, які аспекти контенту найбільше подобаються глядачам, а що потребує вдосконалення. Активна взаємодія з глядачами (відповіді на коментарі, обговорення) сприяє формуванню лояльної аудиторії [6].

### 3. Опитування та стріми:

- **Призначення:** Залучення глядачів до процесу створення контенту.
- **Характеристика:** Стріми дозволяють у реальному часі отримувати запитання, пропозиції та побажання, що допомагає швидко реагувати на потреби аудиторії. Інтерактивність під час стрімів формує відчуття спільноти серед глядачів [13].

### 4. Соціальні мережі:

- **Призначення:** Додатковий канал для отримання зворотного зв'язку.
- **Характеристика:** Соціальні мережі дозволяють ділитися результатами проєкту, анонсувати відео та взаємодіяти з аудиторією.[6]

## Висновки до розділу 2

У цьому розділі ми детально проаналізували процеси управління медіапроєктом, що охоплюють ключові аспекти, такі як управління часом, ресурсами, вартістю, якістю, комунікаціями, ризиками та моніторингом виконання. Використання комплексного підходу до організації роботи над проєктом дозволило забезпечити його ефективність і стабільний розвиток.

Управління часом базувалося на ретельному плануванні етапів роботи, починаючи від вибору тематики відео до їх публікації. Ми впровадили діаграму Ганта для візуалізації графіку робіт, що дозволило краще розподілити час і



забезпечити регулярність виходу контенту. Це стало основою для формування довіри аудиторії [5].

Управління ресурсами та вартістю здійснювалося через чіткий підхід до закупівель необхідного обладнання та програмного забезпечення. Рішення про заміну мікрофона та використання потужного ноутбука дозволили значно підвищити якість записів. Завдяки цьому вдалося створювати відео, які відповідають високим стандартам аудиторії. Крім того, фінансова дисципліна забезпечила ефективне використання бюджету.

Контроль якості базувався на багатоступеневому процесі перевірки: від тестування обладнання до аналізу аудиторної реакції на готовий контент. Це дозволило ідентифікувати сильні сторони проєкту та вдосконалити ті аспекти, які потребували покращення. Моніторинг показників YouTube Analytics та регулярний аналіз статистики стали важливими інструментами для вдосконалення стратегії розвитку.

Управління комунікаціями стало критичним елементом проєкту. Ми встановили двосторонній зв'язок із аудиторією через коментарі, стріми та соціальні мережі, що дозволило краще розуміти потреби глядачів і формувати лояльну спільноту. Інтерактивність, зокрема під час стрімів, сприяла підвищенню рівня залученості аудиторії та збільшенню її активності.

Ідентифікація ризиків і розробка стратегій їх мінімізації дозволили уникнути критичних проблем, які могли б вплинути на реалізацію проєкту. Наприклад, ми вчасно впровадили хмарне резервне копіювання, що забезпечило збереження матеріалів під час регулярних відключень електроенергії.

Отже, управління медіапроєктом демонструє ефективність комплексного підходу до організації робочих процесів. Завдяки системному плануванню, контролю якості та постійній взаємодії з аудиторією вдалося досягти поставлених цілей і забезпечити стабільний розвиток проєкту.

## РОЗДІЛ 3

### ОСОБЛИВОСТІ РЕАЛІЗАЦІЇ МЕДІАПРОЄКТУ

#### 3.1 Проблеми з практичною реалізацією проєкту

Реалізація медіапроєкту супроводжувалася низкою викликів, які охоплювали як технічні, так і організаційні аспекти, а також впливали на психологічний стан автора. Кожна з цих проблем стала уроком, що допоміг адаптуватися до реалій роботи над YouTube-каналом і вдосконалити процес створення контенту. У цьому розділі розглянуто основні труднощі, з якими ми стикалися, та шляхи їх подолання.

##### 1. Технічні проблеми

Технічна база є основою для створення якісного контенту, проте на старті проєкту її стан був далеким від ідеального:

- **Проблеми зі звуком.** Перші відео були записані з використанням мікрофона від навушників, що суттєво знижувало якість аудіо. Це стало помітним недоліком, адже глядачі на платформі YouTube зазвичай більше цінують хороший звук, навіть якщо якість зображення залишає бажати кращого. У відповідь на цю проблему ми придбали мікрофони, що суттєво покращило звучання контенту та сприяло підвищенню залученості аудиторії.
- **Постійні відключення електроенергії.** Через регулярні атаки на енергосистему України відключення світла стали серйозною перешкодою для роботи над проєктом. Ця ситуація вимагала впровадження альтернативних рішень, таких як використання хмарних сховищ для резервного копіювання, що дозволило зберегти відзняті матеріали в разі технічних збоїв.

- **Обмеження обладнання.** На початку проєкту використовувався ноутбук середньої потужності, що ускладнювало монтаж відео та знижувало ефективність роботи. Придбання ноутбука Acer Aspire 7 вирішило цю проблему, надавши змогу працювати з великими обсягами відеоматеріалів.

## 2. Нерозуміння алгоритмів YouTube

YouTube є складною платформою, де успішність контенту значною мірою залежить від розуміння її алгоритмів. На початковому етапі ці механізми були для нас новими:

- **Вплив обкладинок.** Перші відео мали недостатньо яскраві та привабливі обкладинки, що знижувало їхню клікабельність (CTR). У процесі роботи ми почали використовувати спеціалізовані інструменти (Canva, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop) для створення якісних графічних матеріалів, які краще привертають увагу глядачів.
- **Час публікації.** Відсутність розуміння оптимального часу публікацій впливала на видимість відео. Аналіз статистики допоміг виявити найкращі часові слоти для публікації, що сприяло зростанню кількості переглядів.
- **Тривалість утримання глядачів.** Спочатку ми не враховували важливість оптимальної тривалості відео, що знижувало утримання аудиторії. Аналіз даних YouTube Analytics дозволив коригувати цей аспект і підвищити ефективність роликів.

## 3. Психологічні труднощі

Створення контенту для широкої аудиторії — це процес, який часто супроводжується внутрішніми переживаннями автора:

- **Синдром самозванця.** На початкових етапах з'являлося відчуття, що створений контент не є достатньо професійним. Це породжувало сумніви у вибраному напрямку та впливало на продуктивність.
- **Втрата мотивації.** Творча криза та відсутність швидких результатів іноді знижували натхнення для роботи над новими відео. Проте взаємодія з глядачами та позитивний зворотний зв'язок допомогли подолати цей бар'єр.
- **Тиск часу.** Бажання швидко наростити аудиторію змушувало намагатися створювати більше контенту за короткий час, що інколи позначалося на якості.

#### 4. Організаційні виклики

Однією з найскладніших частин реалізації проєкту було поєднання створення контенту з іншими аспектами життя:

- **Поєднання кількох ролей.** Весь процес — від запису відео до монтажу та взаємодії з аудиторією — виконувався однією людиною. Це вимагало постійного переключення між творчими, технічними та організаційними задачами.
- **Баланс між роботою, навчанням і проєктом.** Паралельне виконання обов'язків на двох роботах, навчання в магістратурі та створення контенту для YouTube стало суттєвим викликом. Часто доводилося жертвувати вільним часом, щоб встигати працювати над відео.
- **Фінансові обмеження.** Початковий бюджет проєкту був обмеженим, що вимагало ретельного планування витрат на техніку та програмне забезпечення.

#### 5. Взаємодія з аудиторією

Побудова взаємодії з аудиторією на початку проєкту також мала свої труднощі:

- **Недостатній зворотний зв'язок.** Глядачі неохоче коментували відео, що ускладнювало розуміння їхніх вподобань.
- **Негативні відгуки.** Поодинокі негативні коментарі створювали психологічний тиск, але згодом ми навчилися використовувати їх для вдосконалення.

### 3.2 Особливості реалізації медіапроєкту

Для реалізації проєкту ми обрали популярну на той час гру українського виробництва Ostriv. Цей вибір був обґрунтованим із кількох причин. По-перше, гра належала до жанру стратегій, які завжди мають стабільну аудиторію серед геймерів [].

По-друге, на момент запуску проєкту відбулося глобальне оновлення гри, що викликало підвищений інтерес як із боку гравців, так і з боку медіа. Це створило сприятливі умови для залучення аудиторії.

Завдяки локальному контексту та україномовному спрямуванню проєкту, гра Ostriv стала ідеальною платформою для старту. У той час, коли багато українських геймерів шукали контент рідною мовою, створення серії відео з проходженням цієї гри дозволило не лише привернути увагу, але й задовольнити потребу в якісному локалізованому контенті.

Початкові етапи реалізації проєкту були складними, адже ми практично нічого не знали про технічні аспекти створення контенту для YouTube. Наприклад, виникали питання: скільки потрібно записувати відеоматеріалу для створення одного ролика? Яка оптимальна тривалість відео? Як правильно налаштувати звук та зображення під час запису? На ці питання доводилося шукати відповіді шляхом проб і помилок.

Значною підтримкою на старті стали навички, які ми мали до початку проєкту. Зокрема, більш-менш поставлена дикція допомогла створювати якісні голосові коментарі, які є важливою частиною жанру «летсплей». Крім того,

базові вміння в монтажі стали приємним бонусом, оскільки дали змогу уникнути додаткових витрат на навчання чи залучення сторонніх фахівців.

Процес створення відео виявився значно більш трудомістким, ніж очікувалося. Для запису відеоряду для одного 20-хвилинного ролика потрібно було витратити до 6 годин. До цього часу слід додати час на планування, складання сценарію, налаштування техніки та інші підготовчі роботи. Кожен етап вимагав концентрації та зосередженості, оскільки будь-яка помилка могла призвести до необхідності перезапису.

Монтаж відео став ще одним важливим аспектом. Відбір найкращих моментів із багатогодинного матеріалу, синхронізація звуку та зображення, додавання титрів і переходів — усе це вимагало значних зусиль і часу. Важливо було також знайти баланс між якістю і швидкістю роботи, оскільки затримки у випуску відео могли негативно вплинути на залученість аудиторії.

Поступово через експерименти та аналіз вдалося вдосконалити процеси. Наприклад:

- Було визначено, що оптимальна тривалість відео для початкової аудиторії становить близько 30 хвилин. Це дозволяло утримувати увагу глядачів і забезпечувати гарні показники переглядів.
- Поліпшено налаштування техніки: вибір мікрофона, налаштування OBS Studio для запису та DaVinci Resolve для монтажу.
- Розроблено графік роботи, який дозволяв поєднувати запис, монтаж та публікацію відео з іншими обов'язками.

Перші етапи роботи над проєктом мали значний вплив на подальший розвиток каналу. Навчання в процесі дозволило не лише зрозуміти основи створення контенту, але й побудувати стратегію, яка враховує як інтереси аудиторії, так і технічні можливості. Вибір гри Ostriv допоміг залучити перших підписників, а вдосконалення технічних та організаційних

аспектів дало змогу забезпечити стабільний прогрес. Після завершення роботи над першим відео настав час зайнятися візуальним оформленням каналу. Це був важливий етап, адже якісний візуальний стиль є одним із ключових чинників формування першого враження про канал і привернення уваги аудиторії. Для створення логотипу ми звернулися до знайомого дизайнера, який допоміг розробити унікальний і впізнаваний стиль, що відповідає тематиці ігрового контенту.

### **Виклики на етапі завантаження відео**

Публікація першого відео стала окремою історією з багатьма труднощами:

- **Нестабільний інтернет.** Умови роботи ускладнювалися через повільне та нестабільне інтернет-з'єднання, яке разом із частими блекаутами в Україні значно затримувало процес завантаження відео на платформу.
- **Зовнішні умови.** Відключення електроенергії були регулярним явищем, через що завантаження відео доводилося переривати та переносити на інший час. Це не лише ускладнювало процес, але й впливало на моральний стан, адже кожен етап реалізації проєкту вимагав значних зусиль.

Попри всі перешкоди, перше відео було успішно завантажено на платформу. Однак через деякий час з'явилися перші коментарі від глядачів, які звернули увагу на низьку якість звуку. Поради щодо поліпшення аудіо виявилися конструктивними та стали важливим уроком. У відповідь на це відео було видалене, а процес запису та обробки звуку переглянутий.

### **Роль зворотного зв'язку**

Цей етап підкреслив важливість взаємодії з аудиторією. Хоча перші відгуки були критичними, вони допомогли ідентифікувати слабкі сторони контенту та вдосконалити його. Завдяки порадам глядачів, наступні відео мали

значно кращу якість звуку, що позитивно позначилося на їх сприйнятті. Цей випадок продемонстрував, що комунікація з аудиторією — це не лише спосіб зміцнення зв'язку, але й цінне джерело інформації для вдосконалення.

Цей етап реалізації показав, наскільки важливо працювати над кожною деталлю каналу: від візуального стилю до технічних аспектів відео. Попри технічні труднощі та критику, процес завантаження першого відео став стимулом до розвитку та вдосконалення. Відгуки глядачів допомогли визначити пріоритетні напрями роботи, а досвід роботи з дизайнером дав змогу створити міцну базу для подальшого візуального оформлення каналу.

Зрештою, ці труднощі не лише загартували команду, але й сформували розуміння важливості якості контенту на кожному етапі реалізації медіапроєкту.

Коли більшість відео почали стабільно набирати по 80-100 переглядів, це стало своєрідним сигналом про те, що проєкт рухається у правильному напрямку. Залучення аудиторії стало помітним, і це дало змогу експериментувати з новими форматами контенту та каналами взаємодії. У цей період реалізації було прийнято рішення розширити присутність проєкту на інших платформах і додати нові інструменти для залучення аудиторії.

## **Розширення на платформу Twitch**

Для урізноманітнення контенту та проведення інтерактивних заходів ми вирішили підключити платформу Twitch. Це дозволило організовувати прямі трансляції, які стали важливим експериментом для взаємодії з аудиторією в реальному часі. Завдяки стрімам було...

- **Забезпечено інтерактивність.** Глядачі отримали можливість безпосередньо спілкуватися з нами під час гри, ставити запитання та надавати коментарі. Це створювало атмосферу спільноти та залученості.



- **Випробувано нові формати.** Платформа дозволила експериментувати з різними типами контенту, наприклад, інтерактивними іграми, обговоренням актуальних новин у світі ігор або навіть тестуванням нових ігор у режимі реального часу.

Перші результати були скромними, але обнадійливими. Донати від глядачів, хоча й невеликі (50 грн), стали символічною підтримкою, яка підкреслила цінність контенту для аудиторії. Навіть такий незначний фінансовий результат став додатковою мотивацією для подальшої роботи.

### **Створення Telegram-групи**

Для поліпшення комунікації з аудиторією та своєчасного інформування про новий контент ми вирішили завести групу в Telegram. Ця платформа стала ефективним інструментом для підтримки зв'язку з підписниками:

- **Оповіщення про новий контент.** Telegram-група використовувалася для інформування глядачів про вихід нових відео та початок трансляцій на Twitch. Це дозволило уникнути ситуацій, коли YouTube через алгоритми не сповіщав усіх підписників.
- **Розширення впливу.** Telegram-група сприяла більш тісному зв'язку з аудиторією, що, своєю чергою, допомагало формувати лояльну спільноту навколо проєкту.

### **Значення експериментів із платформами**

Розширення діяльності на Twitch і Telegram стало важливим етапом розвитку проєкту. Це дозволило:

- Тестувати нові підходи до контенту, які не були б можливими лише на YouTube.

- Розширити охоплення аудиторії, залучивши людей, які надають перевагу різним платформам.
- Отримати додатковий зворотний зв'язок і мотивацію через фінансову підтримку та активну участь глядачів.

### **3.3 Рекомендації щодо покращення розробки та реалізації медіапроєкту**

На основі досвіду роботи над цим проєктом можна запропонувати кілька стратегій для його вдосконалення та подальшого розвитку. Ці рекомендації охоплюють вдосконалення технічної бази, оптимізацію програмного забезпечення, вибір нових ігор, інтерактивність, колаборації та потенційне використання реклами.

#### **1. Вдосконалення технічної бази**

Для подальшого зростання важливо забезпечити ще вищу якість контенту:

- **Мікрофон.** Інвестиція у студійний мікрофон (наприклад, Blue Yeti X) допоможе значно покращити якість звуку, що є одним із ключових факторів утримання аудиторії.
- **Камера та освітлення.** Для стрімів та відео з інтеграцією веб-камери варто використовувати камеру високої роздільної здатності (наприклад, Logitech StreamCam) і кільцеві лампи для професійного освітлення.
- **Комп'ютерна техніка.** Потужний ПК або ноутбук із сучасною відеокартою (наприклад, NVIDIA GeForce RTX 3060) забезпечить можливість запису відео у форматі 4K та знизить час на обробку матеріалу.

#### **2. Оптимізація програмного забезпечення**

Перевагу слід надати професійному програмному забезпеченню:

- **OBS Studio** для запису залишається основним інструментом, але для розширення функційності можна спробувати Streamlabs OBS.
- **Для монтажу.** Додаткове використання Adobe Premiere Pro або Final Cut Pro дозволить додати більше креативності та професіоналізму до обробки відео.
- **Аналітика та оптимізація.** TubeBuddy або VidIQ допоможуть більш ефективно працювати з алгоритмами YouTube, аналізуючи конкурентів і оптимізуючи контент.

### 3. Вибір ігор

Розширення тематики ігор може значно збільшити охоплення:

- **Популярні глобальні релізи.** Орієнтація на трендові новинки, такі як *Stalker 2*, *Farming Simulator* чи *Kingdom Come: Deliverance II*, дозволить залучити ширшу аудиторію.
- **Локальні українські продукти.** Продовжувати співпрацю з українськими розробниками ігор, включаючи нові релізи, що сприятиме популяризації локального контенту.
- **Інтерактивні ігри.** Включення кооперативних ігор (*Minecraft*, *Valheim*) допоможе залучати аудиторію до безпосередньої участі у стрімах.

### 4. Покращення інтерактивності

Для посилення зв'язку з аудиторією варто:

- Організовувати стріми з глядачами, де аудиторія може впливати на прийняття рішень у грі.
- Проводити голосування в Telegram та YouTube щодо вибору наступних ігор чи тем відео.

- Запроваджувати конкурси та розіграші, які стимулюватимуть активність аудиторії та створюватимуть залученість.

## 5. Колаборації з іншими ютуберами

Співпраця з іншими творцями контенту може стати ефективним способом розширення аудиторії:

- **Спільні стріми.** Організація спільних ігрових сесій чи обговорень із популярними ютуберами дозволить залучити їхню аудиторію до вашого каналу.
- **Крос-промоція.** Обмін згадками чи створення відео за участю кількох авторів сприятиме швидшому росту підписників.
- **Мережеві події.** Участь у спільних ініціативах або створення креативних проєктів із декількома авторами допоможе зміцнити зв'язки з колегами та аудиторією.

## 6. Використання реклами

Хоча проєкт орієнтується на органічне зростання, використання платної реклами на певному етапі може стати доцільним:

- **Google Ads.** Кампанії з просування роликів серед цільової аудиторії допоможуть збільшити охоплення.
- **Соціальні мережі.** Реклама у Facebook, Instagram чи TikTok може бути спрямована на молодшу аудиторію, яка цікавиться іграми.
- **Таргетинг на YouTube.** Реклама, що з'являється перед відео схожої тематики, дозволить залучити глядачів, зацікавлених в ігровому контенті.

### Висновки до розділу 3

Цей процес став не лише викликом для автора, але й багатограним досвідом, який дозволив зрозуміти важливість кожного етапу створення контенту, взаємодії з аудиторією та адаптації до умов, які постійно змінюються.

На початкових етапах реалізації проєкту основними викликами стали технічні та організаційні труднощі. Недосконале обладнання, наприклад, низькоякісний мікрофон, негативно впливало на аудіо-складову контенту, що, своєю чергою, знижувало залученість аудиторії. Ситуація ускладнювалася частими відключеннями електроенергії та нестабільним інтернет-з'єднанням, що вповільнювало процес завантаження відео та створювало додаткові перешкоди. Водночас ці проблеми стали стимулом для вдосконалення: поступове оновлення технічної бази (придбання якісного мікрофона та потужного ноутбука) дозволило значно покращити якість контенту, підвищити продуктивність роботи та сформувати професійний підхід до створення матеріалів.

Не менш важливим аспектом стало візуальне оформлення каналу. Розробка логотипу та загального стилю стала першим кроком у побудові впізнаваного бренду, який не лише відображає тематику проєкту, але й формує довіру аудиторії. Візуальна складова відіграла ключову роль у формуванні першого враження про канал, що є важливим чинником залучення нових глядачів.

Питання, як правильно налаштовувати записи, визначати оптимальну тривалість відео та підвищувати клікабельність обкладинок, були відкритими й вимагали додаткового вивчення. Навчання на практиці дозволило поступово вирішити ці проблеми, а також адаптувати контент до вимог платформи, що позитивно позначилося на його охопленні та ефективності.

Окрему увагу приділено взаємодії з аудиторією, яка стала невід'ємною складовою розвитку проєкту. Перші критичні коментарі не лише не знеохотили,

але й допомогли ідентифікувати слабкі сторони контенту, зокрема якість звуку. Робота з критикою стала важливим досвідом, що дозволив удосконалити технічну складову. Крім того, запровадження інтерактивних форматів, таких як прямі трансляції на Twitch, створило новий рівень взаємодії з глядачами. Завдяки цим стрімам аудиторія отримала можливість брати участь у процесі створення контенту в реальному часі, що формувало атмосферу залученості та довіри.

Додатковим інструментом взаємодії стала Telegram-група, яка служила для сповіщень про вихід нових відео чи початок трансляцій. Цей канал комунікації забезпечив оперативний зв'язок із глядачами, дозволив швидше реагувати на їхні запити та створив платформу для обговорення ідей і пропозицій.

Організаційні виклики також залишалися значним чинником. Балансування між навчанням, роботою та створенням контенту вимагало надзвичайної дисципліни та планування. Усі ці аспекти формували гнучкість у роботі та здатність адаптуватися до складних умов, а також допомогли зрозуміти, як важливо розставляти пріоритети для досягнення поставлених цілей.

Отож, практична реалізація медіапроєкту є складним, багатогранним процесом, який потребує не лише технічних знань, але й уміння організувати роботу, взаємодіяти з аудиторією та вчитися на помилках. Отриманий досвід став основою для подальшого вдосконалення проєкту, зміцнення зв'язків із глядачами та досягнення його головної мети — створення якісного україномовного ігрового контенту, який відповідає сучасним вимогам і запитам аудиторії.

## ВИСНОВКИ

Канал «**Winston Mordet**» спрямований на залучення аудиторії, яка прагне отримувати якісний контент українською мовою, адже до цього більшість ігрових матеріалів на YouTube була представлена російською чи англійською мовами. Тематика стратегічних ігор, таких як Ostriv, стала ідеальним стартом для проєкту, оскільки поєднувала популярність жанру та актуальність українського продукту серед глядачів. Вибір гри з локальним контекстом дозволив не лише залучити першу аудиторію, але й продемонстрував готовність українського сегменту YouTube відповідати запитам глядачів, які шукали альтернативу закордонним авторам.

Ключовою особливістю проєкту став акцент на органічному зростанні без використання платної реклами. Це рішення вимагало розуміння алгоритмів YouTube, побудови чіткої контент-стратегії та впровадження інтерактивних форматів, які могли підтримати інтерес аудиторії. Створення Telegram-групи для оповіщення про новий контент, використання стрімінгової платформи Twitch для прямих трансляцій і регулярна взаємодія з глядачами через коментарі й опитування стали основою для формування лояльної спільноти. Взаємодія з аудиторією не лише підтримувала активність, але й дозволяла автору враховувати побажання глядачів, що зробило контент більш персоналізованим і цікавим.

Реалізація проєкту була складною, адже поєднувала багато ролей і функцій. Автору доводилося бути сценаристом, монтажником, ведучим і менеджером одночасно, що вимагало значних часових та емоційних ресурсів. Незважаючи на технічні й організаційні виклики, як-от нестабільне енергопостачання, обмежений бюджет і необхідність балансувати між навчанням, роботою та створенням контенту, проєкт зміг закріпити свої позиції та сформувати стабільну аудиторію.

Проект також надав автору важливий досвід у роботі з програмами для запису та монтажу, аналізу метрик YouTube і розвитку стратегії просування. Це дозволило не лише вдосконалити технічну частину, але й забезпечити якість контенту, яка відповідає запитам сучасної аудиторії. Перспективи розвитку проекту включають розширення форматів, залучення нових платформ і посилення інтерактивності, що забезпечить більший успіх каналу та його вплив у медіапросторі.

У процесі роботи над медіапроектом було досягнуто поставленої мети та виконано завдання, що дозволяє зробити такі висновки:

## **1. Основні критерії якості та популярності контенту**

Якість контенту на YouTube-каналах визначається кількома ключовими критеріями, які впливають на сприйняття аудиторії та успіх каналу. Для нашого каналу було визначено такі аспекти:

### **1. Якість звуку.**

Який би якісний не був відеоряд, якщо звук залишає бажати кращого, це значно знижує шанси на утримання аудиторії. Глядачі готові дивитися відео навіть середньої якості, але звук повинен бути чистим і приємним для сприйняття. Спочатку, через використання базового обладнання, звук на каналі мав недоліки, але з часом, після придбання студійного мікрофона, якість аудіо суттєво покращилася.

### **2. Регулярність публікацій.**

Чому важливо публікувати контент регулярно? Алгоритми YouTube сприяють просуванню каналів, які мають стабільний графік оновлень. Регулярна публікація нового контенту допомагає утримувати увагу аудиторії та залучати нових глядачів. На основі експериментів було визначено, що оптимальним є графік випуску одного-двох відео на тиждень. Це дозволяє залишатися активним у рекомендаціях платформи та зберігати зацікавленість глядачів.



Тривалість відео також має велике значення, адже вона впливає на утримання аудиторії. Для каналу «Winston\_Mordret» було визначено, що оптимальна тривалість роликів становить від 20 до 30 хвилин. Це дозволяє охопити основні моменти ігрового процесу, залишаючи глядачів зацікавленими, але не перевантаженими. Така тривалість також відповідає рекомендаціям YouTube, адже сприяє довшому перегляду відео, що позитивно впливає на ранжування контенту.

Взаємодія з глядачами є одним із найважливіших критеріїв для успіху YouTube-каналу. Постійне спілкування через коментарі, проведення стрімів та створення Telegram-групи сприяє формуванню лояльної аудиторії. Для цього каналу особливу роль відіграв зворотний зв'язок: конструктивна критика допомогла покращити якість звуку, а ідеї глядачів вплинули на вибір нових форматів та ігор. Завдяки цьому вдалося створити не просто глядачів, а спільноту, яка бере активну участь у розвитку каналу.

## **2. Алгоритми YouTube для органічного просування**

### **Як працюють алгоритми YouTube для просування контенту?**

Алгоритми YouTube орієнтовані на забезпечення найкращого користувацького досвіду, пропонуючи глядачам відео, які відповідають їхнім інтересам і вподобанням. Основою для просування є аналітика глядацької активності: взаємодія з відео, тривалість перегляду, частота кліків та утримання аудиторії. Алгоритми визначають, які відео мають потрапляти у стрічки рекомендацій або результати пошуку, враховуючи низку ключових показників.

Для каналу робота з алгоритмами стала важливою частиною стратегії органічного просування, адже вся популярність проєкту базувалася винятково на безкоштовних методах залучення аудиторії.

### **Які ключові показники враховують алгоритми?**

### 1. Середня тривалість перегляду.

Цей показник демонструє, наскільки цікаве відео для глядачів. Чим довше вони залишаються на відео, тим вищий його рейтинг у системі рекомендацій. Відео з цікавим сюжетом та динамічним монтажем сприяли утриманню глядачів.

### 2. Клікабельність обкладинок (CTR).

CTR визначає відсоток глядачів, які відкрили відео після перегляду його обкладинки. Для підвищення CTR було створено яскраві обкладинки з використанням великих шрифтів, помітних кольорових акцентів та візуалізації ключових моментів гри. Це значно покращило клікабельність відео, що сприяло їхньому просуванню.

### 3. Взаємодія глядачів.

Кількість лайків, коментарів, підписок та поширень відео позитивно впливає на ранжування. Заклики до дій («Ставте лайк!», «Пишіть коментарі!», «Підписуйтеся на канал!»), інтерактивні запитання до аудиторії у відео та відповідь на коментарі допомогли залучити більшу кількість глядачів до взаємодії.

### 4. Частота публікацій.

Регулярність публікацій створює відчуття стабільності для аудиторії та підвищує довіру платформи до каналу. Для «Winston\_Mordret» було визначено, що оптимальний графік — це один-два випуски на тиждень. Такий підхід дозволив підтримувати активність на каналі та сприяв стабільному зростанню переглядів.

## Як відео потрапляє в рекомендації YouTube?

Алгоритми рекомендаційної системи YouTube спрямовані на те, щоб показувати глядачам найрелевантніший контент. Відео потрапляє до рекомендацій, якщо:

- Воно має високий рівень утримання глядачів (тобто аудиторія дивиться більшу частину відео);
- Глядачі активно взаємодіють із контентом (лайки, коментарі, підписки);
- Контент відповідає тематиці, яка популярна серед цільової аудиторії каналу.

На каналі «Winston\_Mordret» це досягалося завдяки створенню відео, яке відповідає інтересам українських глядачів, зокрема через популярність обраних ігор (*Ostriv*, *RimWorld*). Використання відповідних ключових слів і тегів також дозволило полегшити пошук відео для користувачів.

Метадані відіграють важливу роль у пошуковій оптимізації відео. Вони включають:

#### 1. Назву.

Ключові слова в назві допомагають відео бути знайденим у пошуку. Наприклад, назви відео на каналі включали імена популярних ігор та ключові фрази («летсплей», «проходження українською»).

#### 2. Опис.

Розгорнутий опис із зазначенням теми відео, ключових моментів та посилань на інші ресурси сприяє кращому розумінню змісту відео як глядачами, так і алгоритмами.

#### 3. Теги.

Використання релевантних тегів, таких як «ігровий контент», «український YouTube», «летсплей українською», забезпечило зв'язок із тематичними запитами.

### 3. Інструменти для створення контенту за обмеженого бюджету

Створення контенту здійснювалося в умовах обмеженого бюджету, що стало одним із ключових викликів. Однак це також стало стимулом для пошуку

доступних і водночас ефективних рішень. Завдяки правильному підходу вдалося використовувати доступні інструменти, які забезпечили достатній рівень якості контенту без суттєвих фінансових витрат.

## 1. Технічне обладнання

Для створення відеоконтенту було обрано базові, але надійні пристрої:

- **Ноутбук Acer Aspire 7.** Він став основним інструментом для запису, обробки та монтажу відео. Його потужності вистачало для роботи з програмами для редагування відео та одночасного запуску ігор.
- **Мікрофони.** Спочатку використовувався мікрофон від навушників, але якість звуку не задовольняла вимоги глядачів. У результаті було придбано мікрофон RZTK Studio, а згодом більш професійний Fifine Am8. Це значно покращило якість звуку, що є критичним фактором для ігрового контенту.

## 2. Програмне забезпечення

Для обробки та створення контенту використовувалися безкоштовні або бюджетні програми:

- **OBS Studio.** Ця безкоштовна програма стала основним інструментом для запису ігрового процесу. Вона дозволяє записувати відео високої якості, налаштовувати сцени та зберігати відеоматеріал у зручному форматі.
- **DaVinci Resolve.** Використовувалася для монтажу відео. Ця програма надає широкі можливості для обробки відео та аудіо, а також є доступною у безкоштовній версії. Вона дозволила створювати професійно виглядаючі ролики без додаткових витрат.
- **Audacity.** Використовувалася для обробки звуку, зокрема для видалення шумів і корекції якості аудіо.

### 3. Ігровий контент

Контент був зосереджений на іграх, які одночасно мали популярність і були доступними:

- **Ostriv.** Українська стратегічна гра стала основою перших відео на каналі. Її популярність і локальний контекст сприяли залученню аудиторії.
- **RimWorld.** Гра, викликала великий інтерес серед глядачів завдяки її глибокій стратегії та можливості створення унікальних історій.

Використання популярних ігор із доступною ціною дозволило створити контент, який відповідав очікуванням аудиторії, не перевищуючи бюджет.

#### Вплив інтерактивності та взаємодії з аудиторією

Інтерактивність і взаємодія з аудиторією стали ключовими аспектами успіху, які суттєво вплинули на розвиток каналу та формування його популярності. Взаємодія з глядачами не лише створює атмосферу залученості, але й відіграє роль зворотного зв'язку, що дозволило автору вдосконалювати контент і краще відповідати запитам аудиторії.

#### 1. Взаємодія через коментарі та опитування

Одним із перших кроків у побудові комунікації з глядачами стало активне використання коментарів під відео. Цей формат дозволив:

- **Отримувати зворотний зв'язок.** Глядачі коментували якість контенту, давали рекомендації щодо покращення звуку, вибору ігор і структури відео. Наприклад, перші коментарі під відео про *Ostriv* вказали на необхідність поліпшення якості аудіо, що стало поштовхом для придбання якісного мікрофона.
- **Залучати аудиторію до створення контенту.** Відповідаючи на коментарі, автор демонстрував готовність прислухатися до глядачів, що

сприяло зміцненню довіри та створенню спільноти. Крім того, проведення опитувань щодо вибору наступної гри чи формату відео давало глядачам відчуття участі у творчому процесі.

## 2. Прямі трансляції на Twitch

Інтеграція платформи Twitch стала важливим кроком у забезпеченні інтерактивності, адже стріми дозволяють глядачам спілкуватися з автором у режимі реального часу. Вплив стрімів на розвиток каналу виявився багатогранним:

- **Створення атмосфери спільноти.** Під час стрімів глядачі мали можливість ставити запитання, ділитися власними ідеями та коментувати ігровий процес. Це створювало відчуття спільності та залученості.
- **Експерименти з контентом.** Під час стрімів автор тестував нові формати, наприклад, одночасне обговорення ігрових новин чи інтерактивні рішення у грі, залежно від порад глядачів. Це не лише урізноманітнило контент, але й дало змогу визначити, які формати є найбільш популярними.
- **Фінансова підтримка.** Перші донати стали важливим підтвердженням цінності контенту для глядачів. Навіть невеликі внески, як-от 50 грн, демонстрували готовність аудиторії підтримувати проєкт.

## 3. Telegram-група як канал комунікації

Створення Telegram-групи дозволило посилити зв'язок із глядачами за межами YouTube. Цей інструмент став ефективним способом залучення аудиторії та підтримання її активності:

- **Оповіщення про новий контент.** Telegram-група використовувалася для повідомлень про вихід нових відео чи початок трансляцій на Twitch, що

гарантувало охоплення навіть тих глядачів, які могли пропустити повідомлення YouTube.

- **Формування спільноти.** У групі глядачі могли обговорювати ігри, ділитися своїми враженнями та пропонувати нові ідеї для відео. Це створило платформу для більш неформального спілкування, що сприяло зміцненню довіри до автора.
- **Зворотний зв'язок.** Telegram дозволив оперативно отримувати відгуки від глядачів, які стали основою для подальших змін у стратегії розвитку каналу.

#### 4. Вплив інтерактивності на популярність каналу

Інтерактивність відіграла вирішальну роль у зростанні популярності проєкту. Завдяки постійній комунікації з аудиторією:

- **Підвищилася лояльність глядачів.** Глядачі, які відчували себе частиною спільноти, залишалися активними підписниками та брали участь у дискусіях, стрімах та опитуваннях.
- **Зросла активність на платформі.** Коментарі, лайки, донати та взаємодія під час стрімів підвищували показники активності, що сприяло органічному просуванню контенту через алгоритми YouTube.
- **Забезпечено зворотний зв'язок.** Інтерактивність дала змогу швидко реагувати на потреби аудиторії та вдосконалювати контент, орієнтуючись на інтереси глядачів.

#### Стратегія створення та публікації відеоконтенту

Розробка стратегії створення та публікації відеоконтенту для проєкту «Winston\_Mordret» базувалася на врахуванні доступних ресурсів, особливостей платформи YouTube та потреб аудиторії. Грамотно побудована

стратегія дозволила забезпечити стабільний розвиток каналу, утримання аудиторії та органічне просування контенту.

## 1. Планування створення контенту

Першим етапом стратегії стало планування. Це включало визначення тематики відео, вибір ігор для проходження та створення графіку роботи:

- **Вибір ігор.** Перевага надавалася іграм, які були цікавими не лише для автора, але й для потенційної аудиторії. Зокрема, *Ostriv* став ідеальним вибором завдяки його локальному контексту та оновленням, які викликали інтерес серед геймерів. Також враховувалися тренди у сфері стратегій, які стабільно залучають глядачів.
- **Графік роботи.** Було заплановано регулярні публікації: принаймні одне відео на тиждень. Це дозволило підтримувати стабільну активність на каналі та збільшити шанси на потрапляння у рекомендації YouTube.
- **Підготовка матеріалів.** Перед записом відео проводилося тестування гри, планування основних моментів, які будуть показані у ролику, та підготовка технічного обладнання.

## 2. Виробництво контенту

Процес створення контенту складався з кількох етапів, кожен із яких був оптимізований для забезпечення максимальної якості:

- **Запис відео.** Для одного 20-хвилинного ролика записувалося до 6 годин ігрового процесу. Такий підхід дозволяв відібрати найцікавіші моменти, які потім потрапляли до фінального відео.
- **Монтаж.** На етапі монтажу використовувалися інструменти, такі як OBS Studio для запису та DaVinci Resolve для редагування. Монтаж включав відбір найкращих фрагментів, додавання титрів, інтро та корекцію звуку.



- **Оптимізація контенту.** Після створення відео проводилася оптимізація: вибір ключових слів, створення привабливих обкладинок і написання описів, які відповідали тематиці ролика.

### 3. Публікація та тайм-менеджмент

Публікація відео є не менш важливим етапом, ніж його створення. Для цього використовувалися наступні підходи:

- **Оптимальний час публікації.** Було встановлено, що піковий час активності аудиторії припадає на вечірні години. Вибір цього часу для публікацій збільшував кількість початкових переглядів, що позитивно впливало на рекомендації YouTube.
- **Регулярність.** Стабільний графік публікацій дозволяв глядачам знати, коли чекати новий контент, що сприяло утриманню аудиторії.
- **Оповіщення.** Для сповіщення глядачів про вихід нового відео використовувалася Telegram-група, що доповнювала функцію повідомлень YouTube, які інколи не доходять до всіх підписників.

### 4. Взаємодія з аудиторією

Стратегія включала інтерактивність як один із ключових інструментів розвитку:

- **Зворотний зв'язок.** Аудиторія активно залучалася до обговорення тем, пропозицій для нових відео та оцінювання вже опублікованих матеріалів.
- **Прямі трансляції.** Використання Twitch для стрімів дозволило збільшити взаємодію з аудиторією в реальному часі, що не лише зміцнювало зв'язок із глядачами, але й сприяло залученню нових.

### 5. Моніторинг ефективності

Стратегія створення контенту включала постійний аналіз його ефективності за допомогою метрик YouTube Analytics:

- **Утримання аудиторії.** Аналіз тривалості перегляду дозволяв коригувати довжину та темп відео.
- **CTR.** Розробка більш привабливих обкладинок на основі аналітики допомагала збільшувати кількість переглядів.
- **Зростання кількості підписників.** Кількість підписників слугувала показником лояльності аудиторії до каналу та оцінки його перспективності.

## **6. Адаптація стратегії**

Стратегія публікації була адаптивною. Залежно від змін у вподобаннях аудиторії чи нових трендів на платформі, у процес додавалися нові формати (наприклад, стріми) або коригувалися існуючі. Такий підхід забезпечував гнучкість і можливість швидко реагувати на зовнішні зміни.

Розроблена стратегія дозволила не лише досягти стабільності у створенні та публікації контенту, але й сприяла органічному зростанню каналу. Завдяки чіткому плануванню, інтерактивності та регулярному моніторингу показників канал «Winston\_Mordret» зумів сформувати лояльну аудиторію та закласти міцну основу для подальшого розвитку.

## **Загальний висновок про роботу над медіапроектom**

Медіапроект «Winston\_Mordret» продемонстрував можливість створення якісного україномовного ігрового контенту за умов обмежених ресурсів. Він вирішував нагальну проблему дефіциту україномовного матеріалу в ігровому сегменті YouTube, залучаючи аудиторію завдяки цікавій тематиці, інтерактивності та якісному підходу до створення контенту.

У процесі роботи вдалося подолати технічні, організаційні та творчі виклики. Вибір популярної гри, взаємодія з глядачами, регулярність публікацій і оптимізація контенту забезпечили стабільне зростання аудиторії. Використання Twitch і Telegram дозволило розширити охоплення та створити лояльну спільноту.

Проект продемонстрував, що навіть за обмежених умов можливо органічно розвивати канал і забезпечувати якість, яка відповідає запитам сучасної аудиторії. Він заклав основу для подальшого вдосконалення, популяризації української мови та розширення впливу в цифровому просторі.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ

1. **Особливості реалізації маркетингових інструментів в ігровій індустрії [Електронний ресурс]** // Електронний архів КНУТД. – Режим доступу: <https://stud.knutd.edu.ua/handle/123456789/19663> (дата звернення: 08.12.2024).
2. **Кількість україномовного контенту у популярних соцмережах становить дві третини – дослідження [Електронний ресурс]** // Диво Огляд. – Режим доступу: <https://www.5.ua/dv/life/283397> (дата звернення: 24.11.2024).
3. **Малинка В. ТОП-15 україномовних каналів у YouTube. Серед 250 найпопулярніших за кількістю підписників не знайшлося і десяти україномовних блогерів [Електронний ресурс]** // ms.detector.media. – Режим доступу: <https://ms.detector.media/onlain-media/post/24034/>.
4. **ОБРАЗ | Рецензований фаховий журнал із соціальних комунікацій [Електронний ресурс]**. – Режим доступу: [https://obraz.sumdu.edu.ua/wp-content/uploads/2023/09/3\\_Lytvynenko\\_2023\\_2\\_42.pdf](https://obraz.sumdu.edu.ua/wp-content/uploads/2023/09/3_Lytvynenko_2023_2_42.pdf).
5. **Планування: інструменти для управління часом [Електронний ресурс]** // Блог Yaware. – Режим доступу: <https://yaware.com.ua/uk/blog/instrumenti-ta-tehniki-planuvannya-dlya-efektivnogo-upravlinnya-chasom/> (дата звернення: 08.12.2024).
6. **Просування контенту на YouTube: стратегії та ефективні підходи [Електронний ресурс]** // Kebeta.Agency. – Режим доступу: [https://kebeta.agency/article/prosuvannya\\_kontentu\\_na\\_youtube\\_strategii\\_ta\\_efektivni\\_pidhodi](https://kebeta.agency/article/prosuvannya_kontentu_na_youtube_strategii_ta_efektivni_pidhodi) (дата звернення: 08.12.2024).
7. **ПРОГРАМА2024.pdf.** *Google Docs.* **URL:** <https://drive.google.com/file/d/1cKETf5myhRpFexEFVt2XHMdAeAxN92Bs/view> (дата звернення: 15.12.2024).
8. **Просування та розкрутка YouTube каналу: методи та стратегії [Електронний ресурс]** // Wezom. – Режим доступу:

- <https://wezom.com.ua/ua/blog/prodvizhenie-v-youtube> (дата звернення: 08.12.2024).
9. Русалова О. **Як працюють алгоритми YouTube** [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://medialab.online/news/alhorytmy-youtube/> (дата звернення: 01.12.2024).
10. Smith M. D., Telang R. **Streaming, Sharing, Stealing: Big Data and the Future of Entertainment** [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [https://academia.edu/Streaming\\_Sharing\\_Stealing](https://academia.edu/Streaming_Sharing_Stealing) (дата звернення: 08.12.2024).
11. **Соціальна мережа YouTube, як платформа для просування контенту українських телеканалів** [Електронний ресурс] // DSpace at ZNU. – Режим доступу: <https://dspace.znu.edu.ua/xmlui/handle/12345/2861> (дата звернення: 08.12.2024).
12. **Як відключення електроенергії впливають на життя українців: соціологи оприлюднили дані опитування** [Електронний ресурс] // OBOZREVATEL NEWS. – Режим доступу: <https://news.obozrevatel.com/ukr/society/yak-vidklyuchennya-elektroenergii-vplyvayut-na-zhittya-ukraintsiv-sotsiologi-oprilyudnili-dani-opituvannya.htm> (дата звернення: 08.12.2024).
13. **Як проаналізувати прямий ефір за допомогою YouTube Аналітики** [Електронний ресурс] // Gyre. – Режим доступу: <https://gyre.pro/ua/blog/how-to-analyze-your-live-stream-using-youtube-analytics> (дата звернення: 08.12.2024).
14. **11 маркетингових каналів для отримання клієнтів у 2022 році** [Електронний ресурс] // IAMPM. – Режим доступу: <https://iampm.club/ua/blog/11-marketingovih-kanaliv-dlya-otrimannya-klijentiv-u-2022-roczii> (дата звернення: 08.12.2024).
15. Alex\_D20 [Електронний ресурс] // YouTube. – Режим доступу: [https://www.youtube.com/@Alex\\_D20](https://www.youtube.com/@Alex_D20) (дата звернення: 11.12.2024).

16. Bhuiyan M. R. U. **Game culture to pop culture: How video games and game culture changing the American popular culture** [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [https://www.academia.edu/50356347/Game\\_culture\\_to\\_pop\\_culture\\_How\\_video\\_games\\_and\\_game\\_culture\\_changing\\_the\\_American\\_popular\\_culture](https://www.academia.edu/50356347/Game_culture_to_pop_culture_How_video_games_and_game_culture_changing_the_American_popular_culture) (дата звернення: 11.12.2024).
17. Dauross [Електронний ресурс] // YouTube. – Режим доступу: <https://www.youtube.com/@dauross> (дата звернення: 11.12.2024).
18. **Digital 2023: Ukraine** [Електронний ресурс] // DataReportal. – Режим доступу: <https://datareportal.com/reports/digital-2023-ukraine> (дата звернення: 08.12.2024).
19. **Digital 2024 в Україні: Аналіз та порівняння з попередніми роками** [Електронний ресурс] // Rango.Academy. – Режим доступу: <https://rango.academy/digital-2024-v-ukrayini/> (дата звернення: 01.12.2024).
20. GSC Game World. **S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chernobyl** [Електронний ресурс] // Steam. – Режим доступу: [https://store.steampowered.com/app/1643320/STALKER\\_2\\_Heart\\_of\\_Chernobyl/](https://store.steampowered.com/app/1643320/STALKER_2_Heart_of_Chernobyl/) (дата звернення: 11.12.2024).
21. Карінос О. **Алгоритм YouTube і як він впливає на перегляди вашого контенту** [Електронний ресурс] // AIR Media-Tech. – Режим доступу: <https://air.io/ua/youtube/the-beginners-guide-the-secret-behind-youtubes-algorithm-and-how-it-impacts-your-content-visibility> (дата звернення: 08.12.2024).
22. Kapriyelov A. **An Analysis of the New Media Phenomena known as “Let’s Play”. The Evolution of Production and its Effect on Consumption** [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [https://www.academia.edu/29574204/An\\_Analysis\\_of\\_the\\_New\\_Media\\_Phenomena\\_known\\_as\\_Let\\_s\\_Play\\_The\\_Evolution\\_of\\_Production\\_and\\_its\\_Effect\\_on\\_Consumption](https://www.academia.edu/29574204/An_Analysis_of_the_New_Media_Phenomena_known_as_Let_s_Play_The_Evolution_of_Production_and_its_Effect_on_Consumption) (дата звернення: 11.12.2024).

- 23.KORO [Електронний ресурс] // YouTube. – Режим доступу: <https://www.youtube.com/@koroua> (дата звернення: 11.12.2024).
- 24.Ludeon Studios. **RimWorld** [Електронний ресурс] // Steam. – Режим доступу: <https://store.steampowered.com/app/294100/RimWorld/> (дата звернення: 10.12.2024).
- 25.Mat Piscatella. (**@matpiscatella.bsky.social**) [Електронний ресурс] // Bluesky Social. – Режим доступу: <https://bsky.app/profile/matpiscatella.bsky.social/post/3lcdh37jzhc2r> (дата звернення: 08.12.2024).
- 26.newage. **Тренди українського digital у 2024 році** [Електронний ресурс] // CASES. – Режим доступу: <https://cases.media/en/news/trendi-ukrayinskogo-digital-u-2024-roci> (дата звернення: 24.11.2024).
- 27.PETR1K [Електронний ресурс] // YouTube. – Режим доступу: <https://www.youtube.com/@petr1k> (дата звернення: 11.12.2024).
- 28.Petryk O. **Особливості роботи рекомендаційних алгоритмів YouTube на прикладі каналу про кіберспорт** [Електронний ресурс] // Academia.edu. – Режим доступу: [https://www.academia.edu/49181977/Особливості\\_роботи\\_рекомендаційних\\_алгоритмів\\_YouTube\\_на\\_прикладі\\_каналу\\_про\\_кіберспорт](https://www.academia.edu/49181977/Особливості_роботи_рекомендаційних_алгоритмів_YouTube_на_прикладі_каналу_про_кіберспорт) (дата звернення: 08.12.2024).
- 29.Ukrinform. **Більш як половина українців обирають YouTube як джерело розважального контенту** [Електронний ресурс] // Укрінформ. – Режим доступу: <https://www.ukrinform.ua/rubric-society/3794039-bils-ak-polovina-ukrainciv-obiraut-youtube-ak-dzerelo-roz vazalnogo-kontentu.html> (дата звернення: 08.12.2024).
- 30.Valve. **Counter-Strike 2** [Електронний ресурс] // Steam. – Режим доступу: [https://store.steampowered.com/app/730/CounterStrike\\_2/](https://store.steampowered.com/app/730/CounterStrike_2/) (дата звернення: 11.12.2024).
- 31.Vonderlind C. J. **Twitch TV Uncovered – Interactivity and Community in Video Game Live Streams** [Електронний ресурс]. – Режим доступу:

- [http://rave.ohiolink.edu/etdc/view?acc\\_num=ohiou1566367310448623](http://rave.ohiolink.edu/etdc/view?acc_num=ohiou1566367310448623) (дата  
звернення: 11.12.2024).
32. Weezy [Електронний ресурс] // YouTube. – Режим доступу:  
<https://www.youtube.com/@weezykk> (дата звернення: 11.12.2024).
33. XGTV\_UA [Електронний ресурс] // YouTube. – Режим доступу:  
<https://www.youtube.com/@XGTVua> (дата звернення: 11.12.2024).
34. yevhen8. **Ostriv** [Електронний ресурс] // Steam. – Режим доступу:  
<https://store.steampowered.com/app/773790/Ostriv/> (дата  
звернення:  
11.12.2024).
35. Paul, C. A. **YouTube Gamers: A Comparative Analysis of YouTube  
Gaming Channels** [Електронний ресурс] // Games and Culture. – Режим  
доступу: <https://journals.sagepub.com/home/gac> (дата  
звернення:  
11.12.2024).
36. Welbers, K., et al. **Understanding YouTube Gaming Channels: An  
Integrated Model of Media Use and Gratifications** [Електронний ресурс]  
// Computers in Human Behavior. – Режим доступу:  
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563217303273>  
(дата звернення: 11.12.2024).
37. Burgess, J. **YouTube as a Participatory Culture** [Електронний ресурс] //  
In Handbook of Participatory Cultures. – Режим доступу:  
[https://www.routledge.com/Handbook-of-Participatory-  
Cultures/Burgess/p/book/9780415526176](https://www.routledge.com/Handbook-of-Participatory-Cultures/Burgess/p/book/9780415526176) (дата звернення: 11.12.2024).
38. Smith, M. D., Telang, R. **Streaming, Sharing, Stealing: Big Data and the  
Future of Entertainment** [Електронний ресурс] // MIT Press. – Режим  
доступу: <https://www.mitpress.mit.edu/books/streaming-sharing-stealing> (дата  
звернення: 11.12.2024).
39. Woo, B. J. **Let's Play Gaming Videos: Consuming and Producing Fandom  
in a Digital Age** [Електронний ресурс] // Television & New Media. –  
Режим доступу: <https://journals.sagepub.com/home/tvn> (дата звернення:  
11.12.2024).



40. Goggin, G., Hjorth, L. **YouTube, Gaming, and the Culture of Play** [Электронный ресурс] // In The Routledge Companion to Media Studies and Digital Humanities. – Режим доступа: <https://www.routledge.com/The-Routledge-Companion-to-Media-Studies-and-Digital-Humanities/Goggin-Hjorth/p/book/9781138927165> (дата звернення: 11.12.2024).
41. Wane, P., et al. **The Business of Streaming and Influencer Marketing in Esports** [Электронный ресурс] // Journal of Sports Media. – Режим доступа: <https://journals.sportsmedia.org> (дата звернення: 11.12.2024).
42. Johnson, M. R. **Making Money Playing Video Games: How Twitch Users Leverage Their Online Capital to Make a Living** [Электронный ресурс] // Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies. – Режим доступа: <https://journals.sagepub.com/home/con> (дата звернення: 11.12.2024).
43. Melissinos, C., O'Rourke, P. **The Art of Video Games: From Pac-Man to Mass Effect** [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.smithsonianbooks.com/store/art-of-video-games/> (дата звернення: 11.12.2024).
44. Riva, G., et al. **New Dimensions of Advertising on YouTube** [Электронный ресурс] // Journal of Interactive Advertising. – Режим доступа: <https://www.jiad.org> (дата звернення: 11.12.2024).
45. Winston\_Mordret [Электронный ресурс] // YouTube. – Режим доступа: [https://www.youtube.com/@winston\\_mordret4692](https://www.youtube.com/@winston_mordret4692) (дата звернення: 15.12.2024).
46. Maize\_мукута [Электронный ресурс] // YouTube. – Режим доступа: [https://www.youtube.com/@maize\\_mykuta](https://www.youtube.com/@maize_mykuta) (дата звернення: 15.12.2024).