

DOI: 10.20535/2522-1078.2022.1(11).261707

УДК 007 : 304 : 316.7

Надходження до редакції: 25.04.2022

Прийняття до друку: 24.05.2022

Сегол Р. І.

канд. наук із соц. комунікацій, доц. кафедри видавничої справи та редагування Навчально-наукового видавничо-поліграфічного інституту, КПІ ім. Ігоря Сікорського, м. Київ, Україна, segol.radmila@ill.kpi.ua

ORCID: 0000-0002-3231-531X

Дегтярєва Є. О.

канд. філол. наук, доц. кафедри теорії, практики та перекладу французької мови факультету лінгвістики, КПІ ім. Ігоря Сікорського, м. Київ, Україна, degtereva1981@gmail.com

ORCID: 0000-0002-6381-4875

Шевчук Г. О.

магістр кафедри видавничої справи та редагування Начально-наукового видавничо-поліграфічного інституту, КПІ ім. Ігоря Сікорського, м. Київ, Україна, elwen2933@gmail.com

Segol R.

PhD in Social Communication Studies, Associate Professor at the Department of Publishing and Editing, Publishing and Printing Institute of Igor Sikorsky Kyiv Polytechnic Institute, Kyiv, Ukraine, segol.radmila@ill.kpi.ua

ORCID: 0000-0002-3231-531X

Dehtiarivova E.

PhD in Philology, Associate Professor at the The Department of Theory, Practice and Translation of the French Language, Faculty of Linguistics of Igor Sikorsky Kyiv Polytechnic Institute, Kyiv, Ukraine, degtereva1981@gmail.com

ORCID: 0000-0002-6381-4875

Shevchuk G.

Master of the Department of Publishing and Editing, Institute of Publishing and Printing of the of Igor Sikorsky Kyiv Polytechnic Institute, Kyiv, Ukraine, elwen2933@gmail.com

РОЛЬ РЕДАКТОРА У ПІДГОТОВЦІ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР THE EDITOR'S ROLE IN COMPUTER GAMES' DEVELOPMENT

У статті виокремлено роль редактора під час створення та опрацювання сучасних комп'ютерних ігор як частини розважального та навчального соціокомунікаційного простору. Роль редактора в опрацюванні матеріалів для створення гри залежить від того, які редакційні процеси він виконує у конкретному проєкті. Профільна підготовка розширює його роль та дозволяє самостійно створювати сценарій та необхідні супутні документи, на кшталт книг персонажів, об'єктів та локацій. Визначено, що перед роботою над сюжетом важливо заздалегідь увиразнити ідею та мету гри, а також визначити ключові технічні та лудологічні параметри.

Під час дослідження з'ясовано, що редакторське опрацювання сценарію як літературного твору та як основного документа, що містить сюжет ігрової історії, має специфічні аспекти. Зокрема, редактор повинен проаналізувати структуру

твору та її відповідність ігровому формату, а також оцінити новизну й оригінальність запропонованої ідеї та способів її вираження у сценарії. Також редактор має проаналізувати відповідність створених персонажів їхньому відображенню впродовж історії. Важливим для редакторської уваги є етап аналізу та виправлення фактологічного матеріалу, що стосується всесвіту гри, реального світу або всесвіту іншого твору, на основі якого було створено гру.

Відповідальним етапом роботи є текстова організація структури сценарію, яка має слугувати зручним способом відображення для команди розробників сюжетних розгалужень та інших ігрових подій.

Робота редактора над комп'ютерними іграми потребує подальшого всебічного аналізу та усталення методологічних засад опрацювання всіх складників цього інформаційного продукту.

Ключові слова: гейміфікація, комп'ютерна гра, лудологічний підхід, наратив, наративний підхід, редактор комп'ютерної гри, сценарій.

This article highlights the editor's role during the creation and evaluation of modern computer games as part of the educational and social and communicative space. The editor's role in the materials processing for the development of the game depends on what editorial processes he or she performs in a particular project. Proficiency training expands the editor's role and allows creating the script and the necessary supporting documents of the characters, objects, and locations. It was found that before working on the story, it is important to identify the idea and purpose of the game, and to identify the key technical and ludologic parameters.

During the research, we realized that the editorial evaluation of the script as a literary work and as the main document that contains the game's plot story has its own specific aspects. In particular, the editor must analyze the structure of the work and its compliance with the game format, evaluate the novelty and originality of the proposed idea and ways of its expression in the script. Also, the editor must analyze the suitability of the created characters to their representation during the story. It is essential to analyze and correct the factual material concerning the entire world of the game, the real world, or the entire world of another work, on the basis of which the game was created.

The responsible stage of the work is the textual organization of the script's structure, which should serve as a useful way of displaying for the command of the story and other game events.

Editor's work on computer games requires further analysis and establishment of methodological principles of optimization of all the components for this information product.

Keywords: computer game, computer game editor, gamification, ludologic approach, narrative approach, narrative, script.

Постановка проблеми. Популярність комп'ютерних ігор у сучасному світі вже сягнула того ж рівня, що й популярність кіно та телебачення. Приклади зі світової практики доводять, що комп'ютерні ігри дедалі частіше створюють не тільки як розважальний продукт, а й як самостійний художній твір, що має свій сюжет та смислове навантаження для споживача. Наративи у таких комп'ютерних іграх виражені у формі сценаріїв, які, як і в галузі театрального мистецтва чи кінематографу, потребують опрацювання відповідними фахівцями (письменниками, редакторами, сценаристами). Розвиток ігор в Україні є перспективною галуззю, проте вітчизняна теоретична база редакторського опрацювання подібних продуктів не має ані усталеної термінології, ні засад створення та роботи над такими продуктами. Це ускладнює розвиток вітчизняних ігор із масштабним наративним складником та гальмує просування вже наявних продуктів, що й зумовлює **актуальність поданого дослідження**.

Аналіз попередніх досліджень. Результати роботи спираються на наукові праці, присвячені вивченню феномена комп'ютерних ігор та виокремлення їх як окремого виду культурної спадщини (Дж. Джул, Е. Аарсет, М. Ескелінен, Г. Фраска та інші). Також проаналізовано дослідження Ф. Вілкінсона, М. Снайдера, Л. А. Джексона. П. Грінспуна, які розглядають вплив комп'ютерної гри на когнітивний розвиток людини, формування її особистості та навчальних компетентностей. Окремо розглянуто вплив різних видів сценарного мистецтва та створення авторського наративу для комп'ютерної гри у дослідженнях К. А. Буна, І. Югай, К. Гоха та інших.

Мета статті — комплексне дослідження підходів до створення та редакторської обробки ігрових сценаріїв для подальшої розробки фахових настанов для редактора комп'ютерних ігор.

Методи дослідження. Під час дослідження використано загальнонаукові методи — аналіз (дослідження шляхів застосування комп'ютерних ігор у сучасному суспільстві та обґрунтування мистецького значення цих продуктів, дослідження наративних та лудологічних складників ігрових продуктів різних типів), індукцію (характеристика структурних компонентів ігрового сценарію), зіставлення (порівняння особливостей створення сценаріїв у різних мистецьких галузях), класифікацію й узагальнення (досягнення внутрішньої структурно-логічної впорядкованості під час викладу результатів дослідження), синтез (укладання практичних рекомендацій для редакторів).

Результати дослідження. З розвитком мультимедійних технологій сфера діяльності сучасного редактора перестала обмежуватись опрацюванням та підготовкою друкованих видань. Редактор як фахівець, котрий має комплексну підготовку зокрема й з мультимедійних аспектів створення та опрацювання сучасного контенту, може працювати і з матеріалами, створеними для комп'ютерних і мережевих ігор. Його роль у таких інтерактивних виданнях не обмежується лише роботою з уже створеним текстом — багатоаспектність підготовки дозволяє редактору працювати і у ролі нарративного дизайнера та ігрового письменника.

Роль редактора при оптимізації текстового складника комп'ютерної гри досі не досліджувалась в українському науковому просторі, проте вже потребує не просто визначення основних складників редакторського опрацювання ігрового наратива, а й подальшого створення фахових настанов для редагування інтерактивного ігрового контенту.

Саме ж явище комп'ютерних ігор уже не нове, адже перші такі цифрові продукти з'явилися ще всередині минулого століття [26; 31]. З огляду на те, що до створення ігор зазвичай залучено багато фахівців із різних галузей, визначення цього поняття різняться залежно від аспекту, що його розглядають у конкретній галузі. Узагальнене визначення знаходимо у словнику Collins: «Комп'ютерна гра — це гра, в яку грають на комп'ютері або на маленькому переносному електронному пристрої» [8].

Тобто, комп'ютерною грою є будь-яка гра, для якої потрібен електронний пристрій, незалежно від того, називаємо ми його смартфоном чи домашнім персональним комп'ютером. Таке визначення, щоправда, ніяк не описує саме поняття гри і зачіпає тільки технічний аспект. Інше узагальнене визначення наводить Дж. Шелл: «Гра — це діяльність з вирішення проблеми, до чого підходять із грайливим ставленням» [24, с. 47]. На основі інших розглянутих визначень автор також формує список головних рис, притаманних комп'ютерним іграм:

- в ігри грають добровільно;
- ігри мають мету;
- ігри мають конфлікт (подібно до літературних творів);
- ігри мають правила (що виражені механіками та геймплеєм — перебігом гри);
- ігри можна вигравати чи програвати;

- ігри інтерактивні;
- ігри кидають виклик гравцю;
- ігри можуть створювати свої внутрішні цінності (йдеться про речі, які у всесвіті гри мають певну вагу та значення або ж надають додаткові переваги);
- дозволяють створити відчуття занурення у світ гри (на ментальному рівні);
- це закриті, формальні системи [24, с. 46].

Для розуміння висвітлених питань варто також розглянути більш детально типові компоненти комп'ютерної гри, описані Дж. Шелл [24, с. 53–54]:

1. Ігрові механіки. Тобто набір правил взаємодії користувача із грою. Саме механіки та геймплей відрізняють ігри від інших інтерактивних медіа.

2. Історія. Вона може розвиватись як лінійно, так і нелінійно, від чого залежатиме і те, які механіки будуть обрані для її розкриття.

3. Естетика (або ж атмосфера). Сюди входить візуальний стиль, кольорова гама, аудіосупровід тощо.

4. Технології (або ж програмне забезпечення). Доступність певних технологій здатна розширювати коло можливостей, які можна реалізувати у грі. Так само й відсутність таких технологій накладає обмеження на інші пункти.

Особливості реалізації зазначених елементів визначають жанр комп'ютерної гри. Із розвитком галузі та появою нових технологій їхня кількість постійно зростає — у одній із перших жанрових класифікацій 1984 року К. Кроуфорд описав 11 основних жанрів ігор [9, с. 19–39], у той час як сучасний каталог магазину Steam налічує 42 їх жанри [27]. Детальний опис та перелічення усіх не входить до завдань дослідження, тож наведемо тільки найбільш популярні тепер у світі: екшн («action»), шутер («shooter»), рольові («role-playing» або «RPG»), спортивні («sport»), пригодницькі («adventure»), файтинг («fighting»), автомобільні («racing»), стратегії («strategy»), головоломки («puzzles») [16]. Корисною для подальшого дослідження є класифікація, запропонована І. Югай: дослідниця поділяє ігри на оповідальні (які акцентують гравця на сюжеті) та неоповідальні (які акцентують на геймплеї, моторних навичках тощо) [2, с. 15–17]. В цій роботі ми розглядатимемо саме оповідальні ігри. Також потрібно враховувати, що одна гра може належати до кількох жанрів одразу: наприклад, пригодницька гра може

містити елементи головоломок, а візуальна новела може містити багато ознак RPG.

Сучасна наука вирізняє декілька підходів до вивчення комп'ютерних ігор. Історично першим з'явився так званий наративний підхід, який передбачав вивчення ігор саме з точки зору історій (або наративів), які вони несуть та за допомогою яких взаємодіють із користувачем. Утім, наратологія не розглядала багато інших, не менш важливих складників комп'ютерних ігор, таких як ігрові механіки, геймплей, технічні особливості розробки тощо. Ширше розглядає поняття ігор лудологічний підхід, який враховує не тільки наратив, а й психологічні, соціологічні, технічні та інші можливі аспекти створення подібних цифрових продуктів.

Окреслюючи ці два підходи, варто згадати і про дискурс між нарратологією та лудологією [23, с. 5], адже єдиної думки про те, що є найважливішим для вивчення відеоігор, досі не існує. Прихильники лудологічного підходу (зокрема Дж. Джул, Е. Аарсет, М. Ескелінен, Г. Фраска) схильні ставити на перше місце саму гру як соціально-культурне явище, відкидаючи не тільки важливість, а й потрібність сюжету чи наративу як такого. Усю суть їхнього ставлення до наративу М. Ескелінен зміг виразити у одній цитаті: «Якщо я кину вам м'яч, то не стану розраховувати на те, що ви його викинете і почнете розказувати історію. З іншого боку, під час теоретичного опрацювання комп'ютерні ігри практично завжди вивчають, ґрунтуючись лише на літературознавчих, драматичних та кіномистецьких засадах» [12]. Варто зауважити, що комп'ютерна гра від самого початку своєї історії вийшла за межі звичних ігрових практик на кшталт ігор з м'ячем, які не потребують сюжету. Окрім того, в історії кінематографу можна знайти цікаву паралель. Як вказує К. Бун, перші кінострічки теж не мали на меті розказати історію і не розглядались як художній засіб для таких цілей, а лише фільмували певні кадри [6, с. 53–65]. І, тим не менш, усвідомлення необхідності наративу та «театрального потенціалу [6, с. 65]» фільмів зробили кіномистецтво таким, яким ми його знаємо сьогодні. Важко уявити кіноіндустрію, яка замість того, аби розповідати історії, показує живі фотографії (хоча навіть фотовиставки часто розказують серією кадрів саме історії).

Прихильники ж наративного підходу (такі як Дж. Мюррей, М. Райан, С. Пірс), навпаки, схильні вважати, що будь-яка гра перш за все розповідає певну історію і має потужний наративний потенціал. Схожих

поглядів дотримуються також деякі письменники та геймдизайнери. Серед них, наприклад, автор сценаріїв та дизайну багатьох популярних ігор Х. Коджіма. На його думку, за допомогою ігор (як засобу сторителінгу) можна досягнути особливих ефектів, які не вдасться повторити ані в кіно, ні в літературі [21]. Геймдизайнер Т. Шейфер у інтерв'ю для порталу Gamespot також наводить аргументи на користь історій в іграх та вважає, що вони роблять всесвіт гри більш переконливим і допомагають відчувати ефект занурення [21].

У межах цієї роботи ми дотримуємось усередненого погляду на дискурс між наративним та лудологічним підходами — історія є важливим елементом для всіх ігор, проте не для всіх ігрових жанрів вона є настільки ж значимим елементом для користувача, як інші її складники (наприклад, геймплей). Проте, сценарій як текстова одиниця є необхідним для будь-якої гри, попри важливість чи глибину її наративу з літературної точки зору.

Комп'ютерні ігри наразі є звичним продуктом та одним із популярних способів проведення дозвілля. За даними DFC Intelligence, станом на середину 2020 року у комп'ютерні ігри грає 3,1 млрд людей по всьому світу [5]. Це не означає, що майже половина населення планети є геймерами, проте такі дані дозволяють переконатися, наскільки поширеними є ігри у сучасному суспільстві. Якщо розглянути статистику користування платформи Steam, що є одним із найбільших розповсюджувачів ліцензійних комп'ютерних ігор, побачимо, що 62,2 млн людей використовують платформу щодня, а сам каталог 2020 року містив понад 50 тисяч ігор [28].

Попри таку поширеність та популярність, суспільна думка щодо ігор усе ще лишається упередженою — частина науковців та лідерів думок неоднозначно або відкрито негативно ставиться до ігрової індустрії через можливу ігрову залежність [17] та потенційний негативний вплив деяких цифрових продуктів на психіку людини, і особливо психіку дітей та підлітків. Так, Дж. Халл на основі отриманих даних у своїх дослідженнях припускає, що ігри з високим рівнем агресії та ризику у геймплеї чи сюжеті (Grand Theft Auto III, SpiderMan II, Manhunt) можуть призводити до девіантних змін у поведінці, внаслідок чого людина стає більш схильною до ризикової поведінки, споживання алкогольних та тютюнових продуктів, пошуку ненадійних сексуальних зв'язків [19], а інший аналіз у дослідженні 2018 року підтвердив, що у деяких гравців подібні ігри провокують агресивнішу поведінку в реальному житті [25].

Попри значущість наведених даних, зараз не існує досліджень, що доказово підтверджували б зв'язок між використанням подібних комп'ютерних ігор та проявами жорстокості, що призводили б до кримінальної поведінки. Проблемою лишається також спотворення інформації у ЗМК, в інформаційних повідомленнях яких не уточнюється жанр ігор, а припущення подаються як доведений факт, що призводить до викривленого зображення впливу ігор. На нашу думку, потенційну небезпеку від використання таких ігор варто розглядати нероздільно від психологічного стану особистості та її характеру, наявних морально-ціннісних орієнтирів та зовнішніх умов, у яких вона перебуває. Інше варте уваги дослідження [11], втім, наводить протилежну думку — жорстокі ігри іноді, навпаки, призводять до зменшення рівнів злочинності.

Нині науковцями проведено значну кількість досліджень, що доводять: комп'ютерні й мережеві ігри справляють найрізноманітніші позитивні впливи на психологічний та фізичний стан людини. Для прикладу, ігри допомагають підвищити швидкість прийняття рішень [29], можуть ефективно розвивати професійні навички, когнітивні здібності та підтримувати здоровий спосіб життя [14], покращують зір [7] та сприйняття кольорів [4], позитивно впливають на креативність особистості [20], допомагають дітям із дислексією швидше та точніше сприймати інформацію [13].

Ігри використовуються у освітньому процесі і з навчальною метою. Minecraft, зокрема, ще 2013 року з'явився серед переліку обов'язкових предметів у одній зі шведських шкіл [22] та використовується як додатковий інтерактивний інструмент у багатьох інших країнах. Сприяє поширеності застосування цієї гри в освітньому середовищі те, що її розробники створили спеціальну навчальну версію, для якої регулярно оновлюють навчальний контент (уроки, нові компоненти для конструктора тощо). За жанром гра є так званою «пісочницею», тобто має великий набір механік, у той час як визначений заздалегідь сюжет у ній, навпаки, відсутній. Це дозволяє вчителям створювати середовище для різних типів уроків, спираючись на цілі, яких потрібно досягнути під час навчального процесу: у грі можна опановувати як просторове мислення, так і точні науки.

Пов'язаним із ігровою індустрією є також явище гейміфікації, тобто застосування ігрових елементів у неігрових середовищах. Серед таких елементів можуть бути тематичні міні-ігри, активності зі збирання предметів внутрішньої цінності (відзнак, бейджів, умовних монет,

фігурок, наліпок тощо). Її використовують як онлайн-освітні платформи, так і окремі навчальні заклади. Наприклад, платформа Codecademy пропонує підтримувати навчальну мотивацію за допомогою збирання бейджів-відзнак, які користувач отримує за досягнення навчальних цілей [3]. Вартим уваги є те, що гейміфікація може застосовуватись не тільки у цифровому середовищі. О. Карабін зазначає, що вчителі молодших класів вже давно впровадили ігрові елементи у навчанні, та називає основні елементи таких ігор: це ролі, сюжет та правила гри [1, с. 45]. Ці базові елементи справді можна імплементувати у навчальний процес, щоб зробити його більш різноманітним та продуктивним. Ефективність їхнього застосування тепер пояснюють задіянням під час ігрового процесу в учнів різних типів пам'яті, насамперед образної та емоційної. Ф. Вілкінсон зазначає, що емоції чинять вплив на увагу, мотивацію та прийняття рішень [30], і в іграх це може успішно використовуватись задля полегшення процесу запам'ятовування та подальшого відтворення інформації. Значно легше запам'ятати нове поняття чи іноземне слово, якщо воно асоціюватиметься з певною яскравою деталлю (персонажем чи історією), або ж якщо під час вивчення матеріалу людина була повністю сфокусована на відповідній ігровій задачі.

Під час дослідження ігрових елементів у навчанні науковці також спираються на концепцію «поток» американського психолога М. Чиксентмігаї, тобто стану невимушеної концентрації, під час якої людина занурюється у справу настільки, що не помічає плин часу [10, с. 4]. Досягнення цього стану в процесі навчання М. Чиксентмігаї у своїй праці пояснює тим, що успішне вирішення задач, які неістотно перевищують можливості чи знання людини, дозволяють їй відчути позитивні емоції та підвищити впевненість у власних силах, що надалі спонукає із задоволенням переходити до все складніших задач. Якщо застосовувати цю концепцію до навчальних ігор, то це якраз і є той бажаний ефект, що його має забезпечувати система мотивації разом із емоційним впливом (задоволенням) від гри.

З огляду на відмінність текстового та технічного складників, варто визначити, коли саме до роботи над створеннями гри повинен долучитись редактор. За наявності у нього/неї базової технічної підготовки і/або ж зацікавленості у лудологічних аспектах створення гри, редактор може працювати також і над розробкою механік та геймплею. Такий редактор з багатим ігровим досвідом цілком здатен самостійно перевіряти та коректувати технічні аспекти. На нашу думку, редактор не завадив

би вже на самому початку роботи над проектом будь-якої гри, адже він може фахово оцінити її ідею ще на етапі концепції та надати слушні поради, що допоможуть уникнути вартісних переробок на подальших етапах роботи. Окрім того, необхідним є і редакторський аналіз графічного складника та опрацювання матеріалів, створених художниками проекту. Наприклад, перевірка відповідності створених образів їхньому графічному вираженню. Цей аспект контролю стосується не тільки персонажів, а й об'єктів середовища, особливо якщо вони мають відповідники у реальному світі. Наприклад, при реалістичному зображенні світу гри стане суттєвою помилкою, якщо об'єкт із назвою кульбаба буде виглядати як ріпак. Можна заперечити, що це відповідальність художника, проте якщо той має недостатній досвід у ботанічній ілюстрації, хтось обов'язково це має помітити та вказати йому на помилку.

Аспекти, на які редактор конче має звернути увагу після ознайомлення із текстом основного сценарію та супутніми матеріалами (додатковими сценаріями, списком ключових подій, книгами об'єктів, персонажів та локацій, мапами світу та концепт-артами — якщо вони вже є, описом геймплею), а також повторної вичитки, — це:

1) Структура твору. Необхідно перевірити, чи відповідає твір загальним принципам створення сценарію, чи містить основні його компоненти — експозицію, зав'язку, розвиток дії, кульмінацію та розв'язку, та як саме вони виражені: чи достатньо часу відведено на основні події, чи достатньо зображально-виражальних засобів використав автор для того, аби розкрити зміст зав'язки чи кінцівки. Сюди ж входить аналіз особистості головного героя та другорядних персонажів, що беруть участь у розвитку сюжету, — під час ознайомлення зі сценарієм редактору потрібно звертати увагу, наскільки автору вдалося передати ідею свого твору за допомогою взаємодії персонажів та чи виражає конфлікт між ними цю ідею достатньо яскраво, аби зацікавити гравця та змусити його дізнаватись, що ж буде відбуватись далі. Другорядні персонажі теж не повинні бути фоном для гравця — їхні мотиви та вчинки, прохання та накази, виражені у квестах різної форми, мають доповнювати та розкривати ідейно-сюжетний складник твору, а не правити гравцеві лише засобом зібрати необхідні об'єкти чи дані впродовж гри. Також редакторові необхідно проаналізувати сценарії глав та окремих завдань на наявність там надлишкових елементів: квест, що містить надто багато одноманітних завдань порівняно з іншими, завдаватиме шкоди мотивації гравця й до того ж затягуватиме розвиток подій. Робота із цим аспектом

залежить від наявного у редактора досвіду роботи з подібними творами, а також його естетичних та художніх смаків, вподобань і загальної ерудиції (напр. фахівцю, що не звик до роботи із тематикою фентезі, буде значно важче оцінити характеристики світу та оригінальність/шаблонність запропонованих автором ідей).

2) Узгодження імплементації сюжету із жанром та наявними у грі механіками. Перевірка узгодженості сюжету із жанром, стилем та механіками гри є одним із базових завдань редактора. Він має проаналізувати, як саме гравець взаємодіятиме з ігровим середовищем та наскільки це вписується у сюжет — аби спосіб взаємодії не суперечив логіці наративу, а органічно його доповнював.

3) Перевірка фактологічного матеріалу, виправлення смислових та логічних помилок. Такі помилки можна поділити на кілька груп:

а) помилки, що стосуються вигаданого світу гри. Деякі проєкти містять розвинуту передісторію, власну міфологію та географію. Для пошуку можливих помилок, пов'язаних із цими даними (дати початку, кінця війн, утворення держав, королівств тощо), спершу варто ознайомитись із відповідними допоміжними матеріалами. Так, у всесвіті гри можуть бути наявні:

- деталізована історія окремих країн та хронологія подій у них;
- детальний опис соціально-економічного становища;
- розвинутий географічний складник, поділ місцевостей на кліматичні зони;
- детальні біографії другорядних персонажів;
- власна міфологічна система;
- власна мова;
- опис культурних особливостей рас, що його населяють.

Цей перелік не є вичерпним і для кожної гри буде відрізнятись, тож редакторові необхідно завжди орієнтуватись на базові у проєкті факти про світ гри. Узгодженості потребують внутрішні назви та поняття, дати тощо. Якщо для деяких рас включено слова чи фрази вигаданою мовою, редактору варто перевіряти відповідність використання цього лексикону персонажами зі створеним для гри словником, аби, наприклад, не виявилось, що поняття «друг» впродовж гри позначалося щоразу новим вигаданим словом. Перевіряти узгодженість ігрових фактів потрібно не тільки на рівні окремих реплік, а квестів та глав у цілому;

б) помилки, що стосуються реального світу. Під час створення деяких ігор розробники надихаються цілком реальними епохами, фактами

та подіями. Гра — це не довідник і не енциклопедія, аби відобразити у точності до деталей кожну особливість того чи іншого періоду історії, проте й у грі варто дотримуватись єдності стилю та контролювати під час створення та редагування сценарію такі особливості:

- мови — різні часові періоди інколи містять значні відмінності як мінімум у лексиці, то й використання цієї різниці для вираження вікових відмінностей чи зображення іншого часу може додати реалістичності зображуваним подіям;
- побуту — та його відповідності соціальному статусові персонажів;
- моди — особливостей одягу та обладунків, які мають відповідати обраному для гри періоду та місцевості;
- архітектурних стилів — наприклад, для зображення вікторіанської епохи розробники часто використовують стиль неоготики, що відображається не тільки в графічному вигляді гри, а й впливає на дизайн квестів;
- науково-технічного прогресу в обраний час — бо ж буде вкрай дивно побачити у грі з часів бароко в арсеналі доступної зброї гвинтівку ХХ століття. На сьогодні ретельного вивчення, аналізу та контролю під час редагування вже потребують не надто віддалені часові періоди на кшталт 2000-х чи навіть 1990-х.

Додатково незайвим редакторів буде, окрім сценарію, переглянути і концепт-арти гри, що відображатимуть названі об'єкти. Всесвіт гри може тільки базуватись на якихось історичних періодах, не зображаючи конкретні події, але при цьому містити певні культурні (звичаї, свята, традиції) та лексичні запозичення — отже, й правильність та доречність їхнього вживання також варті уваги редакторів під час опрацювання;

в) помилки, що стосуються всесвіту творів, на основі яких створено гру.

Якщо ж всесвіт гри ґрунтується на наявному творі будь-якої іншої форми, перш за все редактору потрібно перевірити відповідність відображення ключових фактів всесвітові цього твору. Це стосується як фактів, що відображені у сценарії (їх список загалом схожий на вже наведений у підпункті (а)), так і використаних образів персонажів. Так, якщо один із персонажів у книзі загинув по сюжету, його поява у грі-сиквелі має бути якісно вмотивованою, що здебільшого не видається можливим. Окрім цього, під час редагування таких сценаріїв важливо знати загальну мету гри:

- гра відтворює в ігровому форматі вже наявний сюжет — у цьому разі відмінності мають бути мінімальними;

- гра пропонує видозмінені події вже наявного сюжету, його альтернативну версію від розробників (сюди ж входять проекти із розгалуженим нарративом). Тоді потрібно визначити, яку альтернативну версію вирішення конфлікту пропонує сценарій та чи варта вона втілення, чим саме ця альтернативна версія має зацікавити користувачів;
- гра є приквелом чи сиквелом уже наявної історії — такі проекти все одно міститимуть значну кількість фактів, пов'язаних із основним твором, які теж потребують вдумливої інтеграції в сюжет;

г) помилки у навчальних проектах. Під час роботи із навчальними іграми або ж проектами, що містять освітній складник, редактору надзвичайно важливо перевіряти достовірність інформації, яку подано у грі. Це стосується як фактів, вплетених у нарратив, так і змісту основних механік, які часто пов'язують із опануванням матеріалу.

4) Адекватність створених образів їх поведінці у творі. Концепції персонажів, описані у відповідному документі, створюються як орієнтир для команди розробників: як художників, так і сценаристів. Характер персонажа має розкриватись у його словах та діях, відповідати початковому задуму та допомагати якнайкраще виразити ідею твору. Через це для редактора вкрай важливо ознайомитись із книгою персонажів, щоб надалі проаналізувати характери ключових героїв у творі: чи справляє їхня поведінка те враження, яке було заплановане на початку роботи? Якщо ні, то яким чином це можна виправити? Інколи для цього достатньо переписати репліку, інколи на доопрацювання доведеться відправити увесь квест. Ще одна важлива особливість аналізу персонажів — це врахувати, на основі якого архетипу було створено того чи іншого персонажа. Це дасть редактору змогу побачити, чи виконує персонаж необхідну роль у сюжеті та яким чином можна скоректувати його дії. Якщо ж автор створював свого персонажа на основі вже наявного іншого (наприклад, персонаж із твору іншого автора), то потрібно враховувати, чи має він бути схожим на прототип. Якщо так, то потрібно проаналізувати, чи вдалося досягнути цієї схожості у діалогах та поведінці. Звісно, для цього редактор має ознайомитись із першоджерелом.

5) Структура та зміст реплік. У грі цей аспект суттєво впливає на сприйняття тексту гравцем через два основні фактори: відповідність змісту скороченої репліки змістові основної та зацикленості діалогів. Враховуючи, що діалог у багатьох пригодницьких та RPG-іграх є

достатньо об'ємним, повна фраза часто виявляється задовгою для того, аби помістити її в меню вибору, яке має компактно розміститися на екрані. Обмеження на довжину фрази накладають також часові механіки, коли у гравця немає часу вчитуватись у повний текст. Через це важливими є лаконічна побудова таких фраз та їхня відповідність змісту повної фрази. Частими порушеннями цієї відповідності, що вводять в оману гравців, є:

- відмінність емоційного забарвлення опису та повної фрази;
- неправильна інтерпретація закладеного в основну фразу змісту;
- незрозумілість та неочевидність наслідків фрази (хоча іноді цей пункт навмисно покликаний створити ефект неочікуваності).

Завдання редактора — перевірити короткий опис таких фраз та, за потреби, узгодити його зі змістом повних реплік, адже з «вини» подібних невідповідностей гравець не здатен передбачити наслідки своїх дій і фактично втрачає контроль над сюжетним складником гри.

Другий фактор — зацикленості діалогів — впливає радше на естетичне враження від гри, що, втім, не робить його менш важливим. Ця особливість також пов'язана із ситуацією, коли гравець може обирати репліки зі списку — з різницею у тому, що вони не призводитимуть до розгалужень у сюжеті. Зазвичай це елементи діалогу із персонажами, під час якого герой має дізнатись певну кількість інформації.

По-перше, актуальною залишається вказана вище потреба відповідності описові змісту; але додається також інша — кожен пункт цього діалогу має бути самостійним, а перестановка пунктів місцями не повинна викликати відчуття порушення хронології. Причина цієї вимоги полягає у тому, що гравці здебільшого мають змогу обрати не всі варіанти, а лише ті, що їх цікавлять, тож якщо окремий пункт матиме незавершену думку, то обірваним виглядатиме увесь діалог.

Інші аспекти роботи редактора із текстом ігрового сценарію, на нашу думку, відповідають загальним засадам літературного редагування. Під час роботи над окремими проектами редактор помітить суттєві для себе відмінності у організації робочого процесу команди, вимогах до фінального продукту тощо. Проте, маючи необхідні знання про особливості ігрових наративів та їхнього втілення, фахівець може коректувати та удосконалювати власні методи опрацювання сценаріїв та супутніх документів залежно від мети та жанру гри.

Висновки. Комп'ютерна гра як частини розважального та навчального соціокомунікаційного простору потребує всебічного опрацювання

редактором, особливо сценарного складника та супутньої документації. Виокремлено усереднений наративно-лудологічний підхід до опрацювання комп'ютерних ігор з боку редагування — історія є провідним елементом для всіх ігор, проте не для всіх ігрових жанрів вона є важливим елементом для користувача, як інші її складники (наприклад, геймплей). Спираючись на проведені дослідження, вважаємо, що редактор потрібен на всіх етапах створення та підготовки комп'ютерної гри, а також подальшого її тестування, доопрацювання та реалізації. За наявності у нього/неї базової технічної підготовки і/або ж зацікавленості у лудологічних аспектах створення гри, редактор може працювати над розробкою механік та геймплею. Такий редактор з багатим ігровим досвідом цілком здатен самостійно перевіряти та коректувати технічні аспекти. На початкових етапах роботи редактор може фахово оцінити ідею гри та надати слухні поради, що допоможуть уникнути переробок на подальших етапах роботи. Окрім того, необхідним є і редакторський аналіз графічного складника та опрацювання матеріалів, створених художниками проєкту. Під час роботи над комп'ютерною грою редактор має всебічно оцінити та перевірити структуру твору, узгодження імплементації сюжету із жанром та наявними у грі механіками, фактологічний матеріал, усунути смислові та логічні помилки, оцінити адекватність створених образів їх поведінці у творі, запропонувати удосконалення до структури та змісту реплік за потреби. Редагування комп'ютерних ігор потребує подальших ретельних досліджень, усталення термінологічної бази та удосконалення методичних настанов відповідно до жанрового розмаїття ігор як розважальних та навчальних продуктів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Карабін О. Й. Гейміфікація в освітньому процесі як засіб розвитку молодших школярів. Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах. 2019. № 67, Т. 1. С. 44–47. URL : http://dspace.tnpu.edu.ua/bitstream/123456789/14039/1/Karabin_Gameification_educational.pdf (дата звернення 16.12.2021).
2. Югай И. И. Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX–XXI веков : автореферат дис. ... кандидата искусствоведения : 17.00.09. Санкт-Петербург, 2008. 26 с.

3. About Badges and Weekly Targets. Codecademy: official website. URL : <https://help.codecademy.com/hc/en-us/articles/115003050088-About-Points-Badges-and-Weekly-Targets> (дата звернення: 15.11.2021).
4. Action Video Games Improve Vision. University of Rochester: website. URL : <https://www.rochester.edu/news/show.php?id=3342> (дата звернення: 06.11.2021).
5. Bankhurst A. Three Billion People Worldwide Now Play Video Games, New Report Shows. IGN: website. URL : <https://www.ign.com/articles/three-billion-people-worldwide-now-play-video-games-new-report-shows> (дата звернення: 06.11.2021).
6. Boon K. A. Script Culture and the American Screenplay. Wayne State University Press, 2008. 394 p.
7. Collins N. Playing Video Games ‘Improves Eyesight’. Telegraph: website. URL : <https://www.telegraph.co.uk/news/science/science-news/9088262/Playing-video-games-improves-eyesight.html> (дата звернення: 06.11.2021).
8. Computer game definition. Collins Online Dictionary. URL : <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/computer-game> (дата звернення: 18.09.2021).
9. Crawford C. The Art of Computer Game Design. McGraw-Hill Osborne Press, 1984. 114 p.
10. Csikszentmihalyi M. Flow: The Psychology of Optimal Experience. Harper Perennial Modern Classics, 2008. 334 p.
11. Cunningham A. S., Engelstatter B., Ward M. R. Understanding the Effects of Violent Video Games on Violent Crime. Southern Economic Journal. 2016. №82 (4). Pp. 1247–1265 URL : https://www.researchgate.net/publication/228295380_Understanding_the_Effects_of_Violent_Video_Games_on_Violent_Crime (дата звернення: 18.09.2021).
12. Eskelinen M. The Gaming Situation. Game Studies. Issue 1. Vol. 1. July 2001. URL : <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/> (дата звернення: 26.09.2021).
13. Franceschini S., et al. Action Video Games Make Dyslexic Children Read Better. Current Biology. 2013. Vol. 23, issue 6, Pp. 462–466. URL : [https://www.cell.com/current-biology/fulltext/S0960-9822\(13\)00079-1?script=true](https://www.cell.com/current-biology/fulltext/S0960-9822(13)00079-1?script=true) (дата звернення: 26.09.2021).

14. Froding B., Peterson M. Why computer games can be essential for human flourishing. *Journal of Information, Communication and Ethics in Society*. 2013. Vol. 1, No. 2. Pp. 81–91. URL : <https://www.kth.se/social/files/5a7c169056be5ba270c7276a/3%20-%20Why%20computer%20games%20can%20be%20essential%20for%20human%20flourishing%20-%20fröding%26%20peterson%20-%202013%5B1%5D.pdf> (дата звернення: 26.09.2021).
15. Gee O. Swedish school makes Minecraft a must. *The Local*: website. URL : <https://www.thelocal.se/20130109/45514/> (дата звернення: 15.11.2021).
16. Gough C. Genre breakdown of video game sales in the United States in 2018. *Statista*: website. URL : <https://www.statista.com/statistics/189592/breakdown-of-us-video-game-sales-2009-by-genre/> (дата звернення: 20.09.2021).
17. Grinspoon P. The health effects of too much gaming. *Harvard Health Publishing*: website. URL : <https://www.health.harvard.edu/blog/the-health-effects-of-too-much-gaming-2020122221645> (дата звернення: 12.11.2021).
18. Hideo Kojima BAFTA Interview — Storytelling, characters, and game design. *Metal Gear Informer*: website. URL : <https://www.metalgearinformer.com/?p=2775> (дата звернення: 26.09.2021)
19. Hull J. G., Brunelle T. J., Prescott A. T., Sargent J. D. A Longitudinal Study of Risk-Glorifying Video Games and Behavioral Deviance. *J Pers Soc Psychol.*, 2014 Aug; 107(2): P. 300–325. URL : <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4151190/> (дата звернення: 26.09.2021).
20. Jackson L.A., et al. Information technology use and creativity: Findings from the Children and Technology Project. *Computers in Human Behaviors*. 2011. doi:10.1016/j.chb.2011.10.006.
21. Kasavin G. Everything is Possible: Inside the Minds of Gaming's Master Storytellers. *Gamespot*: website. URL : <https://www.gamespot.com/articles/everything-is-possible-inside-the-minds-of-gamings-master-storytellers/1100-6120427/> (дата звернення: 26.09.2021).
22. *Minecraft Educational Edition*: official website. URL : <https://education.minecraft.net/ru-ru/homepage> (дата звернення: 15.11.2021).
23. Mukherjee S. *Video Games and Storytelling*. Palgrave Macmillan, 2015. 246 p.

24. Schell J. *The Art of Game Design*. Morgan Kaufman Publishers, 2020. 653 p.
25. Snider M. Study confirms link between violent video games and physical aggression. USA Today: website. URL : <https://www.usatoday.com/story/tech/news/2018/10/01/violent-video-games-tie-physical-aggression-confirmed-study/1486188002/> (дата звернення: 06.11.2021).
26. Spacewar. Computer History Museum: website. URL : <https://www.computerhistory.org/pdp-1/spacewar/> (дата звернення: 18.09.2021)
27. Steam: official website. URL: <https://store.steampowered.com/> (дата звернення: 20.09.2021).
28. Steam — огляд 2020 року. Steam: official website. URL : <https://store.steampowered.com/news/group/4145017/view/2961646623386540826> (дата звернення: 12.11.2021).
29. Video Games Lead to Faster Decisions that are No Less Accurate. University of Rochester: website. URL : <https://rochester.edu/news/show.php?id=3679> (дата звернення: 06.11.2021).
30. Wilkinson Ph. Affective educational games: Utilizing emotions in game-based learning. 2013 5th International Conference on Games and Virtual Worlds for Serious Applications (VS-GAMES) (Poole, United Kingdom. Sept. 11 2013 to Sept. 13 2013). IEEE, 2013. P. 1–8. doi : 10.1109/VS-GAMES.2013.6624219.
31. Winter D. Noughts And Crosses. The oldest graphical computer game. Pong-Story: website. URL : <http://www.pong-story.com/1952.htm> (дата звернення: 20.09.2021).

REFERENCES

1. Karabin, O. (2019). Gamifikatsiya v osvithnomu protsesi yak zasib rozvytku molodshyh shkolariv. *Pedahogika formuvannia tvorchoi osobystosti u vyschii I zahalnoosvitniy shkolah*. № 67, Т. 1. Pp. 44–47. Retrieved 16 December 2021 from http://dspace.tnpu.edu.ua/bitstream/123456789/14039/1/Karabin_Gameification_educational.pdf.
2. Yugai, E. (2008). *Kompiuternaya ihra kak zhanr hudozhestvennogo tvorchestva na rubezhe XXI–XXI vekov*. Unpublished PhD thesis, Saint Petersburg, Russian Federation.

3. About Badges and Weekly Targets. *Codecademy: Official Website*. Retrieved 15 November 2021 from <https://help.codecademy.com/hc/en-us/articles/115003050088-About-Points-Badges-and-Weekly-Targets>.
4. Action Video Games Improve Vision. *University of Rochester: Official Website*. Retrieved 06 November 2021 from <https://www.rochester.edu/news/show.php?id=3342>.
5. Bankhurst, A. (2021). Three Billion People Worldwide Now Play Video Games, New Report Shows. *IGN: Official Website*. Retrieved 06 November 2021 from <https://www.ign.com/articles/three-billion-people-worldwide-now-play-video-games-new-report-shows>.
6. Boon, K. A. (2008). *Script Culture and the American Screenplay*. Wayne State University Press, USA. 394 p.
7. Collins, N. (2021) Playing Video Games ‘Improves Eyesight’. *Telegraph: Official Website*. Retrieved 06 November 2021 from <https://www.telegraph.co.uk/news/science/science-news/9088262/Playing-video-games-improves-eyesight.html>.
8. Computer game definition. *Collins Online Dictionary: Official Website*. Retrieved 18 September 2021 from <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/computer-game>.
9. Crawford, C. (1984). *The Art of Computer Game Design*. McGraw-Hill Osborne Press, USA. 114 p.
10. Csikszentmihalyi, M. (2008). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper Perennial Modern Classics. 334 p.
11. Cunningham, A.S., Engelstatter, B., Ward, M.R. (2016). Understanding the Effects of Violent Video Games on Violent Crime. *Southern Economic Journal*. № 82 (4). P. 1247–1265. Retrieved 18 September 2021 from https://www.researchgate.net/publication/228295380_Understanding_the_Effects_of_Violent_Video_Games_on_Violent_Crime.
12. Eskelinen, M. (2001). The Gaming Situation. *Game Studies*. Issue 1. Vol. 1. July 2001. Retrieved 26 September 2021 from <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>.
13. Franceschini S., et al. (2013). Action Video Games Make Dyslexic Children Read Better. *Current Biology*. Vol. 23, issue 6, Pp. 462–466. Retrieved 26 September 2021 from [https://www.cell.com/current-biology/fulltext/S0960-9822\(13\)00079-1?script=true](https://www.cell.com/current-biology/fulltext/S0960-9822(13)00079-1?script=true).

14. Froding, B., Peterson, M. (2013). Why computer games can be essential for human flourishing. *Journal of Information, Communication and Ethics in Society*. Vol. 1, № 2. Pp. 81–91. Retrieved 26 September 2021 from <https://www.kth.se/social/files/5a7c169056be5ba270c7276a/3%20-%20Why%20computer%20games%20can%20be%20essential%20for%20human%20flourishing%20-%20fröding%26%20peterson%20-%202013%5B1%5D.pdf>.
15. Gee, O. Swedish school makes Minecraft a must. The Local: Official Website. Retrieved 15 November 2021 from <https://www.thelocal.se/20130109/45514/>.
16. Gough, C. Genre breakdown of video game sales in the United States in 2018. Statista: Official Website. Retrieved 20 September 2021 from <https://www.statista.com/statistics/189592/breakdown-of-us-video-game-sales-2009-by-genre/>.
17. Grinspoon, P. The health effects of too much gaming. Harvard Health Publishing: Official Website. Retrieved 12 November 2021 from <https://www.health.harvard.edu/blog/the-health-effects-of-too-much-gaming-2020122221645>.
18. Hideo Kojima BAFTA Interview — Storytelling, characters, and game design. *Metal Gear Informer: Official Website*. Retrieved 26 September 2021 from <https://www.metalgearinformer.com/?p=2775>.
19. Hull, J. G., Brunelle, T. J., Prescott, A. T., Sargent, J. D. (2014). A Longitudinal Study of Risk-Glorifying Video Games and Behavioral Deviance. *J Pers Soc Psychol*. 107(2): Pp. 300–325. Retrieved 26 September 2021 from <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4151190/>.
20. Jackson, L.A. et al. (2011). Information technology use and creativity: Findings from the Children and Technology Project. *Computers in Human Behaviors*. doi:10.1016/j.chb.2011.10.006.
21. Kasavin, G. Everything is Possible: Inside the Minds of Gaming's Master Storytellers. *Gamespot: Official Website*. Retrieved 26 September 2021 from <https://www.gamespot.com/articles/everything-is-possible-inside-the-minds-of-gamings-master-storytellers/1100-6120427/>.
22. *Minecraft Educational Edition: Official Website*. Retrieved 15 November 2021 from <https://education.minecraft.net/ru-ru/homepage>.

23. Mukherjee, S. (2015). *Video Games and Storytelling*. Palgrave Macmillan. 246 p.
24. Schell, J. (2020). *The Art of Game Design*. Morgan Kaufman Publishers. 653 p.
25. Snider, M. Study confirms link between violent video games and physical aggression. *USA Today: Official Website*. Retrieved 06 November 2021 from <https://www.usatoday.com/story/tech/news/2018/10/01/violent-video-games-tie-physical-aggression-confirmed-study/1486188002/>.
26. Spacewar. *Computer History Museum: Official Website*. Retrieved 18 September 2021 from <https://www.computerhistory.org/pdp-1/spacewar/>.
27. *Steam: Official Website*. Retrieved 20 September 2021 from <https://store.steampowered.com/>.
28. Steam 2020 Year Review. *Steam: Official Website*. Retrieved 12 November 2021 from <https://store.steampowered.com/news/group/4145017/view/2961646623386540826>.
29. Video Games Lead to Faster Decisions that are No Less Accurate. *University of Rochester: Official Website*. Retrieved 06 November 2021 from <https://rochester.edu/news/show.php?id=3679>.
30. Wilkinson, Ph. (2013) Affective educational games: Utilizing emotions in game-based learning. *5th International Conference on Games and Virtual Worlds for Serious Applications (VS-GAMES)* (Poole, United Kingdom. Sept. 11 2013 to Sept. 13 2013). IEEE. Pp. 1–8. doi: 10.1109/VS-GAMES.2013.6624219.
31. Winter, D. Noughts And Crosses. The oldest graphical computer game. *Pong-Story: Official Website*. Retrieved 20 September 2021 from <http://www.pong-story.com/1952.htm>.