

## Проблеми новачків в індустрії розробки відеоігор

**Марія Рибець**

студент кафедри комп'ютерних наук,  
ВНЗ «Університет економіки та права «КРОК», м. Київ, Україна,  
e-mail: rybetsmp@krok.edu.ua

**Микита Фещенко**

асистент кафедри комп'ютерних наук,  
ВНЗ «Університет економіки та права «КРОК», м. Київ, Україна,  
e-mail: feshchenkom@krok.edu.ua,  
ORCID: 0009-0002-6290-4323

**Ігор Старчик**

викладач кафедри комп'ютерних наук,  
ВНЗ «Університет економіки та права «КРОК», м. Київ, Україна,  
e-mail: StarchykI@krok.edu.ua

*Актуальність теми* зумовлена тим, що стрімке зростання індустрії відеоігор висуває підвищені вимоги до підготовки новачків, які зазвичай стикаються з комплексом технічних, когнітивних і організаційних бар'єрів. Системний аналіз цих труднощів є необхідним для формування ефективних освітніх підходів і підвищення професійної спроможності майбутніх розробників.

*Об'єктом дослідження* виступають новачки індустрії розробки відеоігор, які починають практичну діяльність у межах незалежних команд або персональних проєктів.

*Предметом даного дослідження* є системні проблеми, характерні для початкового етапу професійного становлення розробників відеоігор.

*Метою дослідження* є виявлення та аналітичне узагальнення ключових бар'єрів, що впливають на якість навчання, професійний розвиток і здатність завершувати проєкти в умовах сучасного виробничого середовища.

Початковий етап роботи над відеоіграми характеризується появою надмірних амбіцій у поєднанні з недостатньою здатністю до планування, що створює умови для розповзання обсягу та неконтрольованого ускладнення проєкту. Нездатність точно оцінювати трудомісткість, відсутність досвіду розподілу задач і нерозуміння обмежень виробничого циклу формують фундамент для систематичних помилок, які перетворюють навіть перспективні ідеї на довготривалі незавершені прототипи [1, 2]. Відчутний вплив має і когнітивне перевантаження, коли новачок одночасно намагається опанувати геймдизайн (дизайн ігор), програмування, роботу з рушієм, створення графічних ресурсів і оптимізацію, що суттєво перевищує когнітивні можливості на початковому етапі [3]. Результатом стає відсутність вдосконалення базових навичок, накопичення хаотичних рішень і поступова втрата контролю над ідеєю та архітектурою відеоігри.

Психологічні фактори посилюють технічні та організаційні проблеми. Вигорання, спричинене монотонністю та відсутністю швидких результатів, формує нерівномірний робочий ритм і провокує затяжні перерви, після яких

проект часто не відновлюється [4]. Страх завершення спричиняє нескінченне полірування та постійне додавання несуттєвих функцій, що дозволяє уникати відповідальності за якість продукту та зовнішню оцінку. Це явище доповнюється ілюзією прогресу, коли робота концентрується лише на приємних або нескладних завданнях, тоді як критично важлива частина проекту систематично відкладається [5].

Відсутність професійних виробничих практик стає ключовим бар'єром для переходу з рівня аматора до рівня спеціаліста. Нехтування контролем версій, відсутність тестування, чітких алгоритмів реалізації ігрових сценаріїв [9], слабка документація та нерозуміння принципів побудови пайплайну призводять до технічного колапсу, коли проект неможливо підтримувати або масштабувати. Недостатність рефлексії, як інструменту осмислення допущених помилок, спричиняє повторюваність неефективних рішень і заважає накопиченню професійного досвіду [6]. Відчутною проблемою залишається і незнання ринкових закономірностей, коли початківці зосереджуються на творчій складовій, ігноруючи аналіз цільової аудиторії, конкурентів і бізнес-моделі, що унеможлиблює формування реалістичних очікувань щодо майбутнього продукту [7].

Суттєві труднощі виникають і в командній роботі. Неформалізований розподіл ролей, відсутність менеджменту, неузгодженість у комунікації та різний рівень залученості учасників створюють конфлікти, які часто завершуються розпадом незалежних команд [8]. Такі групи іноді переходять від прототипів до завершених продуктів, оскільки нестача виробничої дисципліни унеможлиблює побудову системного процесу. Сукупність цих факторів формує типову модель провалу, у якій архітектурні помилки, психологічні бар'єри, відсутність методології та нерозуміння ринку взаємно підсилюють одне одного.

Проблеми початківців у сфері розробки відеоігор є багатовимірним явищем, у якому поєднуються когнітивні перевантаження, технічна незрілість, психологічні бар'єри, відсутність професійних виробничих практик і слабка управлінська культура, що формує системний комплекс перешкод для успішного завершення проєктів та переходу до професійної діяльності, тому ефективне подолання цих бар'єрів можливе лише за умови впровадження структурованого навчального середовища, опанування базових виробничих принципів, формування навичок планування та розвитку здатності до рефлексії, що разом створює підґрунтя для стійкої професійної траєкторії.

**Ключові слова:** Розробка відеоігор; незалежні розробники; вигорання.

### Список використаних джерел

1. Wayline. (2025). *Scope creep in indie games: how to avoid development hell*. Отримано з <https://www.wayline.io/blog/scope-creep-indie-games-avoiding-development-hell> (дата звернення 25.11.2025).
2. Medium. (2024). *Scope creep in game development: when your game starts running away from you*. Отримано з <https://medium.com/@kaskiewicz.radoslaw/scope-creep-in-game-development->

- when-your-game-starts-running-away-from-you-f73a5158a12c* (дата звернення 25.11.2025).
3. *the IntelliMedia Group. (2020). Utilizing cognitive load theory and evidence-centered design to inform the design of game-based learning environments. Отримано з [https://intellimedia.ncsu.edu/wp-content/uploads/sites/42/Bounajim\\_HFES\\_2021.pdf](https://intellimedia.ncsu.edu/wp-content/uploads/sites/42/Bounajim_HFES_2021.pdf) (дата звернення 25.11.2025).*
  4. *Medium. (2025). Burnout in game development. Отримано з <https://medium.com/@antonymizantoglou/burnout-in-game-development-7897d422589d> (дата звернення 25.11.2025).*
  5. *The Coders Blog. (2023). Parkinson's Law of Triviality, Bikeshedding, and the Art of Prioritization. Отримано з <https://thecodersblog.com/parkinson-law-triviality-bikeshedding-art-prioritization-depth-exploration> (дата звернення 25.11.2025).*
  6. *Game Designing. (2020). Postmortem games analysis: learning and improving. Отримано з <https://www.numberanalytics.com/blog/mastering-game-dev-postmortems> (дата звернення 25.11.2025).*
  7. *Press Start Leadership. (2025). Strategic market alignment in game development: identifying viable game opportunities that deliver results. Отримано з <https://pressstartleadership.com/strategic-market-alignment-in-game-development-identifying-viable-game-opportunities-that-deliver-results/#:~:text=Strategic%20market%20alignment%20in%20game%20development%20means%20matching,games%20risk%20being%20overlooked%20in%20an%20oversaturated%20market.> (дата звернення 25.11.2025).*
  8. *Medium. (2017). Your indie game dev team will fail. Отримано з <https://medium.com/@Slayemin/your-indie-game-dev-team-will-fail-108d4b663e7e> (дата звернення 25.11.2025).*
  9. *Алимова О. В., Мічківський С. М. Розробка антагоністичної комп'ютерної гри «Лабіринт на двох». XII Міжнародній науково-технічній конференції «Проблеми Інформатизації» (м. Київ, 13 грудня 2018 року). Київ: Державний університет телекомунікацій, 2018 – URL: <https://duikt.edu.ua/ua/lib/1/category/731/view/1701>*