

2. Dziuba Radosław. Możliwości wdrożeniowe założeń hotelu ekologicznego na przykładzie certyfikatu „Czysta Turystyka” w regionie łódzkim. Częściowe wyniki badań. Polityka zrównoważonego i zasobooszczędnego gospodarowania. // Publikacja w Pracach Naukowych Uniwersytetu Ekonomicznego we Wrocławiu. 2013. – Nr318. – S. 231–242. ISBN: 978-83-7695-226-0.

3. Касян С. Я. Забезпечення цифрового інтегрування логістичних потоків між підприємствами в Україні і Польщі / С. Я. Касян, Д. Шостек // Вісник Національного

МАРКЕТИНГОВІ ТРЕНДИ В ГЕЙМ-ДЕВЕЛОПМЕНТІ

Ольга СУКРЕТНА

доц. Надія ЯЗВІНСЬКА

Національний технічний університет України
«Київський політехнічний інститут ім. Ігоря Сікорського»

У 21 столітті смартфон є невід'ємною частиною нашого життя. Майже всі люди перейшли на «розумні» гаджети та вдало ними користуються. Мобільні додатки – саме це стимул для використання смартфону. Вони є дуже зручними та навіть у деяких випадках незамінними. Понад 1,2 мільярда людей зараз отримують доступ в Інтернет зі своїх мобільних телефонів. Це число збільшилося за останні 6 років на 42%. Для порівняння, стаціонарні телефони досягли такого ж рівня поширення тільки за 45 років. Виходячи зі статистичних дослідів «Polygant Лондон», в середньому користувач щодня витрачає близько трьох годин в день на взаємодію з мобільними додатками, що на 10% більше, ніж роком раніше. [1]

Наразі індустрія розробки додатків та мобільних ігор поширюється та набирає обертів, вона стає певним культурним надбанням. Дана сфера у цифровому суспільстві придбала назву Геймдев. Гейм-девелопмент - це процес розробки гри під певну ігрову платформу. Це може бути гра для ПК, для консолей, мобільних, а також VR-шоломів тощо. [2] Найбільшим сегментом в 2018 р стали мобільні ігри, які посіли 51% глобального ринку. З них 41% - ігри на смартфонах і 10% - на планшетах. Весь сегмент мобайла заробив \$ 70,3 млрд. Другими сегментом за розміром глобальної виручки стали консольні ігри, дохід яких склав \$ 34,6 млрд в 2018 р До 2021 року частка консолей виросте на 4,1% - до \$ 39 млрд. Третім за величиною став сегмент ігор на ПК, виручка якого склала \$ 32,9 млрд. [3] В 2019 стало на 17% більше ігор, ніж в 2017, в яких користувачі витратили 5 млн \$. При цьому число ігор, які заробляють більше 100 млн, зросла на 59% в порівнянні з результатами дворічної давності. [4]

Багато людей ставлять собі питання, чому індустрія ігор на нас має такий вплив? Все просто, під час гри присутня інтерактивність, зануреність, залученість. Це три аспекти, які впливають на вибір медіа ресурсу, і в яких гра є провідною. Також важливим фактором є те, що людина граючи в ігри задовольняє свої важливі потреби по піраміді Маслоу, а саме головну – самоактуалізацію.

Проте наразі ігри це не тільки спосіб розваги, а й прибутковий бізнес. Є безліч компаній та корпорацій, які заробляють мільйони на мобільних та комп'ютерних іграх. Також, слід не забувати про індивідуальних розробників, які самостійно запускають додатки, та згодом також заробляють на цьому.

Існує декілька найпоширеніших варіанти монетизації в даній сфері:

- Умовна підписка (Free to Play);
- Платні ігри з додатковими покупками;
- Рекламна монетизація;
- Підписна модель, тощо. [5]

Також удосконаленням індустрії розваг є саме інноваційний геймдев, розробка віртуальної

реальності та доповненої реальності. Завдяки ефекту зануреності, людина заглиблюється у контент більше, ніж при перегляді 2D ролику, а зацікавленість – найважливіша характеристика для роботи зі споживачем. [6]

Щодо психології у геймдеві, вона є дуже цікавою. За теоріями Карла Густава Юнга у душі є певна структура, вона складається зі свідомості, особистого несвідомого, та колективного несвідомого. Дану теорію можна приймати чи спростовувати, проте чому нам це важливо? Архетипи людей зберігаються саме у колективному несвідомому, усі ігри спираються на архетипи людей, а також правильно підібраний архетип впливає на успішність гри на ринку в цій сфері.

У чому основні особливості та переваги гри:

- Свобода діяльності
- Не обумовлюється
- Поза часом

Є певні елементи у грі, які тісно корелюють з нашим життям - це спорт, ділові відносини, мистецтво, політика, та інше. Усе це є провідними мотивами обирати додаток. Ми можемо занурюватися у ті види діяльності та сфери, які нам не можуть бути доступними у реальному житті.

Ми оцінили та проаналізували видатні ігри останніх років, таку як, наприклад, «Зоряні війни», в якій основою є геройство та боротьба за добро. [9] Спираючись на психологічні особливості гравців у цій сфері, щодо того, як людина прагне бути героєм та використовувати свої можливості у грі максимально, [10] можна зробити певний висновок.

Систематизувавши дану інформацію, визначено, що можна описати ідеальну гру, яка буде психологічно подобатися споживачу, трьома стадіями.

1 стадія: Починається важливий та переломний етап у житті героя, він покидає домівку, шукає своє призначення, і як результат знаходить людину, яка йому в цьому допоможе.
2 стадія: Помічник готує героя та направляє його на шлях випробувань. Герой перемагає.
3 стадія: Після перемоги герой вертається додому, передає свій досвід іншим, живе далі та насолоджується буттям.

Наразі існують певні факти, які допомагають нам глибше розібратися з тонкощами психології в цій індустрії. Наприклад, щодо швидкості та координації, у зрівнянні з підлітками, які не користуються мобільними додатками та іграми, геймери мають більшу швидкість реакцій та перемикання між задачами. Цей досвід позитивно впливає на когнітивні процеси нижчого та вищого рівнів. Завдяки сконцентрованості, геймери мають більш широке поле уваги. Нейромозгові дослідження підтвердили, що кількість об'єму сірої речовини збільшується у зонах, які відповідають за абстрактне мислення, приймання рішень, та вирішення логічних задач у людей, які починають грати. [7]
А також, було виявлено, що саме ця індустрія починає боротися з однією із найстрашніших хвороб сьогодення – рак. Існує гра «Re-mission», яка спеціально створена для дорослих та дітей, які хворіють. Вона завдяки своїй інтерактивності допомагає мозку повірити, що ракові клітини помирають та стимулює хворих підтримувати курс лікування та проходити його як найшвидше. Даний метод боротьби з хворобою визнали успішним, він дійсно допомагає та стимулює людей вилікуватися якнайшвидше. [8]

Отже, індустрія розробки відео та мобільних ігор розвивається, вони є невід'ємною частиною нашого життя. Виходячи з дослідження, стало зрозумілим, що людина психологічно має бажання бути героєм у грі та реалізовувати себе максимально. Вплив цієї сфери на нас є доволі сильним, адже ми вже маємо за звичку скачувати новинки PlayMarket. Проте, більшість з таких новинок мають тільки позитивні сторони у використанні. Вони розвивають нашу мозкову діяльність, якщо користуватися ними правильний проміжок часу на день. Інтерактивна сфера,

VR та AR є дуже важливими у розвитку наших медіа. Не дивлячись на те, що геймдев індустрія ще розвивається, вона вже займає провідні позиції у нашому житті.

Список літератури:

1. Статистика ринку мобільних додатків [Електронний ресурс] // © Polygant ООО ВЕБМАРТ. – 2019. – Режим доступу до ресурсу: <https://polygant.net/ru/blog/statistika-mobilnyh-prilozhenij-na-2019-god/>. (Дата звернення: 27.02.2020)
2. Карпенко О. Що таке геймдев [Електронний ресурс] / Ольга Карпенко // AIN.UA. – 2017. – Режим доступу до ресурсу: <https://ain.ua/2017/07/31/chto-takoe-gejmdev/>. (Дата звернення: 27.02.2020)
3. Глобальний огляд ігрової індустрії: тренди, інсайти і прогнози на 2021 рік [Електронний ресурс] // Сетевое издание AdIndex.ru. – 2019. – Режим доступу до ресурсу: <https://adindex.ru/news/researches/2019/01/25/230750.phtml>. (Дата звернення: 27.02.2020)
4. Підсумки мобільного ринку 2019 від App Annie [Електронний ресурс] // © Cossa. – 2020. – Режим доступу до ресурсу: <https://www.cossa.ru/news/251811/>. (Дата звернення: 28.02.2020)
5. Русвік Т. 59 способів монетизації гри: як зробити свій проект прибутковим [Електронний ресурс] / Тіма Русвік // vc.ru. – 2018. – Режим доступу до ресурсу: <https://vc.ru/flood/35119-59-sposobov-monetizacii-igry-kak-sdelat-svoy-proekt-pribylnym>. (Дата звернення: 28.02.2020)
6. Тренди маркетингу: технології VR/AR віртуальної та доповненої реальності [Електронний ресурс] // Exiterra © 2020. – 2019. – Режим доступу до ресурсу: https://exiterra.com/blog/marketing-blog/tekhnologii-vr-ar/?sphrase_id=3552. (Дата звернення: 28.02.2020)
7. Нове дослідження розвінчує застарілі стереотипи про геймерів [Електронний ресурс] // © Корпорация Dell. – 2018. – Режим доступу до ресурсу: <https://www.dell.com/learn/ua/ru/uacorp1/press-releases/2018-04-27-dell-new-study-debunks-obsolete-stereotypes-about-gamers>. (Дата звернення: 28.02.2020)
8. Олексіїв К. «Re-Mission» - Комп'ютерна гра, яка допомагає боротися з раком [Електронний ресурс] / Кирило Олексіїв // Теплиця соціальних технологій. – 2016. – Режим доступу до ресурсу: <https://te-st.ru/entries/re-mission/>. (Дата звернення: 28.02.2020)
9. Ігри зі всесвіту «Зоряних війн» [Електронний ресурс] // © Electronic Arts Inc.. – 2020. – Режим доступу до ресурсу: <https://www.ea.com/ru-ru/games/starwars>. (Дата звернення: 10.03.2020)
10. Аветисова А. А. Психологічні особливості гравців в комп'ютерні ігри [Електронний ресурс] / Анастасія Александровна Аветисова // Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking. – 2011. – Режим доступу до ресурсу: <https://cyberleninka.ru/article/n/psihologicheskie-osobennosti-igrokov-v-kompyuternye-igry>. (Дата звернення: 10.03.2020)