

ВЛИЯНИЕ ВНЕШНИХ ФАКТОРОВ НА ИГРОВУЮ ИНДУСТРИЮ

Эта статья описывает внешние факторы, влияющие на игровую индустрию, такие как: общество, произведения различного характера, эмоции, спрос, стриминг и игровые турниры, пандемия.

ВВЕДЕНИЕ

Индустрия компьютерных игр на данный момент - одна из самых быстро развивающихся отраслей компьютерных технологий и одновременно глобального сектора развлечений. Существует довольно много факторов, которые влияют на ее развитие.

I. ОБЩЕСТВО

Толерантность. Толерантность - формирование навыков одинакового отношения к людям любых национальностей, ориентации, традиций, навыков. Именно данным навыкам учит современная игровая индустрия. В современном мире существуют специальные награды, для участия в которых в играх обязательно должны наблюдаться представители ЛГБТ-сообщества.

II. ПРОИЗВЕДЕНИЯ, КОТОРЫЕ ПОВЛИЯЛИ НА ИНДУСТРИЮ

Нелитературные произведения. К данным относятся фильмы, сериалы, которые нашли своё отражение в игровой индустрии. После просмотра различного рода произведений, люди делятся на несколько типов, один из которых: «Я бы тоже очень хотел побывать в таких условиях/опробовать себя в той или иной ситуации». Именно в этот момент игровая индустрия приходит на помощь.

Литературные. В первую очередь, это книги, по которым в дальнейшем развивались вселенные. Культовым представителем данного пункта является вселенная Сапковского «Ведьмак». Также сюда можно отнести произведения, смелые идеи из которых в дальнейшем появлялись в играх. Например, «эффект бабочки» из «И грянул гром» Брэдбери, отражение антиутопии 1984 в серии игр Beholder.

III. ЭМОЦИИ

Каждый желающий выбирает свой предлог для начала игры: «Хочу развлечься», «Игры - моё хобби», «Мне скучно». В данных вариантах (как и в других, не упомянутых) можно заметить

отражение эмоций. Каждый раз, выбирая игру, пользователи выбирают эмоции, которые хотят от неё получить.

IV. СПРОС

На данный момент трудно не заметить спад игровой индустрии. За последние два года вышло довольно мало проектов, которые заслуживают внимания. Спросом сейчас является огромное количество гиперказуалок, через которые разработчики выкачивают деньги с пользователя.

V. СТРИМИНГ И ИГРОВЫЕ ТУРНИРЫ

Киберспорт уже признан официальным видом спорта. Объём рынка составляет более одного миллиарда долларов. Соревнования транслируются по всему миру, а также проводятся оффлайн, собирая свою аудиторию.

Процесс онлайн прохождения игр или стриминг также быстро развивающаяся отрасль. Объём рынка на 2018 год составлял более пяти миллиардов долларов. Пользователи готовы не просто играть и смотреть, но также отдавать за это большие деньги.

VI. ПАНДЕМИЯ

Сложно игнорировать влияние пандемии на развитие игровой индустрии в 2020-2022 годах. Были перенесены некоторые турниры, релизы, но в то же время некоторые киберспортивные команды спокойно адаптировались к условиям того времени.

VII. ВЫВОДЫ

В ходе научной работы были представлены факторы, влияющие на игровую индустрию, и их непосредственное влияние.

1. <https://www.cybersport.ru/games/articles/top-10-luchshikh-igr-po-motivam-filmov>
2. <https://vc.ru/marketing/218851-kibersport-kak-industriya-ne-tolko-perezhila-krizis-no-i-vyrosla>

Ходунков Алексей Юрьевич, студент 1 курса факультета ИТиУ БГУИРа, hodunkov.alexey@gmail.com.

Лютаревич Софья Витальевна, студент 1 курса факультета ИТиУ БГУИРа, sonuminsk@gmail.com.

Научный руководитель: Коршикова Дарья Валерьевна, ассистент кафедры вычислительных методов и программирования БГУИР, korshikova@bsuir.by.