

РОЗВИТОК ІНДУСТРІЇ GAMEDEV В УКРАЇНІ: ВІД ЗАРОДЖЕННЯ ДО СУЧАСНОСТІ

Муквич Дар'я Русланівна

*студентка IV курсу факультету графічного дизайну
Київський національний університет технологій та дизайну
м. Київ, Україна*

Розвиток індустрії відеоігор в Україні, як і в більшості країн, розпочинався з діяльності ентузіастів. Фактично, його становлення стало можливим із поширенням персональних комп'ютерів серед населення.

У 1990-х роках в Україні почали з'являтися окремі ініціативи, пов'язані з відеоіграми, проте більшість компаній того періоду займалася не власною розробкою, а адаптацією та перенесенням зарубіжних ігор на локальний ринок. Варто зазначити, що значна частина локалізацій у той час здійснювалася неофіційно, без виплати роялті правовласникам, що було поширеним явищем у пострадянських країнах.

Однією з перших компаній, що асоціюється із зародженням українського геймдеву, є *GSC Game World*. Протягом тривалого часу компанія шукала власний шлях розвитку, однак згодом здобула широку популярність як в Україні, так і на міжнародному рівні завдяки випуску таких проєктів, як *Козаки* та *S.T.A.L.K.E.R.*

Втім, якщо розглядати питання з історичної точки зору, першим комерційним проєктом у сфері розробки відеоігор в Україні можна вважати діяльність компанії *Meridian 93*, заснованої у 1993 році. У 1996 році вона випустила свою першу гру – *Admiral: Sea Battles*. Вона була показана на міжнародних презентаціях та перша отримала локалізацію в інших країнах.

У 2007 році стався випуск першої гри з серії “S.T.A.L.K.E.R.” від *GSC Game World* – “S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля”. Проєкт отримав перемогу у таких номінаціях: “IGN's PC Best of E3 2005 Awards”, “PC Gamer Awards 2007” та “GameSpot's Best of 2007 Awards”.

У 2006 році – випуск гри “Метро 2033” від 4A Games. Гра зайняла 5-е місце найпопулярніших ігор, що продавались у Великобританії. До 2012 року було продано 1,5 млн копій. Загальні рейтинги проєкта складають 8-9/10 балів, включаючи іноземні та вітчизняні видання.

У 2011 – 2017 роках відбувся перехід від продуктової діяльності до аутсорсингу. Випуск гри “Метро: Ласт Лайт” від 4A Games. Гра, одна з перших, отримала повну українську локалізацію. У 2013 році гру було

номіновано на “Spike Video Game Awards” у категорії “Найкращий шутер”, а GameSpot заніс її до списку ігор року для Xbox 360. Загальна оцінка складає 8/10 балів. Проект став 6-ою найбільш продаваною роздрібною грою в США за місяць. Заснування компанії Vostok Games, відомої своїм проектом “Survarium”. Перша постапокаліптичне гра жанру MMO.

У 2016 році вийшла гра “Козаки 3” від GSC Game World. Гра отримала середню оцінку 6/10 балів на GameWatcher, GRYOnline.pl та на агрегаторі Metacritic, 10 тис. схвальних рецензій від геймерів на платформі Steam. У 2019 році – випуск гри “Метро: Вихід” від 4A Games. Проект отримав 80/100 балів на усіх ігрових платформах. Гра отримала нагороду “IGN's Best of E3 2017 Awards” в номінаціях “Найкращий шутер та трейлер” та нагороду “35th Golden Joystick Awards 2017” в номінації “Найочікуваніша гра”. Проект офіційно локалізований розробниками.

Станом на 2018 рік 84 % компаній що розробляють відеоігри створюють мобільні ігри для iOS і Android. Аудиторія, яку створюють українські розробники, становить понад 770 млн користувачів. 2019 рік – випуск проекту “The Sinking City” від студії Frogwares, яка збрала середню оцінку на агрегаторі Metacritic 71/100.

У 2022 – 2024 роках відбувся випуск нових ігрових проектів від українських студій, які активно використовують сучасні технології VR та AR, наприклад студія ByOwls з проектом Rival Ride та студія Mirowin з проектом TinShift, які набирають популярність на платформі Steam. Вихід таких проектів як “Sherlock Holmes: Chapter One” та “Sherlock Holmes: The Awakened”. Chapter One отримала винагороду за “Найкращий сюжет” на церемонії “CEECA 2022”, де її також було номіновано за “Візуальний арт”, “Кращий звук” та як “Кращу гру”. Проект також номінували за “Найкращий пригодницький екшн” на “TIGA Awards”, та як “Найкращу пригодницьку франшизу” на NAVGTR Awards. “Awakened” отримала нагороду “The Central & Eastern European Game Awards 2023” в номінації «Найкраща оповідь».

Зростання кількості освітніх програм та курсів з геймдизайну та програмування в Україні. Активне впровадження в більшість проектів української локалізації, включаючи іноземні хіти такі як Darkest Dungeon II, Lords of the Fallen, Sherlock Holmes: The Awakened, Alan Wake 2, Baldur's Gate 3, Cyberpunk 2077.

Значні зміни у розвиток GameDev внесла війна. Крім безпосередньо воєнних дій, вона призвела до низки проблем від зниження попиту на все, що не стосується повсякденного попиту до загальної економічної рецесії.

У сучасних умовах розвитку ігрової індустрії України спостерігається тенденція до зменшення чисельності фахівців у галузі.

Даний процес супроводжується низкою чинників, що впливають на динаміку скорочення персоналу. Аналіз відповідних статистичних даних дозволяє виокремити закономірності та визначити основні причини змін у структурі зайнятості працівників геймдев-компаній.

На основі аналізу кадрової динаміки за період серпень 2023 – серпень 2024 року встановлено, що загальна чисельність працівників індустрії скоротилася на 1584 особи. Особливо значне скорочення спостерігалось в період з серпня 2023 по лютий 2024 року, коли кількість фахівців зменшилася на 1020 осіб (11,8%). Протягом наступних шести місяців (лютий – серпень 2024 року) темпи скорочення знизилися, що виражається у зменшенні персоналу на 564 особи (7,4%). Таким чином, можна констатувати певне уповільнення негативної динаміки у другому півріччі досліджуваного періоду.

Геймдев-компанії, що брали участь в опитуванні, виділяють кілька ключових факторів, що вплинули на зменшення чисельності працівників:

1) помірний розвиток ринку та природна плінність кадрів – цей фактор згадувала приблизно половина опитаних компаній.

2) релокація спеціалістів та їхня легалізація за кордоном – ще один вагомий чинник, що сприяв зменшенню кількості працівників в українських офісах компаній.

Попри загальну тенденцію до скорочення, окремі компанії демонструють зростання чисельності персоналу. Основними причинами такого розвитку подій є:

1) запуск нових проєктів – розширення портфоліо компаній потребує додаткових кадрових ресурсів.

2) диверсифікація діяльності – компанії, що виходять за межі класичних напрямів розробки, потребують нових спеціалістів.

Компанії, де цілість працівників зросла за пів року, це: VOLMI (+ 44 працівники), RetroStyle Games (+ 27), GSC Game World (+ 20), VG Entertainment (+ 12), Wargaming (+ 10), Ulysses Graphics (+ 5), Pingle Game Studio (+ 1).

Серед компаній, що демонструють позитивну динаміку, три займаються аутсорсинговою діяльністю, одна є гібридною (поєднує аутсорс і власні розробки), а решта зосереджені виключно на створенні власних продуктів.

Попри складнощі, українська ігрова індустрія продовжує розвиватися, інтегруючи новітні технології (VR, AR), розширюючи географію впливу та активно впроваджуючи українську локалізацію в проєкти світового рівня. Це свідчить про значний потенціал та перспективи галузі навіть у кризових умовах.

Література:

1. Відеоігри в Україні. Вікіпедія; вільна енциклопедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D1%96%D0%B4%D0%B5%D0%BE%D1%96%D0%B3%D1%80%D0%B8_%D0%B2_%D0%A3%D0%BA%D1%80%D0%B0%D1%97%D0%BD%D1%96 (дата звернення: 15.03.2025)
2. Як зароджувалася ігрова індустрія в Україні.UANews URL: https://ua.news.ua/technologies/kak-zarozhdalas-ygrovaaya-yndustrуya-v-ukrayne#google_vignette (дата звернення: 15.03.2025)
3. Топ-25 геймдев-компаній України, серпень 2024. GamedevDou URL: <https://gamedev.dou.ua/articles/top-gamedev-companies-summer-2024/> (дата звернення: 15.03.2025)
4. Топ-25 геймдев-компаній України, лютий 2024. GamedevDou URL: <https://gamedev.dou.ua/articles/top-gamedev-companies-winter-2024/> (дата звернення: 15.03.2025)
5. Українська геймдев-індустрія скоротилась на понад 1000 співробітників за пів року. DevUA URL: <https://dev.ua/news/ukrainskyi-heimdev-zmenshyvsia-1711638716> (дата звернення: 15.03.2025)

DOI <https://doi.org/10.36059/978-966-397-504-7-47>

ОСОБЛИВОСТІ НАУКОВИХ ДОСЛІДЖЕНЬ У ПРОЦЕСІ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ДИЗАЙНЕРІВ

Петухова Тетяна Анатоліївна

кандидат педагогічних наук, доцент,

завідувач кафедри дизайну

Міжнародний гуманітарний університет

м. Одеса, Україна

Наукові дослідження є важливою складовою частиною підготовки майбутніх дизайнерів, оскільки вони допомагають сформуванню у студентів не лише професійні навички, але й здатність до самостійного аналізу та синтезу інформації, що є необхідним для творчої та інноваційної діяльності в сучасному світі дизайну. В умовах швидкого розвитку технологій та зміни тенденцій у сфері дизайну, наукові дослідження мають стати основою для формування новітніх концепцій, які відповідають вимогам часу.

Однією з основних особливостей наукових досліджень у процесі підготовки майбутніх дизайнерів є необхідність інтеграції теоретичних