

Вінс В.В.

студент,

Державний торговельно-економічний університет

м. Київ, Україна

Новак О.В.

кандидат економічних наук,

доцент кафедри світової економіки,

Державний торговельно-економічний університет

м. Київ, Україна

DOI: <https://doi.org/10.36059/978-966-397-475-0-7>

ЕКОНОМІКА ВІДЕОІГОР: УКРАЇНА НА ГЛОБАЛЬНОМУ РИНКУ ГЕЙМ-ІНДУСТРІЇ

Технологічний розвиток у сфері розваг відкрив для людства безліч варіантів інтерактивного дозвілля, одну з найбільш вагоміших ніш яких є саме відеоігри. Від свого зародження у 60-их роках минулого століття до нинішнього часу, відеоігри пройшли шлях від невеличких проєктів з однією сторінкою коду, що робили працівник ІТ-сфери у вільний час до устаткування відеоігрової індустрії як одного із «стовпів» міжнародного бізнесу у сфері розваг. У 2024 році доходи міжнародного ринку відеоігор оцінюються в 455 млрд доларів США [2], і очікується, що він буде продовжувати зростати в майбутньому. Число людей по всьому світу, яких можна вважати геймерами, тобто активними гравцями у відеоігри, складає понад 3,32 млрд. Варто підкреслити, що за останні 8 років це число зросло на понад 1 млрд, що демонструє все більше зростання популярності відеоігор серед людей по всьому світу. Примітним фактом є те, що Азія є найбільшим регіоном у світі по кількості геймерів – 1,5 млрд осіб.

Всього налічується три ніші міжнародного ринку відеоігор, за якими визначається розподіл успішності серед сотень і тисяч компаній-розробників: **ПК-ринок**, тобто ігри, створені для гри на персональному комп'ютері; **консольний ринок**, тобто ігри, створені для гри на ігрових консолях на кшталт Microsoft Xbox чи Sony PlayStation; **мобільний ринок**, тобто ігри, створені для гри на мобільних пристроях.

«Велика Трійка» в індустрії відеоігор – це Nintendo, Microsoft і Sony. Ці три корпорації є основними виробниками ігрового обладнання для

відеоігор і в даний час домінують на ринку консольних ігор. Завдяки цій інфраструктурній перевазі, «Велика Трійка» є найбільшими видавцями відеоігор у всьому світі, заробляючи мільярди доларів США на відеоіграх щороку. Згідно з останніми даними, компанії-розробники, що належать «Великій Трійці», отримали понад 60,3 мільярда доларів щорічного доходу від ігор, причому Sony утримує найбільшу частку ринку серед провідних компаній[3].

Розвиток української індустрії відеоігор розпочався ще наприкінці 1970-х, коли в країні виготовлялися переважно копії зарубіжних ігрових консолей та комп'ютерів для місцевого ринку. Справжній розквіт геймерської культури припав на 1990-ті роки, коли українці отримали широкий доступ до імпортованих ігрових платформ. У 1990-х роках започаткувався професійний розвиток ігрової індустрії в Україні, коли з'явилися перші компанії з розробки відеоігор. Наступні два десятиліття ознаменувалися створенням кількох успішних ігрових франшиз українського походження, що зміцнило позиції країни на міжнародному ринку відеоігор.

Незважаючи на те, що українські ігри здобули визнання, наукове вивчення галузі почалося лише у другій половині 2000-х. Хоча українські розробники могли створювати ігри з меншими витратами порівняно із західними студіями, вони мусли долати такі перешкоди як нестача технічних можливостей та специфічні вимоги ринку. Столиця України перетворилася на провідний центр геймдеву, де зосередились головні вітчизняні студії, включаючи GSC Game World, 4A Games і Frogwares. Проте, незважаючи на активний розвиток галузі, значна частина доходів від українських проєктів осідала в руках закордонних видавців. На жаль, «тренд» із видавництвом відеоігор закордонними компаніями не закінчиться найближчим часом, адже українські компанії-розробники не мають достатніх потужностей для реклами та дистрибуції власних продуктів по всьому світу.

Великою проблемою української відеоігрової індустрії залишається кількість фахівців. За даними порталу Game.dev.dou [1], української спільноти геймдев-спільноти (*від англ. game development – розробка відеоігри*), працівників в українському топ-25 геймдев-компаній стає все менше. Таким чином, станом на серпень 2024 року, в Україні нараховується орієнтовно 8 тис. фахівців у сфері розробки відеоігор. Сумний тренд на скорочення кількості працівників серед геймдев-компаній України продовжується. Втім, є кілька нюансів. Якщо з серпня 2023-го по лютий 2024-го геймдев недорахувався 1020 спеціалістів

(11,8%), то з лютого по серпень цього року їх кількість зменшилася на 564 людини (7,4%). Падіння вже не таке стрімке.

Однак, не дивлячись на складність розвитку гейм-індустрії в Україні як устаткованого бізнес-середовища, наші фахівці є знаними на весь світ та працюють у сотнях провідних компаній по всьому світу. Відеоігрові ж проекти, створені на теренах України, дуже часто стають відомими й успішними глобально, а Київ неодноразово визнався столицею геймдеву Східної Європи. Також варто уваги те, що в Україні розміщується декілька офісів великих міжнародних корпорацій, які беруть участь в розробці багатомільйонних проектах.

Тим не менш, про які українські відеоігрові франшизи перш за все подумає середньостатистичний закордонний геймер, коли в нього запитують про Україну? Про так звану «українську трійцю геймдеву»: франшизи «Козаки», «METRO 2033» та «S.T.A.L.K.E.R». Цікавим фактом стане те, що всі ці ігрові серії розроблені, фактично, однією великою компанією G.S.C. Game World, заснованою Сергієм Григоровичем у 1995 році. «Козаки» та «S.T.A.L.K.E.R» є інтелектуальною власністю саме цієї відеоігрової студії, тоді як серія відеоігор «METRO 2033» є дітищем розробників студії 4A Games, яка складається з вихідців із колективу G.S.C. Game World. Однак, якщо серія відеоігор про лицарів Східної Європи у жанрі «стратегія в реальному часі» (*від англ. real-time strategy*) вже припинила своє активне існування через відсутність випуску нових частин, то останні дві франшизи є найвідомішими «дітищами» українських фахівців гейм-індустрії.

Проте також постає питання: яка з цих франшиз є справді оригінально і питома українською та просуває Україну в міжнародному ринку як національний продукт? Саме тут перетинається бізнес та культурна ідентичність, адже серія відеоігор від компанії 4A Games, їх єдиної інтелектуальної власності на даний час, є проектами за мотивами творів російського письменника-фантаста Дмитрія Глуховського про існування росіян у пост-апокаліптичній росії в умовах ядерної пустки внаслідок глобального конфлікту. 4A Games, розробивши три успішні відеоігри в фінансовому плані та уподобаних геймерами з усього світу, не зробили головного для української гейм-індустрії, а саме – ідеологічно не відокремили вітчизняну від російської. Простими словами: не зробили унікальний, питома український продукт.

Однак, саме франшиза про пригоди у Чорнобильській зоні відчуження «S.T.A.L.K.E.R», а конкретно довгоочікуване продовження

серії «S.T.A.L.K.E.R 2: Серце Чорнобиля», стала потужним проривом української гейм-індустрії.

Ігри серії відомі своєю оригінальною атмосферою «українського пост-апокаліпсу», нелінійним сюжетом та елементами виживання. Вони поєднують реалістичну графіку, складні системи симуляції навколишнього середовища та штучного інтелекту ворогів. Оригінальна трилогія включає в себе «Тінь Чорнобиля» (2007), «Чисте небо» (2008) та «Поклик Прип'яті» (2009), кожна з яких розширює всесвіт S.T.A.L.K.E.R. та додає нові елементи геймплею (процесу гри/ігроладу), зберігаючи при цьому свою унікальну атмосферу та устрій ігрового світу. Геймери з усього світу очікували продовження даної серії понад 13 років, з моменту початку її розробки в 2011 році. І не дарма: «S.T.A.L.K.E.R 2: Серце Чорнобиля» вийшла 20 листопада 2024 року. Гра викликала глобальне захоплення, отримавши численні компліменти за якість та технологічність гри: на агрегаторі Metacritic[5], одного з найпопулярніших порталів для огляду й оцінки ігор та кіно, провідні видання оцінили гру в непогані 73 бали, тоді як звичайні геймери поставили гри 78 балів, що теж є чудовим результатом для українського продукту.

Якщо говорити про фінансовий успіх, то гра виправдала всі сподівання розробників і Microsoft, компанії яка виступила видавцем гри: загальне бруто гри на момент початку 2025 року становить 143 млн доларів США, а гру завантажили понад 2.5 млн разів. Це феноменально успішні цифри для періоду в 2 місяці після релізу гри. Хоч достеменно і не відомо, скільки Microsoft та GSC Game World витратили на розробку цього мега-амбітного проекту, точно відомо одне – гра «окупила» себе за лічені тижні[4].

Відеоігрова індустрія України пройшла довгий шлях від простого копіювання зарубіжних продуктів до створення всесвітньо відомих франшиз. У контексті глобального ринку, український геймдев демонструє значний потенціал, незважаючи на численні виклики. Особливо яскраво це видно на прикладі тріумфального повернення легендарної серії S.T.A.L.K.E.R., чия нова частина не лише підкорила серця геймерів, але й принесла вражаючі комерційні результати. Навіть в умовах повномасштабного вторгнення РФ та пов'язаного з цим бажання ворога знищити нашу ідентичність, українські розробники продовжують створювати унікальні проекти, які вирізняються самотністю та високою якістю. Показово, що саме київська студія GSC Game World змогла створити по-справжньому український продукт, який не лише

здобув комерційний успіх, але й став культурним феноменом, що представляє нашу країну на світовій арені відеоігрової індустрії.

Майбутнє української гейм-індустрії виглядає обнадійливо, незважаючи на поточні труднощі. Успіх S.T.A.L.K.E.R 2 довів, що українські розробники здатні створювати проєкти світового рівня, які можуть конкурувати з продуктами провідних міжнародних студій. Це відкриває нові перспективи для розвитку галузі та залучення інвестицій, що може стати потужним поштовхом для подальшого зростання української відеоігрової індустрії та зміцнення її позицій на глобальному ринку.

Література:

1. Топ-25 геймдев-компаній України, серпень 2024. Мінус 564 фахівці за пів року та жодного нового офісу. *Gamedev.dou.ua*. URL: <https://gamedev.dou.ua/articles/top-gamedev-companies-summer-2024/> (дата звернення: 31.01.2025).
2. Clement J. Video game industry – Statistics & Facts. *Statista*. URL: <https://www.statista.com/topics/868/videogames/#topicOverview> (дата звернення: 31.01.2025).
3. Global video game industry revenue. *Statista*. URL: <https://www.statista.com/forecasts/1344668/revenue-video-game-worldwide> (дата звернення: 31.01.2025).
4. S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chernobyl - статистика продажів та встановлень. *GameSensor*. URL: <https://uk.gamesensor.info/app/1643320> (дата звернення: 31.01.2025).
5. S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chernobyl Reviews. *Movie Reviews, TV Reviews, Game Reviews, and Music Reviews – Metacritic*. URL: <https://www.metacritic.com/game/stalker-2-heart-of-chernobyl/> (дата звернення: 31.01.2025).