

МИНУЛЕ, СЬОГОДЕННЯ, МАЙБУТНЄ ІГРОВОЇ ІНДУСТРІЇ

Ігрова індустрія залишається однією з найдинамічніших сфер сучасної культури та економіки. З моменту появи перших відеоігор у 70-х роках, вона пройшла шлях від простих аркадних ігор до складних інтерактивних світів із передовими технологіями. Сьогодні це багатомільярдна галузь, яка об'єднує мистецтво, науку й технології.

Простежимо шлях, який пройшла ігрова індустрія, від своїх простих витоків до складних імерсивних досвідів, які маємо сьогодні. Початок ігрової індустрії припадає на 70-ті роки, коли з'явилися перші аркадні ігри, такі як Pong (1972). У 80-х роках популярність отримали домашні консолі, наприклад, Nintendo Entertainment System (NES), що зробило відеоігри доступними для широкої аудиторії. 90-ті роки стали періодом значного технічного прогресу. Перехід до 3D-графіки, поява таких класичних ігор, як Doom (1993) і Final Fantasy VII (1997), заклали фундамент для сучасних ігрових стандартів.

На сьогодні ігри стали частиною повсякденного життя мільйонів людей. Вони використовуються не лише для розваг, а й для освіти, тренувань і навіть терапії. Дослідження [1, 2, 3] доводять, що ігри можуть стати ефективним інструментом для покращення психічного здоров'я.

Інновації у графіці, штучному інтелекті та геймдизайні дозволяють створювати ігри з реалістичною графікою та складними сюжетами. Наприклад, віртуальна реальність (Virtual reality, VR) і доповнена реальність (Augmented reality, AR) відкривають нові горизонти для інтерактивного досвіду. Доповнена реальність має потенціал кардинально змінити освітній процес. Завдяки інтерактивності в режимі реального часу, різноманітним форматам візуалізації та поєднанню фізичного та цифрового світів, AR відкриває нові горизонти для викладання та навчання, роблячи їх більш захоплюючими та ефективними [4, 5, 6].

Інтернет дозволив розвивати онлайнігри та масові багатокористувацькі проекти (World of Warcraft, Fortnite). Поява платформ для мобільних ігор, таких як App Store та Google Play, зробила відеоігри доступними для мільярдів людей. Станом на сьогодні відеоігри є одним із найбільших сегментів розважальної індустрії.

Гравці мають доступ до широкого спектра жанрів, від класичних платформерів і стратегій до багатокористувацьких онлайн-ігор (MMORPG) та інді-проектів. Інді-ігри, які створюються невеликими командами або навіть окремими розробниками, набули популярності завдяки платформам, як-от Steam і Epic Games Store. Вони дозволяють експериментувати з геймплеєм і сюжетами.

Індустрія відеоігор переживає епоху трансформації, зумовлену стрімким розвитком технологій. Мобільний геймінг, завдяки своїй доступності, захопив мільйони гравців по всьому світу. Кіберспорт став не просто розвагою, а повноцінною професійною сферою з величезними призовими фондами та мільйонами глядачів. Хмарні ігри стирають межі між платформами, дозволяючи запускати вимогливі проекти на будь-якому пристрої. Метавсесвіт, що поєднує ігри, соціальні мережі та віртуальну реальність, стає дедалі популярнішим. Штучний інтелект, у свою чергу, робить ігровий досвід більш реалістичним та адаптивним.

Список використаних джерел:

1. Dewhirst A., Laugharne R., Shankar R. Therapeutic use of serious games in mental health: scoping review //BJPsych open. – 2022. – Т. 8. – №. 2. – С. e37.
2. Thabrew H. et al. E-Health interventions for anxiety and depression in children and adolescents with long-term physical conditions //Cochrane Database of Systematic Reviews. – 2018. – №. 8.
3. Dewhirst A., Laugharne R., Shankar R. Therapeutic use of serious games in mental health: scoping review //BJPsych open. – 2022. – Т. 8. – №. 2. – С. e37.
4. Alfaro J. L. D., Puyvelde P. V. Mobile augmented reality apps in education: Exploring the user experience through large-scale public reviews //Augmented Reality, Virtual Reality, and Computer Graphics: 8th International Conference, AVR 2021, Virtual Event, September 7–10, 2021, Proceedings 8. – Springer International Publishing, 2021. – С. 428-450.
5. Vakaliuk, T. A., Marchuk, G. V., Levkivskiy, V. L., Morgun, A. M., & Kuznietsov, D. V. (2021, December). Development of AR Application to Promote the Historical Past of the Native Land. In Digital Humanities Workshop (pp. 125-131).
6. Lee J. Problem-based gaming via an augmented reality mobile game and a printed game in foreign language education //Education and Information Technologies. – 2022. – Т. 27. – №. 1. – С. 743-771.