

УДК 364.124.2

**Суханов Александр Денисович**

Студент, программа «Маркетинг и цифровые коммуникации»  
Санкт-Петербургский государственный экономический университет  
Санкт-Петербург, Россия  
alexsuhanov34@mail.ru

**Alexandr D. Suhanov**

Student, Master program «Marketing and digital communications»  
St. Petersburg State University of Economics  
St. Petersburg, Russia

---

---

**ФАКТОРЫ, ВЛИЯЮЩИЕ НА ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ОПЫТ В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ**

---

---

**FACTORS AFFECTING THE USER EXPERIENCE IN THE GAMING INDUSTRY**

**Аннотация**

Статья рассматривает важность факторов, влияющих на качество пользовательского опыта в видеоиграх. В статье рассмотрены основные технические и творческие аспекты игры, которые должны быть учтены разработчиками при создании качественного игрового контента. В статье также обсуждается, какие методы и инструменты могут использоваться для улучшения пользовательского опыта в играх.

**Ключевые слова:**

видеоигры, графика, производительность, балансировка игры, игровые механики

**Abstract**

The article considers the importance of factors affecting the quality of user experience in video games. The article discusses the main technical and creative aspects of the game, which should be taken into account by developers when creating high-quality game content. The article also discusses what methods and tools can be used to improve the user experience in games.

**Keywords:**

video games, graphics, performance, game balancing, game mechanics

---

---

Игровая индустрия достаточно молода и в связи с этим она подвержена достаточно частым изменениям не только способов взаимодействия с клиентами, но и самого продукта, то есть пользовательского опыта. В связи с этим есть необходимость актуализировать информацию о текущих факторах, влияющих на клиентский опыт игроков.

**Введение**

В настоящее время игровая индустрия является одной из самых быстрорастущих отраслей развлечений, привлекая огромное количество пользователей со всего мира. Однако, несмотря на это, существует множество факторов, которые могут повлиять на пользовательский опыт в играх. Некоторые из этих факторов связаны с техническими аспектами игры, такими как графика и производительность, в то время как другие зависят от игрового процесса, такие как сложность и балансировка игры. В этой статье будут рассмотрены основные факторы, влияющие на пользовательский опыт в игровой индустрии, а также обсудим, как разработчики могут улучшить игровой опыт для своих пользователей.

## **Классификация факторов**

Когда речь идет о видеоиграх, составляющие игры можно разделить на множество различных категорий.

Таким образом, Эдуардо Х. считает, что игру можно разделить на «геймплей и окружение» [4, с. 46]. Геймплей включает в себя правила игры и сценарий, а окружение графику и звук. Однако, я склонен не согласиться с данной классификацией, поскольку геймплей представляет собой гораздо более сложную структуру, нежели простой набор правил. Ровно, как и окружение не состоит лишь из одной графики со звуком. Графика в видеоиграх является суммой всех визуальных слагаемых, таких как дизайн ландшафтов, стилистика, технологичность.

В свою очередь Петри Ланкоски и Стаффан Бьорк считают, что каждая видеоигра состоит из компонентов. Компоненты — это «любые сущности, которыми игрок может манипулировать» [5, с. 25]. С этой концепцией можно согласиться, но нужно конкретизировать и точно классифицировать компоненты игры, чтобы планировать и управлять пользовательским опытом.

Поэтому я хотел бы выделить две основные составляющие игры: творческая и техническая.

Творческая составляющая включает в себя все аспекты игрового контента, которые напрямую связаны с дизайном и творчеством. Это может включать в себя сюжет, персонажей, мир игры, диалоги, музыку, звуковые эффекты и т.д. Каждый из этих элементов должен быть тщательно разработан и интегрирован в игровой процесс, чтобы создать качественный игровой контент. Кроме того, творческая составляющая может также включать в себя решения, связанные с игровым процессом, такие как балансировка игры и игровые механики.

Техническая составляющая включает в себя все аспекты игрового контента, которые напрямую связаны с технологическими аспектами игры. Это может включать в себя графику, производительность, оптимизацию, управление, физику, искусственный интеллект и т.д. Каждый из этих элементов должен быть тщательно разработан и интегрирован в игровой процесс, чтобы создать плавный и безупречный игровой опыт для пользователя.

Разработчики видеоигр должны уделить внимание и творческой, и технической составляющим игры, чтобы обеспечить качественный и полноценный игровой опыт для пользователей.

Детально рассматриваться будут четыре компонента видеоигр: сюжет, геймплей, музыка, техническое состояние. Сюжет и геймплей интересны тем, что с течением времени в игровой индустрии акцент перемещается с непосредственно игрового процесса на сюжетную часть, делая игры более похожими на кино и менее интерактивными. Данная тенденция заметна в первую очередь в крупных проектах.

Музыку стоит рассмотреть из-за того, что она воздействует на пользовательский опыт не самым явным способом. Игрок в пылу боя может даже осознанно не замечать музыкальное сопровождение, но при этом чувствовать атмосферу и задор, который создает музыка.

Техническое же состояние – это краеугольный камень игр всех последних лет. Подавляющее большинство крупных и видных проектов на релизе имеют проблемы с оптимизацией и производительностью. Для массового и неискушенного игрока наличие технических проблем фатально.

### **Сюжет**

Сюжет в видеоиграх играет важную роль в формировании пользовательского опыта, поскольку он обеспечивает контекст и основную мотивацию для действий игрока в игре. Хорошо разработанный сюжет может увлечь игрока и создать эмоциональную связь между игроком и персонажами в игре, что может сделать игру более захватывающей и запоминающейся.

Кроме того, сюжет может влиять на выбор игроком различных вариантов развития сюжетной линии, что может привести к разным концовкам игры и создать дополнительную мотивацию для прохождения игры несколько раз. Хорошо разработанный сюжет также может помочь игроку лучше понять игровой мир и персонажей, что может увеличить уровень эмпатии и сопереживания игроку.

В целом, хорошо разработанный сюжет в видеоигре может улучшить пользовательский опыт, создавая более глубокую и запоминающуюся игровую вселенную, «интерактивность сюжета видеоигр позволяет игроку эмоционально осмыслить повествование» [1, с. 257].

### **Геймплей**

Геймплей в видеоиграх выстраивается из множества компонентов, таких как механика игры, управление персонажами, взаимодействие с окружающей средой, а также системы прогресса и наград. Эти компоненты объединяются, чтобы создать уникальный геймплей, который определяет опыт, который игрок получает от игры.

Геймплей играет важную роль в формировании пользовательского опыта, потому что он является ключевым фактором, который определяет «взаимодействие игрока с миром игры, и те законы, которые это взаимодействие регулируют.» [3, с. 333] насколько увлекательной, интересной и удовлетворительной будет игра. Хорошо разработанный геймплей может создать ощущение удовлетворения от выполнения задач и достижения целей, а также дать игроку чувство контроля над игровым процессом.

Помимо того, геймплей может быть нелинейным, что означает, что игрок может выбирать разные пути для достижения целей и решения задач. Это может сделать игру более интересной и увлекательной для игрока, поскольку он может исследовать различные возможности и находить новые способы достижения целей.

Геймплей является ключевым фактором, который формирует пользовательский опыт в видеоиграх. Хорошо разработанный геймплей может создать увлекательную, интересную и удовлетворительную игровую вселенную, которая может привести к более высокому уровню удовлетворения игроков и повышению оценки игры.

### **Музыка**

Музыка в видеоиграх является одним из важнейших факторов, которые формируют пользовательский опыт. Она может усилить эмоциональный контекст игры и создать атмосферу, которая будет поддерживать и укреплять игровой процесс.

Музыка может помочь создать уникальный характер игры, дополнить и подчеркнуть ее настроение и настроить игроков на определенный эмоциональный лад. Она может также поддерживать игровой процесс, помогая игроку ориентироваться в игровом мире и сигнализируя о наступлении новых событий: «Музыка в видеоигре отличается «гибкостью» и также способна воздействовать на эмоциональное состояние игрока, восприятие событий, происходящих в виртуальном мире, с помощью использования определенных инструментов.» [2, с. 418]

Музыка в видеоиграх является важным элементом, который формирует пользовательский опыт. Она может усилить эмоциональную составляющую игры и помочь создать более цельную и убедительную игровую вселенную. Правильно подобранная музыка может повысить вовлеченность игрока в игровой процесс, что сделает игру более увлекательной и запоминающейся.

## **Техническое состояние**

Техническое состояние видеоигр — это еще один важный фактор, который влияет на пользовательский опыт в игровой индустрии. Несмотря на то, что геймплей, сюжет и музыка могут быть выдающимися, плохо оптимизированные игры, с низким разрешением или другими техническими проблемами, могут значительно ухудшить пользовательский опыт.

Техническое состояние игры может влиять на различные аспекты игры, такие как графика, стабильность, скорость загрузки и т.д. Например, плохая графика может вызывать зрительную дискомфорт, а нестабильность может приводить к падению FPS (frames per second) и искажению звука.

Помимо этого, технические проблемы могут нарушить игровой процесс и портить впечатления от игры. Если игра начинает «тормозить» или вылетать, то это может вызвать раздражение у игрока и даже привести к тому, что он перестанет играть в игру.

Техническое состояние игры является важным фактором, который влияет на пользовательский опыт. Оптимизированные игры с хорошей графикой и высокой стабильностью могут сделать игровой процесс более приятным и удобным для игрока, что в свою очередь, позволит создать более позитивный и запоминающийся пользовательский опыт.

## **Вывод**

Подводя итог, можно сказать, что пользовательский опыт в игровой индустрии формируется из множества факторов, включая творческие и технические аспекты игры. Сюжет, геймплей и музыка могут сделать игру интересной и захватывающей, а техническое состояние игры - сделать игру удобной и комфортной для игрока.

Каждый из этих факторов имеет свою роль в формировании пользовательского опыта и может влиять на восприятие игроком игры. Оптимальный баланс между творческими и техническими аспектами игры может привести к созданию полноценного и запоминающегося пользовательского опыта.

## **Список использованных источников**

1. Васильева А. И. Сюжет в современных видеоиграх // Юность большой Волги. – 2016. С. 254-258. УДК: 7.072.2:7.01:004.946

2. Соколова Т. В. Музыка в видеоигре: роли, функции, специфика // Исторические трансформации культуры: концепты, смыслы, практики. – 2021. С. 415-419. УДК: 004.42:78
3. Панчук Е. Ю. // Компьютерные игры, их влияние на человека. – 2022. С. 331-334. УДК: 159.9
4. Эдуардо Х. Кальвильо-Гамес, Пол Кэрнс, Анна Л. Assessing the Core Elements of the Gaming Experience // Game User Experience Evaluation. – С. 37-63. ISBN 978-3-319-15985-0
5. Петри Ланкоски и Стаффан Бьорк Formal analysis of gameplay // Game research methods. – 2015. С. 23-37. 978-1-312-88474-8