

**Міністерство освіти і науки України
Одеський національний технологічний університет
Вінницький національний технічний університет
Інститут комп'ютерної інженерії, автоматизації,
робототехніки та програмування ім.П.Н.Платонова**



МАТЕРІАЛИ

**V ВСЕУКРАЇНСЬКОЇ
НАУКОВО – ТЕХНІЧНОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ
МОЛОДИХ ВЧЕНИХ, АСПІРАНТІВ
ТА СТУДЕНТІВ**

**«КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ І МУЛЬТИМЕДІА
ЯК ІННОВАЦІЙНИЙ ПІДХІД
ДО КОМУНІКАЦІЇ - 2025»**

**25-26 вересня 2025 р.
ОДЕСА**

≡ **ПРЕЗИДІЯ ТА ОРГКОМІТЕТ КОНФЕРЕНЦІЇ** ≡

ПРЕЗИДІЯ

Лариса Іванченкова	Ректор Одеського національного технологічного університету, д.е.н., професор
Богдан Єгоров	Радник ректора, академік НААН України, д.т.н., професор
Ольга Ольшевська	Проректор з наукової роботи та міжнародних зв'язків ОНТУ, к.т.н., доцент
Тетяна Ревенюк	В.о. директора навчально-наукового інституту Комп'ютерної інженерії, автоматизації, робототехніки та програмування ОНТУ, к.т.н., доцент

ГОЛОВА ОРГКОМІТЕТУ

Сергій Котлик	к.т.н., доц., каф. Інформаційних технологій та кібербезпеки, ОНТУ
----------------------	---

ЗАСТУПНИК ГОЛОВИ ОРГКОМІТЕТУ

Сергій Шестоपालов	к.т.н., доц., каф. Комп'ютерної інженерії, ОНТУ
--------------------------	---

ЧЛЕНИ ОРГКОМІТЕТУ

Annakaisa Kultima	University Lecturer, Department of Art and Media, Aalto University (Helsinki, Finland)
Jeanette Falk	Assistant Professor, Department of Computer Science, The Technical Faculty of IT and Design, Aalborg University in Copenhagen (Copenhagen, Denmark)
Johanna Pirker	Computer Science Professor (Games Engineering), Institute of Interactive Systems and Data Science at Graz University of Technology (Graz, Austria)
Lars Kristensen	Lecturer in media, aesthetics and storytelling, Höskolan i Skövde, (Skövde, Sweden)
Marcus Toftedahl	Project manager, Science Park Skövde (Skövde, Sweden)
Михайло Кисленко	Senior mobile developer, Ubisoft (Україна)
Олександр Романюк	зав. каф. Програмного забезпечення, ВНТУ (Україна)
Олександр Терьошин	Unity3d developer, Wear studio (Україна)
Олексій Ізвалов	регіональний координатор Global Game Jam в Східній Європі, к.т.н., доц. ЕТІ ім. Ельворті (Україна)
Павло Івасюк	Co-Founder компанії WhoAR (Україна)
Павло Ломовцев	зав. каф. Інформаційних технологій і кібербезпеки, ОНТУ (Україна)
Петро Горват	зав. каф. Комп'ютерних систем і мереж, ДВНЗ «Ужгородський національний університет» (Україна)
Сергій Артеменко	зав.каф. Комп'ютерної інженерії, ОНТУ (Україна)
Уляна Марікуца	зав. каф. Систем віртуальної реальності, Національний університет «Львівська політехніка» (Україна)

Комп'ютерні ігри та мультимедіа як інноваційний підхід до комунікації - 2025 / Матеріали V Всеукраїнської науково-технічної конференції молодих вчених, аспірантів і студентів, Одеса, 25-26 вересня 2025 р. - Одеса, Видавництво ОНТУ, 2025 р. – 505 с.

Збірник включає матеріали доповідей учасників конференції, які об'єднані за тематичними напрямками конференції.

Збірник буде корисним як для фахівців і працівників фірм, зайнятих в області розробки та просування комп'ютерних ігор, так і для викладачів, магістрів і студентів вищих навчальних закладів, які навчаються за напрямками і спеціальностями програмного забезпечення, комп'ютерних наук, комп'ютерної інженерії, прикладної математики та обробки інформації, буде корисним професіоналам у сферах гейміфікації, кіберспорту, стрімінгу, віртуальної реальності, доповненої реальності, штучного інтелекту, машинного навчання, геймдизайну, саунддизайну.

Результати досліджень у збірнику представляють собою своєрідний зріз сучасного стану справ в перерахованих галузях знань, який може допомогти як фахівцям, так і студентам університетів скласти загальну картину розвитку комп'ютерних ігор та мультимедіа та пов'язаних з ними питань.

Наукові праці згруповані за напрямками роботи конференції та наведені в алфавітному порядку прізвищ авторів.

Матеріали (тези доповідей) друкуються в авторській редакції. Відповідальність за якість та зміст публікацій несе автор.

Матеріали подано українською та англійською мовами.
Редактор збірника Котлик С.В.

ПРОБЛЕМАТИКА КОНФЕРЕНЦІЇ

- 1. Освіта та наука (гейміфікація в освітніх процесах, серйозні ігри, ігрові методики викладання та тренінгів)**
- 2. Медіапростір (кіберспорт, стрімінг, соціальні мережі і гейміфікація)**
- 3. Бізнес (бізнес-моделі, монетизація, маркетинг та реклама в геймдеві, азартні ігри)**
- 4. Технологічні інновації та сучасні ігрові механіки (геймдизайн, AR/VR, IoT і взаємодія з іграми, носимі пристрої та їх роль у геймінгу)**
- 5. Дизайн, арт та анімація (дизайн рівнів, саунддизайн, візуал та арт-складова ігор, анімація)**
- 6. Штучний інтелект і машинне навчання в ігрових системах (ігровий штучний інтелект, процедурна генерація контенту, адаптивна складність ігор, AI як ігровий наративний інструмент)**

СПИСОК організацій, представники яких брали участь у роботі конференції

Institute for Safety Problems of Nuclear Power Plants of Nationals of Ukraine
Ivan Kozhedub Kharkiv National Air Force University
Kharkiv national economic university named after semen kuznets
Kherson State University
Lviv Polytechnic National University IPMT
National University of «Kyiv-Mohyla Academy»
Smart Alpaca LLC (USA)
Відокремлений структурний підрозділ «Конотопський індустріально-педагогічний коледж Сумського державного університету»
Відокремлений структурний підрозділ «Одеський технічний фаховий коледж Одеського національного технологічного університету»
Військова академія, м.Одеса
Вінницький державний педагогічний університет імені Михайла Коцюбинського
Вінницький національний технічний університет
Волинський національний університет імені Лесі Українки
ВСП «Фаховий коледж промислової автоматики та інформаційних технологій Одеського національного технологічного університету»
ВСП Конотопський індустріально-педагогічний фаховий коледж СумДУ
Державний біотехнологічний університет
Державний заклад «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»
Державний податковий університет
Державний університет «Київський авіаційний інститут»
Державний університет інтелектуальних технологій і зв'язку
Державний університет інформаційно-комунікаційних технологій
Дніпровський національний університет імені Олеся Гончара
Донбаська державна машинобудівна академія
Донецький національний університет імені Василя Стуса
Економіко-технологічний інститут імені Роберта Ельворті
Житомирський військовий інститут ім. С.П. Корольова
Житомирський державний університет імені І.Я.Франка
Запорізький національний університет
Івано-Франківський національний технічний університет нафти і газу
Інститут надтвердих матеріалів ім. В.М. Бакуля НАН України
Інститут поліграфії та медійних технологій Національного університету «Львівська політехніка»
Інститут транспортних систем та технологій Національної академії наук України
Київський авіаційний інститут
Київський інститут Національної гвардії України
Київський інститут Національної гвардії України – центр імітаційного

моделювання
Київський національний економічний університет імені Вадима Гетьмана
Київський національний університет імені Тараса Шевченка
Київський національний університет технологій та дизайну
Комунальний заклад «Харківський ліцей № 164 Харківської міської ради»
Комунальний заклад «Кам'яноярський ліцей» Чугуївської міської ради Харківської області
Комунальний заклад «Ліцей №24» Кам'янської міської ради
Комунальний заклад «Одеський педагогічний фаховий коледж»
Кременчуцький льотний коледж Харківського національного університету внутрішніх справ
Криворізький національний університет
Луцький Національний технічний університет
Миколаївський національний аграрний університет
Міжнародний класичний університет імені Пилипа Орлика
Національна академія образотворчого мистецтва і архітектури
Національний аерокосмічний університет «Харківський авіаційний інститут»
Національний технічний університет «Харківський політехнічний інститут»
Національний університет «Львівська політехніка»
Національний університет «Одеська політехніка»
Національний університет харчових технологій
Національного університету кораблебудування імені адмірала Макарова
Одеський національний медичний університет
Одеський національний морський університет
Одеський національний технологічний університет
Поліський Національний університет
Приватна наукова установа «Інститут миру і права»
Приватний вищий навчальний заклад «Європейський університет»
Приватний вищий навчальний заклад «Міжнародний економіко-гуманітарний університет імені академіка Степана Дем'янчука»
Сумський національний аграрний університет
Сумський державний університет
Українська державна льотна академія
Український державний університет імені Михайла Драгоманова
Харківська гуманітарно-педагогічна академія
Харківський національний автомобільно-дорожній університет
Харківський національний педагогічний університет імені Г.С. Сковороди
Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна
Харківський національний університет радіоелектроніки
Херсонський національний технічний університет
Хмельницький національний університет
Центральноукраїнський інститут розвитку людини Відкритого міжнародного університету розвитку людини «Україна»
Чернівецький національний університет імені Юрія Федьковича
Чорноморський національний університет ім. Петра Могили

Зміст

Розділ 1. Освіта та наука (гейміфікація в освітніх процесах, серйозні ігри, ігрові методики викладання та тренінгів)	Стор.
SIMULATION GAMES FOR RISK ASSESSMENT AND STRATEGY DEVELOPMENT IN ENSURING ORGANIZATIONAL OPERATIONAL RESILIENCE (SCENARIO BUILDING OF FAILURES, CYBERATTACKS, AND TECHNICAL DISRUPTIONS TO TEST ORGANIZATIONAL READINESS). Brynza N.O. Mazepa A.S. (Kharkiv National University of Radio Electronics)	24
ІГРОВІ МЕХАНІКИ В БАЙЄСІВСЬКІЙ МОДЕЛІ ВІДСТЕЖЕННЯ ЗНАНЬ ДЛЯ АДАПТИВНОГО НАВЧАННЯ. Мельник К.В. (Національний технічний університет "Харківський політехнічний інститут")	25
GAMIFICATION OF ASSESSMENT: THE ROLE OF BADGES IN THE LEARNING PROCESS. Melnyk K.V. (National technical university "Kharkiv polytechnic institute")	28
ARTIFICIAL INTELLIGENCE, GAME THEORY, GAMIFICATION AND SERIOUS GAMES AS TOOLS FOR OPTIMIZING THE EDUCATIONAL AND SCIENTIFIC PROCESS. Novikova1 H.V., Denysenko1 I.V., Kharchenko1 O.O. Novikov2 A.M. (1National University of "Kyiv-Mohyla Academy", 2Institute for Safety Problems of Nuclear Power Plants of Nationals of Ukraine)	31
NEURAL NETWORKS IN THE PREPARATION OF TEXT INFORMATION FOR PRINTING: PROSPECTS FOR USE IN THE PREPRESS STAGE. Selmenska Z.M., Sinyavsky Y.R. (Lviv Polytechnic National University IPMT)	34
INTERACTIVE TECHNOLOGIES FOR DISTANCE LEARNING. Selmenskyi R.A. (Lviv Polytechnic National University IPMT)	35
TASKS AND PROJECT MANAGEMENT FOR THE PURPOSE OF OPTIMIZING PROJECT MANAGEMENT PROCESSES. Skorin Yuri, Kondratiev Oleksandr. (Kharkiv national economic university named after semen kuznets)	37
ФІЛОСОФСЬКІ АСПЕКТИ ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ: ОНТОЛОГІЧНИЙ, ЕПІСТЕМОЛОГІЧНИЙ ТА ФЕНОМЕНОЛОГІЧНИЙ АНАЛІЗ. С.Андрєєв, В.Андрєєва, Д.Гамбурян (Комунальний заклад «Кам'яноярський ліцей» Чугуївської міської ради Харківської області)	39
ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ІНСТРУМЕНТ ВИХОВАННЯ В СУЧАСНІЙ УКРАЇНСЬКІЙ ОСВІТІ: ПЕРЕВАГИ ТА РИЗИКИ. С. Андрєєв, О. Сторожук К. Єлізєв (Комунальний заклад «Кам'яноярський ліцей» Чугуївської міської ради Харківської області)	41
ГЕЙМІФІКАЦІЯ НАВЧАЛЬНОГО ПРОЦЕСУ: ЯК ІГРОВІ МЕХАНІКИ ПІДВИЩУЮТЬ МОТИВАЦІЮ СТУДЕНТІВ. Бабенко А.Ю. (Харківський національний університет імені В.Н.Каразіна)	44
ВИКОРИСТАННЯ ЗАСОБІВ ГЕЙМІФІКАЦІЇ ПРИ СТВОРЕННІ МОБІЛЬНИХ СИСТЕМ СПЕЦІАЛІЗОВАНОГО ПРИЗНАЧЕННЯ. Бевз С.В. ¹ , Бурбело С.М. ¹ , Бабійчук І.С. ² (¹ Житомирський військовий інститут ім. С.П. Корольова, ² Вінницький національний технічний університет)	45
РОЗРОБКА КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ З ІСТОРІЇ ІНЖЕНЕРІЇ ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ. Брільов Є. Ю., Стрюк А. М. (Криворізький національний університет)	47
ГЕЙМІФІКАЦІЯ В МЕДИЧНІЙ ОСВІТІ – СУЧАСНИЙ ІНСТРУМЕНТ РОЗВИТКУ КЛІНІЧНИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ. Анненкова І.П., Бурячківський Е.С., Усиченко К.М. (Одеський національний медичний університет)	50
РОЗРОБКА ЗАСТОСУНКУ ДЛЯ АВТОМАТИЧНОЇ ГЕНЕРАЦІЇ ХАРАКТЕРИСТИК ПЕРСОНАЖІВ НАСТІЛЬНОЇ РОЛЬОВОЇ ГРИ ПІДЗЕМЕЛЛЯ ТА ДРАКОНИ (DND). Войдюк І.В. (Економіко-технологічний інститут імені Роберта Ельворті)	52
ГЕЙМІФІКАЦІЯ В ОСВІТНІХ ПРОЦЕСАХ НА ПРИКЛАДІ ЗАНЯТЬ З МАТЕМАТИКИ ТА ФІЗИКИ В СЕРЕДНІХ ТА ВИЩИХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДАХ. Войтік Т.Г. Копейкіна Т.Г. (Одеський національний морський університет, Військова академія)	54
ВПРОВАДЖЕННЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ НАВЧАЛЬНОГО ПРОЦЕСУ В КРАЇНАХ	56

ВЕБСИСТЕМА ДЛЯ ЗБОРУ ТА АНАЛІЗУ СТАТИСТИКИ ФУТБОЛЬНИХ МАТЧІВ. Тутів Д. О., Штефан Н. З. (Національний університет «Одеська політехніка»)	215
КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ ЯК РЕСУРС ПСИХОЛОГІЧНОЇ ПІДТРИМКИ ТА СОЦІАЛІЗАЦІЇ ПІДЛІТКІВ. Г.В. Хоменко О. Є. Костюченко (ВСП Конотопський індустріально-педагогічний фаховий коледж СумДУ)	217
EVALUATING AND BENCHMARKING RESILIENT WEB3 ARCHITECTURES FOR MULTIMEDIA: STORAGE, DATA AVAILABILITY, AND SCALING. Oleksandr Khoshaba, (Vinnytsia National Technical University)	218
Розділ 3. Бізнес (бізнес-моделі, free-to-play, азартні ігри, гейміфікація в маркетингу, рекламні ігри)	223
BLOCKCHAIN AS AN INNOVATIVE TECHNOLOGY IN THE GAMING INDUSTRY: OPPORTUNITIES AND CHALLENGES. Mykhailovska O.V. Rodinko M.Y. (V. N. Karazin Kharkiv National University)	223
APPLICATION OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN AUTOMATED FINANCIAL RISK MANAGEMENT SYSTEMS. Skorin Yuri, Lukianchuk Sofia. (Kharkiv national economic university named after semen kuznets)	225
USING WORDPRESS CONTENT MANAGEMENT SYSTEM TO AUTOMATE BUSINESS PROCESSES. Skorin Yuri, Simonovych Stanislav. (Kharkiv national economic university named after semen kuznets)	227
ОБґРУНТУВАННЯ ДОЦІЛЬНОСТІ РОЗРОБКИ ІНТЕРАКТИВНОЇ РОЛЬОВОЇ ГРИ-СИМУЛЯТОРА ІТ-КОМПАНІЇ. Бондарчук М.М., Гайша О.О. (Міжнародний класичний університет імені Пилипа Орлика)	230
ANALYSIS OF METHODS AND SOFTWARE FOR ORGANIZED PARCEL DELIVERY. Holovachov M.O., Voitko V.V., Romaniuk O.V. (Vinnytsia National Technical University)	232
ПЕРСПЕКТИВИ ВИКОРИСТАННЯ ПЛАТФОРМИ ТІК-ТОК ДЛЯ ТРАНСЛЯЦІЇ ІГРОВОГО КОНТЕНТУ. Гулак Д.С., Гайша О.О. (Міжнародний класичний університет імені Пилипа Орлика)	233
MATHEMATICAL MODELS FOR MONETIZATION OF EDUCATIONAL GAMES. Daniil Doroshenko. (Oles Honchar Dnipro National University)	235
СИСТЕМА ІНТЕРАКТИВНИХ ТІНЕЙ В ІГРАХ. Душин Б.А., Новіков Ю.С. (Харківський національний університет радіоелектроніки)	236
BUSINESS MODEL OF AI MADE HYPER-CASUAL GAMES. Zhelezniak-Kranh I.O. (Taras Shevchenko National University of Kyiv)	239
ОПТИМІЗАЦІЯ СТВОРЕННЯ ВІДЕОРЕКЛАМИ ЗАВДЯКИ ШАБЛОННОМУ ПІДХОДУ В UNITY. Клепцов А.А., Гусева-Божаткіна В.А. (Національного університету кораблебудування імені адмірала Макарова)	241
РИНОК ПРОДАЖУ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР В УКРАЇНІ: АНАЛІТИКА, ТРЕНДИ, ПЕРСПЕКТИВИ. Костенко А.В., Романюк О.Н. (Вінницький національний технічний університет)	244
СОЦІАЛЬНІ МЕРЕЖІ І ГЕЙМІФІКАЦІЯ У ФОРМУВАННІ СОЦІАЛЬНО-ПСИХОЛОГІЧНОГО КЛІМАТУ В ОРГАНІЗАЦІЇ. Кравчук О.І. Малишева П.А. (Київський національний економічний університет імені Вадима Гетьмана)	246
ДОСЛІДЖЕННЯ ОСОБЛИВОСТЕЙ РОЗРОБКИ ТА МАРКЕТИНГУ ВІДЕОІГОР. Міроник М.В. Хохлов В.А. (Херсонський національний технічний університет)	249
ІГРОВА ІНДУСТРІЯ ЯК ІНСТРУМЕНТ СУЧАСНОГО МАРКЕТИНГУ І РЕКЛАМИ. Романюк О.Н., Малий В.А., Лесько О.Й. (Вінницький національний технічний університет)	251
FORECASTING DEMAND FOR TOURIST SERVICES BY TRAVEL AGENCY INFORMATION SYSTEM. Skorin Yuri, Khusainov Mykita. (Kharkiv national economic university named after semen kuznets)	252
ГЕЙМІФІКАЦІЯ У ПРОГРАМАХ ЛОЯЛЬНОСТІ: ДОСВІД ВПРОВАДЖЕННЯ В ЄВРОПЕЙСЬКИХ ТОРГОВИХ ЦЕНТРАХ. Стеблевська А.Г., Бутенко Т.А. (Державний	255

Висновки. Запропонований підхід демонструє можливість скорочення часу та ресурсів, необхідних для виробництва маркетингових відео у геймдеві. Розроблений інструмент дозволяє навіть невеликим студіям з обмеженим бюджетом створювати якісні рекламні матеріали без потреби у дорогому та тривалому 3D-продакшні. Це підвищує конкурентоспроможність продуктів на ринку, оптимізує роботу маркетингових команд і забезпечує швидшу адаптацію рекламних стратегій до вимог сучасних платформ.

Водночас серед недоліків варто відзначити обмежений початковий функціонал інструментарію та потребу у його розширенні «на ходу». Оскільки різні версії однієї гри (наприклад, різновиди Солітеру) можуть мати відмінні механіки, програмісту необхідно інтегрувати додаткові модулі для відображення специфічних сценаріїв. Це ускладнює процес масштабування, однак не нівелює переваг базового підходу.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

- [1] AppAgent. How to Create Great Video Ads for Mobile Apps [Електронний ресурс]. – AppAgent Blog, 17.04.2024. – Режим доступу: <https://appagent.com/blog/how-to-create-great-video-ads-for-mobile-apps/> (дата звернення: 26.08.2025).
- [2] Designity. After Effects vs. Blender: Which Is Better for Motion Graphics in 2025? [Електронний ресурс]. – Designity Blog, 02.05.2025. – Режим доступу: <https://www.designity.com/blog/after-effects-vs-blender-which-is-better-for-motion-graphics-in-2025> (дата звернення: 26.08.2025).
- [3] Unity Technologies. UI Toolkit [Електронний ресурс]. – Unity.com, 2025. – Режим доступу: <https://unity.com/features/ui-toolkit> (дата звернення: 26.08.2025).

УДК 159.923.2:004.8:794

РИНОК ПРОДАЖУ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР В УКРАЇНІ: АНАЛІТИКА, ТРЕНДИ, ПЕРСПЕКТИВИ

КОСТЕНКО А. В. (angellkostenko@gmail.com), РОМАНЮК О. Н.
Вінницький Національний Технічний Університет

Україна за останні два десятиліття поступово перетворилася на один із важливих осередків розробки комп'ютерних ігор у Східній Європі. Український ринок та локальні розробники демонструють високий рівень конкурентоспроможності. Особливістю українського геймдеву є синергія високої технічної підготовки спеціалістів із творчим підходом і культурною ідентичністю, що відображається у багатьох проєктах. Український ринок комп'ютерних ігор зберігає тенденцію до значної стабільності та виняткової адаптивності, незважаючи на складні економічні та геополітичні виклики останніх років. Спостерігається ріст локального геймдеву, який продукує інноваційні та конкурентоспроможні продукти, завойовуючи як українського, так і міжнародного гравця. Паралельно з цим, відзначається динамічне зростання попиту на високопродуктивну ігрову техніку - від новітніх відеокарт і процесорів до спеціалізованих геймерських периферійних пристроїв - а також на різноманітний ігровий контент, включаючи преміум-ігри, підписки на сервіси та внутрішньоігрові покупки [1].

Розвиток кіберспортивної інфраструктури та зростання популярності стрімінгових платформ також додають ринку нового імпульсу. Перші спроби створення комп'ютерних ігор в Україні сягають 1990-х років. Однією з найвідоміших ранніх компаній стала GSC Game World, заснована Сергієм Григоровичем у 1995 році [2]. Саме ця студія випустила одну з найуспішніших українських ігор - Козаки: Європейські війни (2001), що здобула популярність у Європі та Азії. Було засвідчено, що Україна здатна конкурувати на міжнародному ринку. Подальший розвиток пов'язаний із виходом культової серії S.T.A.L.K.E.R. [3], яка поєднала атмосферу постапокаліпсису з українським колоритом, та стала символом українського геймдеву. У 2006 році на світовий ринок вийшла студія 4A Games, заснована колишніми співробітниками GSC. Вони розробили серію ігор Metro 2033, засновану на романі Дмитра Глуховського [4]. Ігри серії Metro

здобули міжнародне визнання завдяки реалістичній графіці, цікавому сюжету та унікальній атмосфері виживання в умовах постапокаліпсису.

Наразі український ринок комп'ютерних ігор є невід'ємною частиною світової гейм-індустрії. Його розвиток тісно пов'язаний із глобальними тенденціями, особливо з успіхами великих платформ та виходом очікуваних релізів. У 2024 році платформа Steam досягла рекордних показників зростання доходів та кількості користувачів, що прямо впливає на український сегмент, оскільки значна частина українських геймерів активно використовує цю платформу [5]. Українські гравці демонструють високу активність не тільки на Steam, але й на локальних торгових майданчиках. Крім того, зростає популярність консолей. Глобальні релізи 2025 року, зокрема GTA 6, Assassin's Creed: Shadows та Civilization VII, відіграватимуть ключову роль у стимулюванні інтересу. У 2025 році спостерігається підвищений інтерес до RPG, стратегій та екшенів, що пропонують не просто розвагу, а глибокий сюжет, складну механіку та якісну графіку.

Геймери шукають занурення у складні світи, де їхні вибори мають значення, а наративи є багатогранними. Ігри Baldur's Gate 3, Starfield, Dune: Spice Wars - приклади цього тренду. Це стимулює українських розробників зосереджуватися на сюжетах і культурному контексті. Стрімко зростає популярність кооперативних і змагальних режимів (Destiny 2, Helldivers 2, CS2, Dota 2, Valorant), що лежать в основі кіберспорту. Суттєву роль відіграють ігри-сервіси (GaaS), зокрема Fortnite, Apex Legends, Genshin Impact, які оновлюються і стимулюють внутрішньоігрові покупки [6].

Кіберспорт в Україні, попри виклики, залучає молодь та інвесторів. Стрімінг ігрового контенту теж розвивається, а стрімери впливають на формування попиту. У порівнянні з ЄС, в Україні спостерігаються схожі жанрові переваги, хоча розвиток стримується інфраструктурними особливостями. Водночас Україна - визнаний центр розробки, де працюють студії GSC Game World, 4A Games, Frogwares, Wargaming Kyiv, Room 8 Studio, Kevuru Games, Plarium, які не лише створюють власні ігри, а й беруть участь в аутсорсингових проєктах світового рівня [7].

2025 рік обіцяє бути багатим на релізи українських студій - як продовжень франшиз, так і нових інді-проєктів. Інді-екосистема зростає завдяки підтримці локальних ініціатив і міжнародній співпраці.

Окрему увагу слід приділити структурі продажів комп'ютерних ігор в Україні. Станом на 2025 рік понад 90% продажів відбувається через цифрові платформи - Steam, Epic Games Store, GOG, PlayStation Store, Xbox Store, Nintendo eShop. Зростає популярність підписних сервісів - Xbox Game Pass, PS Plus Extra - та моделі GaaS. Аналітики Newzoo оцінюють український ринок на рівні понад 300 млн дол. США [1]. Попит на преміум-ігри, підписки й внутрішньоігрові покупки формує складний споживчий профіль, подібний до країн ЄС. Водночас існують стримуючі фактори: економіка, платіжні обмеження, інфраструктура.

Підсумовуючи, український ринок комп'ютерних ігор 2025 року - це динамічна екосистема з високим творчим та економічним потенціалом. Завдяки таланту розробників, активності геймерів та інтеграції у глобальні процеси, Україна може закріпити лідерські позиції у світовій ігровій індустрії.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

- [1] Newzoo, "Global Games Market Report," 2023. [Online]. Available: <https://newzoo.com/>
- [2] Dev.ua, "Історія GSC Game World та серії Козаки," 2022. [Online]. Available: <https://dev.ua/>
- [3] GSC Game World, "Official website S.T.A.L.K.E.R. 2," 2024. [Online]. Available: <https://www.stalker2.com/>
- [4] Game Developer, "4A Games and the Metro franchise," 2022. [Online]. Available: <https://www.gamedeveloper.com/>
- [5] Steamworks, "Indie game publishing opportunities," 2023. [Online]. Available: <https://partner.steamgames.com/>
- [6] ESA, "Essential Facts About the Computer and Video Game Industry," 2023. [Online]. Available: <https://www.theesa.com/>
- [7] Forbes Ukraine, "Топ-10 українських ігрових студій," 2023. [Online]. Available: <https://forbes.ua/>

**V Всеукраїнська науково-технічна конференція
молодих вчених, аспірантів та студентів**

**«КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ ТА МУЛЬТИМЕДІА ЯК ІННОВАЦІЙНИЙ
ПІДХІД ДО КОМУНІКАЦІЇ»**

Одеса

25-26 вересня 2025 р.

Збірник включає доповіді учасників конференції. Тези доповідей публікуються у вигляді, в якому вони були подані авторами.

Відповідальність за зміст і форму подачі матеріалу несуть автори статей.

Редакційна колегія: Котлик С.В., Шестопапов С.В.,
Корнієнко Ю.К.

Комп'ютерний набір і верстка: Соколова О.П.

Відповідальний за випуск: Котлик С.В.