

УДК 001.53

ИССЛЕДОВАНИЕ ГРАФИЧЕСКОГО ИНТЕРФЕЙСА ВИДЕОИГР В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ЕГО ЦЕЛЕВОЙ АУДИТОРИИ

Грозин А.А. (Санкт-Петербургский государственный экономический университет),
Четвериков И.В. (Санкт-Петербургский государственный экономический университет)

Научный руководитель – к.э.н., доцент Аминов Х.И.
(Санкт-Петербургский государственный экономический университет)

В докладе рассматривается исследование графического интерфейса компьютерных игр в зависимости от его целевой аудитории. Также рассмотрены основные показатели определения аудитории видеоигр.

Введение.

На данный момент игровая индустрия развивается стремительными темпами, с каждым годом число активных пользователей только увеличивается. Из-за этого перед разработчиками становится вопрос: «Каким способом привлечь и удержать аудиторию в своей игре?». В докладе рассмотрена зависимость интерфейса видеоигр от их целевой аудитории. За 2020 год рынок мировой игровой индустрии вырос на 23,1%. Интерфейс является неотъемлемой частью любой видеоигры и благодаря ему игрок взаимодействует с игрой. Определение и знание своей целевой аудитории — это очень важный этап разработки игры.

Основная часть.

Дизайн графического интерфейса любой видеоигры отнюдь не последний критерий при разработке. Для того, чтобы видеоигра смогла привлечь определенную группу пользователей, нужно знать все тонкости их поведения.

Рассматривая современные игровые интерфейсы, можно отметить, что интерфейс является связующим звеном между продуктом и его потребителем. Ясный и понятный интерфейс позволяет разработчикам заработать лояльность игроков. Существует несколько показателей для определения целевой аудитории видеоигр: демография, сегментацией по Бартлу, сегментация аудитории по объёму совершённых платежей.

Для исследования зависимости графического интерфейса от целевой аудитории был выбран демографический метод сегментации, где ключевым признаком стал возраст игроков. По демографическому методу сегментации было выделено 3 группы по возрасту: «Поколение Z» (от 16 до 24 года), «Поколение Y» (от 25 до 56 лет), «Поколение беби-бумеров» (от 57 до 64 года). Затем было выявлено по 3 игры по популярности у каждого поколения и проведен анализ их графических интерфейсов, после чего были обособлены черты присущие каждой возрастной группе.

Выводы.

По результатам исследования получен список критериев и их значимость для пользователей интерфейсов:

1. Движение взгляда, при разработке любого графического интерфейса необходимо соблюдать негласное правило: устраивать самые важные элементы по диагонали из левого верхнего угла в правый нижний.
2. Для начала картинка, потом уже текст, так как каждый из нас сначала обращает внимание на визуальное сопровождение, и только потом на текст, который ему сопутствует.
3. Группы объектов, человек крайне плохо воспринимает огромное количество информации, и гораздо лучше он усваивает ее, если она разбита на группы.
4. Знакомые элементы, в любом типе интерфейсов уже давно устоялись и запомнились элементы, которые просто не может не быть, они являются аксиомой интерфейсов.
5. Последний по счету, но не по значению критерий это объем информации, которую может усвоить человек. Когда пользователь сталкивается с новым для него интерфейсом, то

ему приходится впитать много новой информации, а также узнать о многих новых функциях, с которыми он раньше не сталкивался и научиться ими пользоваться.

И по этим критериям были выявлены основные черты графического интерфейса выбранных топ 3 игр, которые важны их целевой аудитории по возрасту.

Грозин А.А. (автор)

Четвериков И.В. (автор)

Аминов Х.И. (научный руководитель)