

DOI 10.58351/2949-2041.2025.21.4.005

Дамнянова Кристина Станиславовна
студент, СПбГЭУ, Санкт-Петербург

Эпштейн Михаил Залманович
к.э.н., доцент, СПбГЭУ, Санкт-Петербург

ВЛИЯНИЕ ГЛОБАЛЬНЫХ ТРЕНДОВ НА УПРАВЛЕНИЕ ПРОЕКТАМИ В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

Аннотация: В статье рассматривается влияние современных глобальных трендов – таких как развитие искусственного интеллекта, облачных технологий, метавселенных и изменения потребительских предпочтений – на управление проектами в индустрии разработки компьютерных игр. Анализируются изменения в подходах к планированию, командной работе и маркетингу в условиях быстроменяющейся цифровой среды.

Ключевые слова: глобальные тренды, управление проектами, игровая индустрия, цифровые технологии.

Игровая индустрия является одной из самых крупнейших и наиболее быстро развивающихся отраслей цифровой экономики. На протяжении последних десятилетий видеоигры, которые всегда являлись нишевым направлением развлечений, стали глобальным культурным явлением. Вместе с увеличением масштаба объектов производства и проектов меняются и подходы к их управлению. В условиях цифровизации и интернационализации команд, рынков и стремительного развития технологий проектный менеджмент в геймдеве сталкивается с непривычными вызовами. Цель настоящей работы состоит в том, чтобы проанализировать, как влияют глобальные тенденции на управление проектами в сфере разработки компьютерных игр.

Рост масштабов проектов и распределение команды.

Один из ключевых тенденций – это масштаб игровых проектов. Современные AAA-игры требуют сотен специалистов иногда не один, а несколько лет разработки. При этом команды становятся все более распределенными: разработка может вестись параллельно в разных странах и часовых поясах. Это требует высокой координации, грамотного планирования и гибких управленческих подходов.

Использование гибких методологий (Scrum, Agile, Kanban) становится стандартом. Однако в международной среде внедрение этих подходов требует адаптации к культурным особенностям, разнице в менталитетах и корпоративных культурах.

Технологический прогресс и его влияние на управление

Технологии – движущая сила изменений в игровой индустрии. Постоянное появление новых инструментов, движков и платформ требует от менеджеров гибкости и быстрой адаптации стратегий управления. Одной из ключевых тенденций становится внедрение искусственного интеллекта в процессы разработки. AI позволяет автоматизировать рутинные задачи, такие как генерация контента, тестирование, поведение NPC, что, в свою очередь, изменяет структуру команды и перераспределяет задачи. Менеджеру необходимо учитывать эти изменения при планировании ресурсов и компетенций.

Облачные технологии и системы хранения кода, такие как GitHub, Unity Cloud Build и Perforce, предоставляют возможности для удалённой коллаборации и синхронизации работы в реальном времени. Однако это также порождает необходимость в чётком управлении доступами, контроле версий, а также обеспечении информационной безопасности.

С появлением VR/AR и метавселенных, проекты становятся более комплексными, вовлекая специалистов из смежных областей – 3D-дизайна, архитектуры, UX-проектирования и психологии. Это требует пересмотра классических этапов проекта и создания новых ролей в команде. Например, появляется необходимость в «директоре по метавселенной» (Metaverse Producer) или специалисте по пользовательскому опыту в VR-среде.



Учитывая быструю смену технологий, проектному менеджеру важно не только отслеживать инновации, но и обеспечивать постоянное обучение и развитие команды, интегрируя новые инструменты без нарушения рабочих процессов.

Изменения в поведении потребителей.

Современный игрок более требователен, осведомлён и активно взаимодействует с разработчиками через соцсети, стриминг и форумы. Это формирует тренд на прозрачность разработки (open development), где обратная связь от пользователей влияет на ход проекта ещё до релиза.

Игровые студии всё чаще применяют подходы раннего доступа (early access) и выпускают альфа-версии, вовлекая аудиторию в процесс создания. Это требует от менеджеров способности оперативно реагировать на фидбэк, вносить изменения в планы и управлять ожиданиями сообщества.

Устойчивое развитие и этичность.

Игроки и инвесторы всё чаще обращают внимание на социальную ответственность студий: условия труда, экологический след проектов, инклюзивность контента.

Менеджеры проектов должны учитывать ESG-факторы (экологические, социальные и управленческие) при планировании, подбирая подрядчиков, строя графики без чрезмерного давления на команду (антикранч-подход), а также обеспечивая разнообразие и инклюзивность в игровом контенте.

Финансирование и новые модели монетизации.

Современные игры всё чаще финансируются через модели предзаказов, краудфандинг, подписки или внутриигровые транзакции. Эти модели оказывают влияние на структуру проекта и контроль качества: финансирование может поступать поэтапно, а значит – возрастает значение соблюдения сроков и показателей на каждом этапе.

Кроме того, игра теперь – это не всегда продукт с чёткой датой релиза. Она может развиваться как сервис (game as a service), с постоянными обновлениями и новыми сезонами. Это меняет саму суть проектного управления, требуя перехода к управлению непрерывными процессами.

Управление проектами в игровой индустрии сегодня – это сложный, многослойный процесс, в котором необходимо учитывать не только классические аспекты (сроки, бюджет, качество), но и влияние глобальных трендов. Технологическое развитие, культурное разнообразие, новая роль потребителя, устойчивое развитие и изменение моделей финансирования требуют от менеджеров гибкости, стратегического мышления и высокого уровня адаптивности. В условиях постоянных изменений способность реагировать на тренды и внедрять инновационные подходы становится ключевым фактором успеха международных геймдев-проектов.

Список литературы:

1. Воскресенский В. В. Управление проектами: Учебник. – М.: Юрайт, 2022. – 352 с.
2. Кравченко А. О., Сергеева Н. А. Управление инновационными проектами в условиях цифровизации. – СПб.: Питер, 2021. – 288 с.
3. Schwaber K., Sutherland J. The Scrum Guide. The Definitive Guide to Scrum: The Rules of the Game [Электронный ресурс]. – 2020. – Режим доступа: <https://scrumguides.org>.
4. Newzoo. Global Games Market Report 2024. – Режим доступа: <https://www.newzoo.com/insights/trend-reports/global-games-market-report-2024>.
5. PWC. Global Entertainment & Media Outlook 2023–2027 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.pwc.com/gx/en/industries/tmt/media/outlook>.
6. Титов А. С. Международный менеджмент в игровой индустрии. – М.: КноРус, 2023. – 264 с.
7. Alexander Leigh. Games as a Service: Managing Long-Term Game Projects // Gamasutra [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.gamasutra.com/view/news/276540/Games_as_a_Service_Managing_LongTerm_Game_Projects.php.



8. Unity Technologies. 2024 Gaming Report: Trends in Real-Time Development. – Режим доступа: <https://unity.com/resources/industry-reports>.

9. Хромов А. А. Искусственный интеллект в игровой индустрии: вызовы и перспективы // Современные технологии. Системный анализ. Моделирование. – 2023. – № 2 (50). – С. 112-119.

