

**ВПЛИВ ЦИФРОВОЇ ІГРОВОЇ ІНДУСТРІЇ НА ЕКОНОМІКУ**

Гоблик В.В.

**THE INFLUENCE OF THE DIGITAL GAME INDUSTRY ON THE ECONOMY**

Hoblyk Volodymyr

*У статті розглянуто важливість цифровізації економіки, її вплив на економіку, адже споживачами цифрових технологій виступають держава, бізнес, громадяни. Визначено, що найбільш динамічною сферою цифрової економіки є кіберспорт. Проаналізовано статистику індустрії комп'ютерних відеоігор в Сполучених Штатах Америки, склад її учасників та доходи від кіберспорту. Визначено необхідність створення ігрового кластеру.*

**Ключові слова:** цифрова економіка, комп'ютерні ігри, кіберспорт.

*The paper focuses on the study of the particularities of computer sports (e-sports) in modern society. The purpose and objectives of the study: the development of e-sports as a new area of the digital economy in Ukraine. The author analyzed the experience of working with various categories of the population in developing e-sports in the United States. Interestingly, the study shows that these individuals represent a certain section of the American population, they are all active, participate in their communities and consider video games as a positive force in society.*

*The view is supported by the fact that computer sport is a multi-faceted field that offers great educational potential for personal development in the Information Society. The necessity to substantiate the creation of a gaming cluster is determined.*

**Key words:** digital economy, computer games, e-sports.

Початок ХХІ століття обумовлено активним впровадженням процесів цифровізації в сучасну економіку в багатьох країнах світу. Процеси глобалізації, прискорений розвиток інформаційних технологій, використання останніх досягнень науки і техніки, впровадження новітніх технологій зачіпають всі сфери та галузі економіки. Необхідно відзначити, що цифровізація економіки стає найважливішим фактором економічного росту як для бізнесу, так і для держави. На сьогодні глобальні зміни супроводжуються розвитком принципово нових бізнес-процесів, переходом до комплексного побудови цифрової системи на основі формування кіберсистем, як об'єкта дослідження кібернетики, тобто прикладної наука про управління, зв'язок і переробку інформації. Становиться зрозумілим, що цифрова економіка це не просто переклад в цифровий формат комунікацій і контенту, не просто автоматизація окремих робочих процесів і заміна людського ресурсу програмними засобами.

Цифрова економіка це, в першу чергу, зміна принципів діяльності держави і побудови бізнесу, трансформація компетенцій і свідомості бізнесу, держави, населення. «Цифрова» (електронна) економіка – це економіка, характерною особливістю якої є максимальне задоволення потреб усіх її учасників за рахунок використання інформації, в тому числі персональної. Це стає можливим завдяки розвитку інформаційно-комунікаційних і фінансових технологій, а також доступності інфраструктури, що разом забезпечують можливість повноцінної взаємодії в гібридному світі всіх учасників економічної діяльності: суб'єктів і об'єктів в процесі створення, розподілу, обміну та споживання товарів і послуг [1, с.12].

Слід відмітити, що сьогодні найбільш динамічною сферою цифрової економіки є кіберспорт, розвиток якого інтегрує якісно нові економічні процеси і явища. Кіберспорт – змагання з відеоігор – це вид спортивної активності, як індивідуальні так і командні, в якій гравці розвивають і тренують як розумові, так і фізичні навички та змагаються за призові фонди, що інколи сягають величезних сум, формуючи власний ринок послуг для

кіберспорту. Як наслідок, змагальні види комп'ютерних ігор привертають все більше й більше уваги наукового співтовариства.

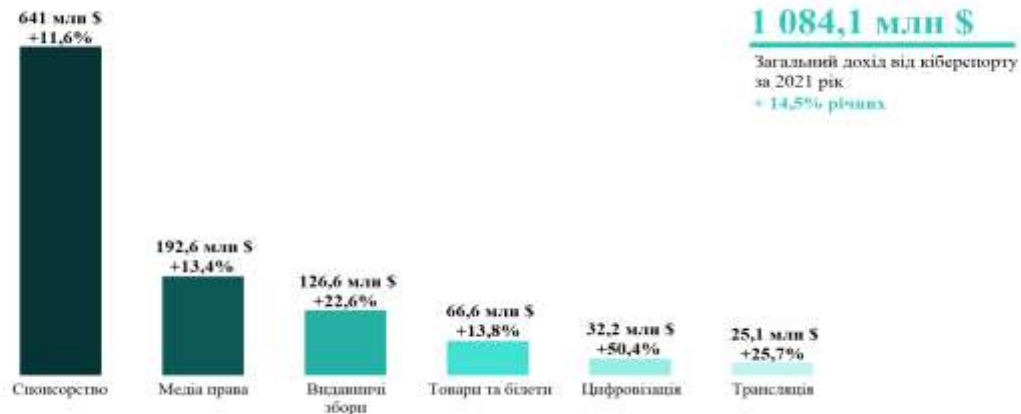
Змагальні комп'ютерні ігри, або кіберспорт, – це феномен, який став одним з елементів сучасної цифрової молодіжної культури, однак його вивчення досі стикається з низкою складностей. По-перше, з боку наукового співтовариства відсутнє розуміння важливості кіберспорту як феномена культури. По-друге, досі наявне переконання, що комп'ютерні ігри призначені виключно для дітей та безробітних. По-третє, у багатьох країнах кіберспорт викликає консервативне відторгнення [2]. Але, для прикладу, сьогодні більше 164 мільйонів дорослих людей у США грають у відеоігри, і три чверті всіх американців мають у своєму домогосподарстві принаймні одного програвача відеоігор. Згідно з опитуванням під назвою "Основні факти 2019 року про Індустрію комп'ютерних відеоігор", яку сьогодні випустила Асоціація розважального програмного забезпечення (ESA) повідомляється, що 93% американських домогосподарств володіють смартфоном, майже половина з них використовує його для гри у відеоігри. Оголосивши рекордні 43,4 мільярда доларів у промисловій виручці за 2018 рік, ESA вперше всебічно проаналізувала групу американців, які користуються відеоіграми їх спосіб життя та інтереси. Цікаво, що дослідження показує, ці особи представляють певний зріз американського населення, вони різноманітні, активні, беруть участь у своїх спільнотах і розглядають відеоігри як позитивну силу в суспільстві. Справді, більше трьох чвертей повідомили, що відеоігри забезпечують їх розумову стимуляцію (79%), а також розслаблення та зняття стресу (78%). Більше половини (52%) мають освіту пройшовши навчання в коледжах. Вони також мають настільки ж великі захоплення та інтереси за межами гри у відеоігри - 56% гравців відеоігор здебільше мають творче хобі, таке як малювання, спів чи письмо. Відеоігри зближують людей, 63% повідомляють, що вони грають в ігри з іншими в Інтернеті або особисто[3]. Дослідження показало:

- учасники відеоігор, швидше за все, ведуть здоровий спосіб життя, в середньому сім годин сну протягом тижня, тоді як 32% регулярно медитують;
- 90% батьків звертають увагу на ігри, в які грає їхня дитина, а 57% батьків із задоволенням грають в ігри зі своєю дитиною принаймні щотижня;
- 74% батьків вважають, що відеоігри можуть бути освітніми для їхніх дітей;
- 84% батьків заявляють, що їм відомо про рейтинги відеоігор;
- жінки становлять 46% гравців відеоігор.

Американська індустрія відеоігор є одним з найбільш швидкозростаючих секторів економіки країни і забезпечує понад 220 000 робочих місць у всіх 50 штатах, а понад 520 коледжів та університетів у 46 штатах пропонують програми або ступені, пов'язані з відеоіграми.

Світові доходи від кіберспорту зростуть до 1084 мільйонів доларів у 2021 році, річний приріст складе + 14,5%, порівняно з 947,1 мільйонами доларів у 2020 році.

- У 2021 р. 833,6 млн. дол. США - понад 75% від загального ринку надходять від прав ЗМІ та спонсорства.
- У глобальному масштабі загальна аудиторія кіберспорту зросла у 2020 до 728.8 млн., а в 2021 році зростання + 10,0% в порівнянні з 2020 р. [4].



**Рис. 1 Світові доходи від кіберспорту [4].**

Цифрова ігрова індустрія сформувала відокремлений сектор економіки, що узагальнює галузі з подібними загальними характеристиками (щодо особливостей господарської діяльності пов'язаної з розробкою, просуванням і продажем комп'ютерних ігор та унікальним ланцюжком цінності) [5]. Перспективи подальших досліджень полягають в дослідженні розвитку кіберспорту як нової сфери цифрової економіки України враховуючи світовий досвід. Значної уваги потребує дослідження пов'язані із створенням ігрового кластера, основу якого становитимуть учасники кіберспорту.

#### Список використаних джерел

1. Введение в «Цифровую» экономику / А. В. Кешелова, В. Г. Буданов, В. Ю. Румянцев и др.; под общ. ред. А. В. Кешелова; гл. «цифр.» конс. И. А. Зимненко. – М.: ВНИИГеосистем, 2017. – 28 с.
2. Вершинин И. В. Киберспорт как феномен [Электронный ресурс] / И. В. Вершинин. – 2017. – Режим доступа: <https://sciencepop.ru/kibersport-kak-fenomen>
3. Ринок кіберспорту у 2020 році [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://thepage.ua › news › rinok-kibersportu-v-2020-r...>
4. Essential Facts about the computer and video game industry // Entertainment Software Association. – 2015. – С. 1–20.
5. Чизмар І. І. Генезис трансформації економіки на основі цифрової ігрової індустрії [Електронний ресурс] / І. І. Чизмар // Ефективна економіка. – 2020. – №11. – Режим доступу: <http://www.ekonomy.nayka.com.ua>.

#### References

1. Keshelava, A. V., Budanov, V. H., Rumyantsev, V. Yu. and others; Keshelava, A. V. ed., 2017. *Vvedeniye v «Tsyfrovuyu» ekonomyku [Introduction to the Digital Economy]*. Moscow: VNIIGeosistem.
2. Vershynyn, Y. V. 2017. Kybersport kak fenomen [E-sports as a phenomenon]. [online] Available at: <https://sciencepop.ru/kibersport-kak-fenomen>.
3. Rynok kibersportu u 2020 rotsi [E-sports market in 2020]. [online] Available at: <https://thepage.ua › news › rinok-kibersportu-v-2020-r...>
4. Essential Facts about the computer and video game industry. 2015. *Entertainment Software Association*, pp. 1–20.
5. Chyzmar, I. I., 2020. Henezys transformatsiyi ekonomiky na osnovi tsyfrovoyi ihrovoyi industriyi [Genesis of economic transformation based on the digital gaming industry]. *Efficient economy*, [online] 11. Available at: <http://www.ekonomy.nayka.com.ua>.



# МУКАЧІВСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

89600, м. Мукачево, вул. Ужгородська, 26

тел./факс +380-3131-21109

Веб-сайт університету: [www.msu.edu.ua](http://www.msu.edu.ua)

E-mail: [info@msu.edu.ua](mailto:info@msu.edu.ua), [pr@mail.msu.edu.ua](mailto:pr@mail.msu.edu.ua)

Веб-сайт Інституційного репозитарію Наукової бібліотеки МДУ: <http://dspace.msu.edu.ua:8080>

Веб-сайт Наукової бібліотеки МДУ: <http://msu.edu.ua/library/>