

4.Ткачук Г. Ю. Особливості менеджменту туристичного бізнесу URL: <http://eztuir.ztu.edu.ua/jspui/bitstream/123456789/6833/1/139.pdf>.

УДК 004.9: 004.415.2

**І. І. ЧИЗМАР,
В. В. ГОБЛИК**
Мукачівський державний університет

ЕНДЕМІЧНІ СФЕРИ ЦИФРОВОЇ ІГРОВОЇ ІНДУСТРІЇ

Сфери цифрової ігрової індустрії деталізуються за характеристиками, яким притаманні деякі спільні риси: за спеціалізацію; за специфікою виділення, а саме: за наявністю інтеграційних структур, ідентифікованих за наявністю змішаних виробництв, різністю стадій виробництва кіберспортивного продукту.

Як окремі ендеміки цифрової ігрової індустрії виділено ті неоднорідні структури, що не просто сформовані великими структурними блоками, задіяними у розробці, просуванні, продажі відеоігор, а одночасно ідентифікуються як сфери цифрової економіки (або її ендеміки) у яких виробляються специфічні нематеріальні блага для населення [1, с. 8-12; 2]:

- кіберспорт – сфера, орієнтована на задоволення потреб, щодо організації змагань у віртуальному ігровому просторі, який відтворюється комп'ютерними технологіями за допомогою специфічної технологічної бази, представленої віддаленими ігровими площадками. Надходження за цією сферою досить різноманітні. Так, у 2019 р. обсяг світового ринку цього сегменту, без стрімінгу, оцінюються у \$2,76 млрд (або \$3,25 млрд в цінах 2011 р.). Для більшості суб'єктів з виробництва і видання ігор, сектор є не просто прибутковим бізнесом, а напрямком популяризації продукції, оскільки всі інвестиції виправдовуються позитивним впливом на доходи від продажу ігор і їх майбутнім потенціалом, як дисципліни кіберспорту, а отже і самостійного бізнесу;

- мобільний геймінг – сфера, орієнтована на ігрові додатки для смартфонів та планшетів. На мобільний геймінг затрачується найбільший середній час геймера, у порівнянні з іншими пристроями для ігор. При цьому у 2019 р. обсяг світового ринку цього сегменту \$ 68,2 млрд (або \$ 80,35 млрд в цінах 2011 р.);

- багатокористувацькі ігрові проекти – сфера, орієнтована на багатокористувацькі ігрові проекти, що паралельно є соціальними просторами (тут учасники можуть грати та спілкуватися під час гри). Тут у 2019 р. обсяг ринку ігор сягає 25,7 млрд доларів (або \$30,37 млрд в цінах 2011 р.);

- стрімінг – сфера, орієнтована на онлайн-трансляцію процесу проходження ігор у режимі реального часу. (обсяг світового ринку ігрового стрімінгу до 2019 р. становив близько 5 млрд дол. або \$5,91 млрд в цінах 2011 р.);

**КОНЦЕПТУАЛЬНІ ЗАСАДИ ФОРМУВАННЯ МЕНЕДЖМЕНТУ І МАРКЕТИНГУ
В УМОВАХ КРИЗОВОЇ ЕКОНОМІКИ**

- хмарний геймінг або клаудгеймінг – сфера, орієнтована на хмарні обчислення, що ґрунтуються на технології потокового мультимедіа. За підсумками 2019 р. глобальний ринок хмарного геймінгу перевищив \$ 150 млн або \$ 177,25 млн в цінах 2011 р. (при середньорічному темпі зростання понад 45%). Вважається, що до 2024 р. обсягів світового ринку зможе вирости до 450 млн. дол., а до 2028 р. до 100 млрд. дол.).

Ці ендеміки, у свою чергу, поділяють на різні сектори, специфічні галузі цифрової економіки (у т.ч. якісно нові) та міжгалузеві інтеграційні структури, що характеризує взаємодію різних галузей і їх елементів, зокрема: цифрових програмних кодів та внутрішніх ігрових предметів; класичних медіа та розваг; діяльності в галузі спорту; телекомунікаційних; виробництва електронних компонентів і виробів з них; реклами, збору, аналізу даних; фінансових послуг; виробництва сувенірів; live-стрімінгу, донат; цифрової освіти; цифрового туризму та інші.

Характеристика виділених складових цифрової ігрової індустрії (або ендеміків) представлена у табл. 1, дозволяє констатувати, що вони досить структурно неоднорідні, оскільки сформовані великими структурними блоками.

Таблиця 1

Характеристика ендемічних сфер (ендеміків) цифрової ігрової індустрії

Сфера / продукт	Сектори сфери ідентифікація сфери за спрямованістю	Комплекси сфери специфіка виділення	базова галузь	складові інтеграційні структури, ідентифіковані за наявністю змішаних виробництв галузі *											
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
				кіберспорт / цифрова гра, що є кіберспортивною дисципліною та пов'язані з нею продукти	шутери, стратегії в реальному часі, спортивні симулятори, автосимулятори, файтинг, командні рольові ігри з елементами тактико-стратегічної гри і т.п.	інтеграційні структури за популярними кіберспортивними дисциплінами	1	+	+	+	+	+	+	+	+
геймінг / цифрова гра	мобільний, консольний та планшетний	інтеграційні структури за класами ігор	2	+	-	-	+	+	-	+	-	-	-	-	+
багатокористувацькі ігрові проекти / мультіплеер	взаємодія з користувачем, віртуальна та доповнена реальність, зміна якості графіки, фіджітал-тренд, монетизація	інтеграційні структури з ігровими проектами та соціальними просторами	3		-	-	+	+	-	+	-	-	-	-	+
стрімінг / мультимедіа, яке безперервно надходить користувачам я.	стрім (персональний, повсякденного життя, розваги, спілкування, ігровий)	інтеграційні структури з сервісами стрімінгу	9	-	+	-	+	+	+	+	-	-	-	+	-
хмарний геймінг / стрімінгу потокового файлу	стрімінг (прямий, на вимогу потокових відеоігор)	за системами хмарного геймінгу	3	+	-	-	+	+	+	+	-	-	-	-	-

Примітка / * інтеграційна структура, що характеризує взаємодію різних галузей і їх елементів, зокрема: (1) цифрових програмних кодів та внутрішніх ігрових предметів; (2) класичних медіа та розваг; (3) діяльності в галузі спорту; (4) телекомунікаційних; (5) виробництва електронних компонентів і виробів з них; (6) реклами, збору, аналізу даних; (7) фінансових послуг; (8) виробництва сувенірів; (9) live-стрімінгу, донат; (10) цифрової освіти; (11) цифрового туризму та інші. Джерело: розроблено на основі [1, с. 8-12; 2; 3].

ФІНАНСОВЕ РЕГУЛЮВАННЯ ЗРУШЕНЬ В ЕКОНОМІЦІ УКРАЇНИ

Як окремі ендеміки цифрової ігрової індустрії, не виділено віртуальну та доповнену реальність, фіджітал-тренд та зміну якості графіки [1]. Згідно проведених досліджень вони ідентифіковані як сукупність цифрових методів та інструментів створення цифрових продуктів у межах кожного ендеміку цифрової ігрової індустрії.

Розподіл ендеміків у чистому вигляді відсутній. Кожен з них містить значну кількість гібридних напрямків. Разом з тим ендеміки структурно неоднорідні, оскільки сформовані великими структурними блоками, у яких наявні:

- 1) різні сектори (які ідентифіковані нами за спрямованістю, яка є результатом поглиблення спеціалізації праці);
- 2) галузі, що забезпечують матеріально-технічну основу розвитку сфер цифрової ігрової індустрії;
- 3) галузь, що забезпечує безпосереднє виробництво спеціалізованого продукту цифрової ігрової індустрії;
- 4) міжгалузеві інтеграційні структури, які функціонують на базі інтеграційних та кооперативних зв'язків.

Література:

1. Седых И.А. Индустрия компьютерных игр / И.А. Седых // Центр развития. URL: <https://dcenter.hse.ru/data/2020/07/27/1599127653/Индустрия%20компьютерных%игр-2020.pdf>.
2. NewZoo: объем мирового киберспортивного рынка в 2020 году впервые превысит \$1 млрд / Киберспорт, URL: <https://www.sostav.ru/publication/newzoo-obem-mirovogo-kibersportivnogo-rynka-v-2020-godu-vpervye-prevysit-milliard-dollarov-42092>.
3. Price water house Coopers database. Retrieved from: https://www.pwc.com/content/pwc/userReg/login.en_gx.html?redirectUrl=gG0V-55Ilpsw21J2UMYgbIH5kctJLK2-lwWPau2GN84=&referrer=gG0V-55Ilpsw21J2UMYgbIH5kctJLK2-lwWPau2GN84=&parentPagePath=/content/pwc/gx/en.

УДК 351.863+32.019

І. К. ЧУКАЄВА

Державна установа «Інститут економіки та прогнозування НАН України»

ВПЛИВ ТАРИФІВ НА РОЗВИТОК МІЖТРАНСПОРТНОЇ КОНКУРЕНЦІЇ ПРИ ТРАНСПОРТУВАННІ НАФТИ ТА НАФТОПРОДУКТІВ

Транспортування нафти. АТ «Укртранснафта» у 2019 році збільшило транспортування нафти на 0,5% - з 15,44 млн т до 15,51 млн т. (табл. 1).



МУКАЧІВСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

89600, м. Мукачево, вул. Ужгородська, 26

тел./факс +380-3131-21109

Веб-сайт університету: www.msu.edu.ua

E-mail: info@msu.edu.ua, 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/>