

УДК 004.38

Лазнева І. О.

*кандидат історичних наук, доцент,
доцент кафедри міжнародних економічних відносин
Запорізького національного технічного університету*

Цараненко Д. І.

*магістр
Запорізького національного технічного університету*

Lazneva I. O.

*Candidate of Historical Sciences, Associate Professor,
Associate Professor of International Economic Relations Department
Zaporizhzhya National Technical University*

Tsaranenko D. I.

*Master of International Economic Relations Department
Zaporizhzhya National Technical University*

КІБЕРСПОРТ ТА ЙОГО ВПЛИВ НА ЗМІНУ СТРУКТУРИ СВІТОВОГО РИНКУ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР

Анотація. У статті розглянуто особливості функціонування електронного спорту в різних регіонах світу та його вплив на структуру ринку комп'ютерних ігор в умовах глобалізації. На основі виявлення сутності, значення та тенденцій розвитку кіберспорту визначено домінування Азіатсько-Тихоокеанського регіону. Оцінено вплив електронного спорту на зміни в структурі економіки Північної Америки, що є країною – засновницею кіберспорту. Надано фактичні та прогнозні дані розподілу доходу світового ігрового ринку за видами.

Ключові слова: електронний спорт, кіберспорт, електронний бізнес, ігрова індустрія, економічний розвиток, відеогра.

Вступ та постановка проблеми. На сучасному етапі розвитку людства інформаційні технології використовуються в усіх сферах життя людини, зокрема в освіті, науці, роботі, повсякденному житті. Процес інформатизації зачепив також ігрову індустрію, адже сьогодні відеоігри позиціонуються як дещо більше, ніж просто складова сфери розваг. Велика різноманітність варіацій проведення дозвілля перетворюється на можливість отримання заробітку, трансформуючи улюблене хобі в роботу. Одним з таких шляхів на просторах ігрової арени є кіберспорт.

Його розвиток безперервно йде в напрямку прямої конкуренції зі спортивними турнірами. Цьому сприяє не тільки використання сучасних технологій, але й сама техніка ведення гри кіберспортсменами.

Як наслідок, змагальні види комп'ютерних ігор привертають все більше й більше уваги, що не може вислизнути від погляду 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

труднощів. 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 [1]. Отже, кіберспорт є формою змагальної діяльності, в основі якої лежить використання комп'ютерних ігор. Виник він не спонтанно і сьогодні демонструє певну історію повільного, але впевненого руху до загальносвітового визнання. Різке зростання популярності кіберспорту не могло не привернути увагу бізнес-сектору. Нині він вже є одним з найперспективніших інвестиційних напрямів на вітчизняному та світовому ринках. Динаміка розвитку кіберспорту постійно збільшується, що робить його цікавим та актуальним для дослідження.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Дослідженню явища кіберспорту присвячена відносно невелика кількість наукових праць вітчизняних та зарубіжних науковців. Ситуація з браком наукових статей з вибраної проблематики пояснюється тим, що кіберспорт має досить недовгу історію розвитку та неоднозначне сприйняття в певних верствах суспільства. Як майже єдину комплексну роботу з цієї теми слід назвати працю Р.М. Грінфілд, в якій аналізується прихильність дітей до комп'ютерних технологій та відеоігор, зокрема їх поведінка під час гри, що часто є досить агресивною [2]. Виходом дослідник бачить проведення змагань з комп'ютерних ігор з певним спортивним регламентом, що дасть змогу дещо приборкати людську агресію.

Аналізу процесів інформатизації та комп'ютеризації суспільства як домінуючої реальності сучасної цивілізації присвячена праця С.В. Коваленко, однак з перенесенням акценту на інформатизацію освіти [3].

Серед вітчизняних досліджень слід назвати роботу К.О. Горової та Д.А. Горового, присвячену аналізу сучасних тенденцій розвитку саме ринку кіберспорту. Дослідники зазначають, що проведення турнірів з кіберспорту є основним джерелом залучення нових спонсорів та інвесторів, а також популяризації кіберспорту в усьому світі [4].

Метою роботи є аналіз процесу виходу ігрової індустрії у сферу бізнесу, виявлення місця кіберспорту в структурі світового ринку комп'ютерних ігор, виділення особливостей та тенденцій його розвитку.

Результати дослідження. В епоху розвитку цифрових технологій одним з найбільш поширених цифрових товарів є відеоігри. Довгий час вони вважалися долею підлітків та фанатів ігрової індустрії, але нині стали сучасним трендом, що констатує М. Мікер у своєму звіті "Internet Trends 2018" [5]. Сьогодні в комп'ютерні ігри грають 2,6 млрд. осіб, у 1995 році цей показник становив лише 100 млн. Таке зростання пов'язане з популярністю ігор, в яких бере участь значна кількість гравців, включаючи постійно зростаючий процент аудиторії середнього віку та збільшення частки жінок серед числа геймерів. Ключовою умовою створення якісного продукту є значне фінансування, тому країни, де існують компанії – розробники відеоігор з високим інтелектуальним капіталом, як правило, мають більш значний рівень інвестування в ІТ-сферу. На сучасному етапі виробництво відеоігор є престижним та прибутковим бізнесом навіть в період економічної нестабільності. Так, за часи американської кризи 2008 року ігрова промисловість принесла країні більше 11 млрд. дол. прибутку [6].

З метою визначення ступеня впливу електронного спорту на структуру світового ринку комп'ютерних

ігор необхідно встановити межі сучасного розуміння кіберспорту. Кіберспорт вже є визнаною спортивною дисципліною світового рівня, ігровими змаганнями з використанням комп'ютерних технологій, де комп'ютер моделює віртуальний простір, всередині якого відбувається протистояння. Системоутворюючим фактором електронного спорту є змагальна діяльність. В цьому вимірі розвиток кіберспорту безпосередньо залежить від рівня розвитку інфраструктури інформаційних технологій у країні та рівня доступності інформаційних технологій серед населення країни. Відносно потужна комерціалізація кіберспорту відбувається останніми роками, все більш вираженого явища набуває прагнення як організаторів, так і спортсменів до отримання максимальних прибутків, що визначає діяльність сучасного кіберспорту. В електронному спорті, як правило, культивуються ті дисципліни, які здатні принести доходи, яскравим прикладом яких стали дві найпопулярніші сьогодні ігри "Dota 2" та "LoL".

Величезний інтерес до кіберспорту з боку спортивних знаменитостей, клубів, медіа-компаній та брендів підтверджує, що відеоігри відіграють вирішальну роль в індустрії розваг. Вони приносять інновації в технічні процеси та бізнес-моделі, а також мають унікальну здатність взаємодіяти з молодим поколінням і захоплювати його увагу. Наприклад в Америці, згідно з опитуванням "UMass Lowell-Washington Post", кіберспорт займає в житті молодих американців (від 14 років до 21 року) стільки ж місця, скільки й американський футбол. 38% опитаних належать саме до числа кіберспортивних вболівальників, тоді як до футбольних фанатів себе віднесли лише 40%. При цьому всього 24% тих, хто цікавиться комп'ютерним спортом, боліють за якусь певну команду чи гравця [7].

Традиційні та цифрові медіа, а також спортивні бренди нині допомагають ігровій індустрії у створенні ефективної реклами. Це партнерство є стратегічно та комерційно обґрунтованим. Вже сьогодні можна побачити фінали чемпіонатів з "League of Legends" і "Dota 2" на звичайному телебаченні, а раніше їх транслювали виключно в Інтернеті.

Варто зазначити, що популяризація комп'ютерних ігор сприяє інтенсифікації розвитку суміжних продуктів, зокрема сервісів ігрової стрімінгу (безперервної передачі мультимедійних даних), таких як "Twitch" та "YouTube Gaming", де можна дивитись їхнє відео проходження, що для сучасної молоді є альтернативою телебачення. В країнах Європи та Америки організуються турніри, де команди змагаються в проходженні таких трендових комп'ютерних ігор, як "Counter-Strike", "LoL", "Dota 2". Крім того, на основі комп'ютерних ігор навіть знімають високобюджетні фільми (у 2016 році на екрані вийшли кінокартини "Warcraft" та "Assassin's Creed", зняті за мотивами однойменних відеоігор).

Варто зазначити, що ринок відеоігор є одним з найбільш динамічно зростаючих ІТ-ринків у світі. Такого висновку дійшли незалежні експерти відразу декількох провідних аналітичних компаній. Так, згідно з даними агентства "Newzoo", за останні п'ять років доходи від продажу відеоігор у світі збільшилися на 65%, або на 82 млрд. дол., досягнувши рекордної позначки у 122 млрд. дол. за підсумками 2017 року. Згідно з прогнозами до 2020 року капіталізація світового ринку відеоігор складе 166 млрд. дол., а до 2021 року – 180,1 млрд. дол., що буде означати приріст 30% до рівня 2018 року (рис. 1) [8].

Експерти консалтингової компанії "SuperData Research" оцінюють поточний обсяг світового ринку трохи скромніше, а саме на рівні 120 млрд. дол., при

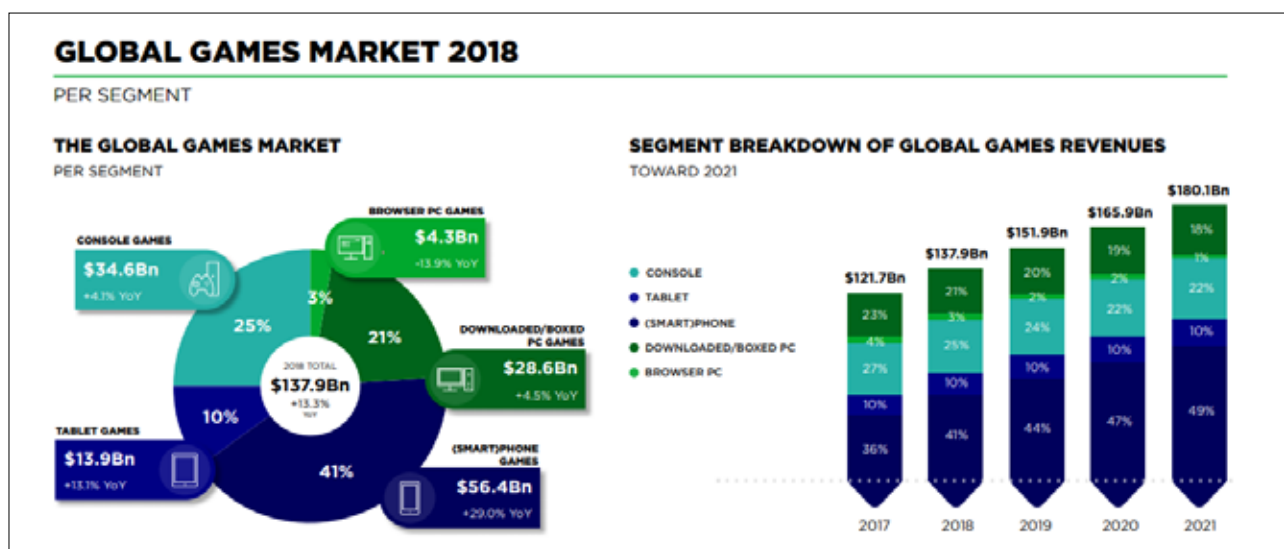


Рис. 1. Фактичні та прогнозні дані розподілу доходу світового ігрового ринку за видами

цьому прогнозуючи зростання майже на 40% до 2020 року (рис. 2) [9].

Прибутковість Азіатсько-Тихоокеанського регіону за 2018 рік прогнозується на рівні 71,4 млрд. дол., що відповідає 52% доходу світової ігрової індустрії. Такий дохід демонструє рівень річного приросту у 16,8%. Частка доходів економік країн АТР в структурі загальносвітових останніми роками дещо збільшилась через суттєве зростання показників індустрії мобільних ігор, у сфері якої регіон є лідером за кількістю користувачів. Приріст країн АТР в ігровій індустрії зафіксує його на першому місці на найближчі роки, адже прогнозується, що Індія та країни Південної Азії будуть найбільш швидкозростаючими ринками в наступні три роки. Лідерство за розміром спільного ринку залишиться за Китаєм, який досягне позначки у 50,7 млрд. дол. до 2021 року.

Північна Америка залишається другим за величиною регіоном з часткою у 23% світового ринку ігор, що дорівнює 32,7 млрд. дол. Прогнозується, що прибутковість Північної Америки на цьому ринку буде зростати щорічно приблизно на 10% [8].

Рівень зростання обсягів ринків країн Європи, Близького Сходу та Африки дещо відстає від Північної Америки у зв'язку з більш повільним входом в індустрію. В результаті цього частка країн Європи, Близького Сходу та Африки становить 21% загальноринкової, дорівнюючи 28,7 млрд. дол. [8].

Згідно з результатами дослідження Бразилія посідає перше місце в Латинській Америці за показниками кількості осіб, що підтримують кіберспорт. В глобальному вимірі країна посідає третє місце після Китаю та США. Частка країн Латинської Америки у 2018 році складає 5 млрд. дол., або 4% частки світового ринку ігрової інду-

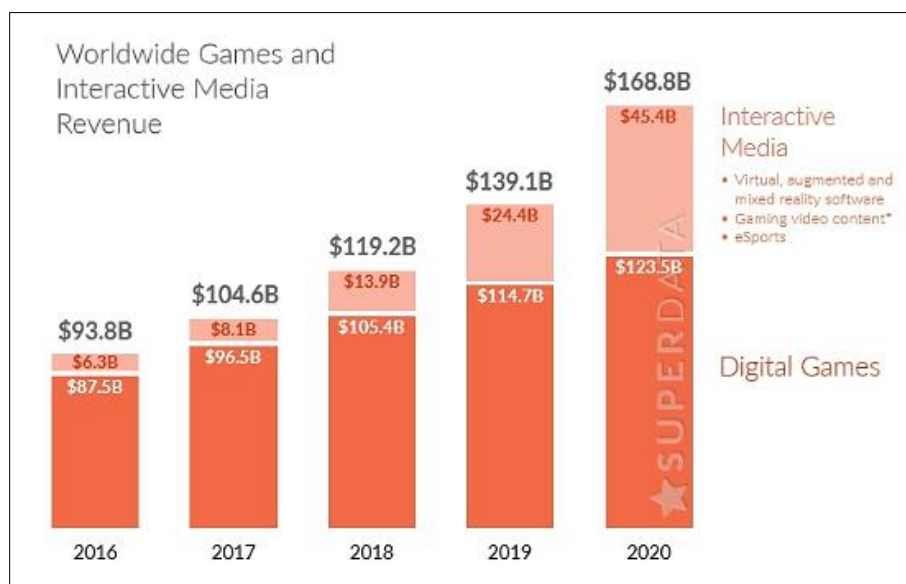


Рис. 2. Динаміка обсягів світового ігрового ринку (млрд. дол.)

стрії, а сектор кіберспорту – 31,0 млн. дол. Реклама є найбільшим джерелом монетизації прибутків від розвитку кіберспорту в регіоні, що становить 8,7 млн. дол. Згідно з прогнозами економіка електронного спорту в Латинській Америці повинна досягти рівня 55,6 млн. дол. до 2021 року (рис. 3).

Але не в усіх регіонах земної кулі розвиток електронного спорту відбувається рівномірно. Це обумовлене різним рівнем соціально-економічного та технічного розвитку країни, а також рівнем життя населення. Наприклад, африканські країни тільки зараз починають активно залучатись до індустрії, тоді як австралійці вже на рівних змагаються з європейськими та північноамериканськими командами.

Загалом розвиток кіберспорту можна розділити на два напрямки, а саме західний та східний. Західний напрямок до початку 2000-х років мав досвід та історію, але спроби закріпити кіберспорт як офіційну спортивну дисципліну не знаходили підтримки серед урядів розвинених країн. Перша американська ліга кіберспортсменів “Cyberathlete Professional League” з’явилась у 1997 році. Трохи інша

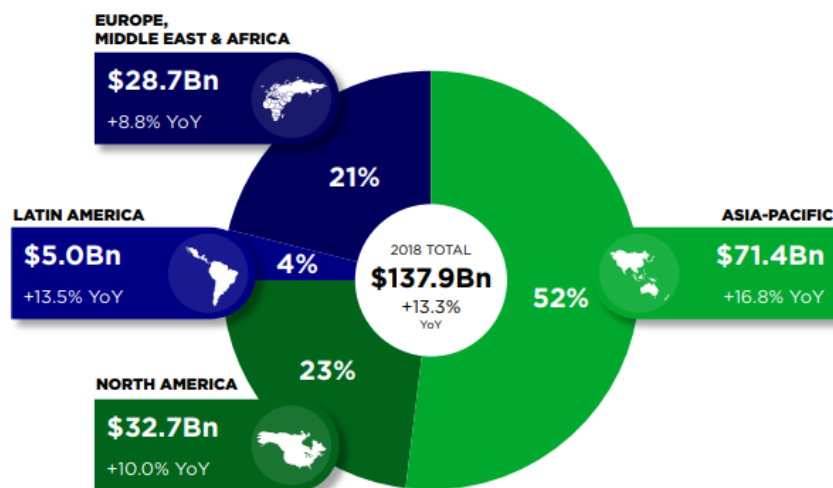


Рис. 3. Розподіл частки світового ринку комп'ютерних ігор за географічними регіонами

ситуація склалась на східному напрямку. Для того щоб зрозуміти одне з першорядних значень кіберспорту, потрібно згадати азіатську фінансову кризу 1997–1998 років. Надзвичайно швидке зростання провідних азіатських країн привело до перегріву їх економічних систем. Падіння зарплат, зростання цін на продукти, безробіття, нестабільна політична ситуація позначилися перш за все на населенні. До того ж потрібно враховувати саму азіатську робочу культуру (мається на увазі буденність переробок). Людям потрібно було якось відволікатись, отже, вони йшли до віртуального світу, тому цілком зрозуміло, що саме азіатська країна, Південна Корея, стала й продовжує залишатися центром кіберспорту [1].

Кіберспорт у багатьох країнах світу є розвинутою галуззю, що має власні команди-лідери. Варто зазначити, що у 2017 році відбувся саміт Міжнародного олімпійського комітету, де учасники розглядали питання включення кіберспорту до переліку олімпійських видів спорту. МОК визнав, що кіберспорт демонструє стрімкий розвиток, особливо серед молоді в різних країнах, а також може забезпечити платформу для взаємодії з олімпійським рухом. Аналітична компанія “Newzoo” прогнозує, що хоча кіберспорт не буде представлений на зимових та літніх олімпійських іграх у їх поточних форматах, проте,

скоріше, буде організована спеціальна Олімпіада з кіберспорту.

Висновки. На підставі проаналізованих даних функціонування систем електронного спорту можна розглядати як позитивну економічну складову організаційно-правової структури держави. Кіберспорт – це не тільки новий вид спорту, популярний серед сучасної молоді, але й великий медійний ринок. Його обсяг, за різними оцінками, становить 1–1,5 млрд. дол. При цьому експерти відзначають, що ринок кіберспорту зростає на 20–30% щорічно, а повністю проявить себе через 5–10 років. Реклама і маркетинг в галузі мають величезні перспективи, адже кіберспорт – це відмінна сфера для просування різних продуктів.

Сьогодні експерти виокремлюють низку країн, що займають передові позиції у світі щодо поширення та сприяння розвитку електронного

спорту. До лідерів галузі слід віднести Південну Корею, Китай, США та країни Західної Європи. Відповідні рейтинги також складаються за обсягами фінансових надходжень до цієї індустрії в кожній державі окремо. Згідно зі статистикою зростання прибутків, що отримують держави та всі сторони, залучені до проведення змагань, включаючи гравців, дохід ігрової індустрії нині складає 180,1 млрд. дол. Водночас основним наслідком розвитку кіберспорту як джерела прибутку до бюджету держави є рівень комерціалізації цієї індустрії.

Ринок комп'ютерних ігор є одним з найбільш динамічно зростаючих ІТ-ринків у світі, оскільки прогнози на майбутнє показують стійке збільшення показників. Хоча не в усіх регіонах світу розвиток цієї індустрії проходить рівномірно, заперечувати лідерство ігрової індустрії в економіці високорозвинених країн неможливо. Це шлях у майбутнє, куди прямують розвинуті цивілізації.

Отже, згідно з прогнозами незалежних аналітичних агентств, ігрова індустрія, а саме сегмент кіберспорту, продовжить стрімке та стійке зростання як в коротко- так і в довгостроковій перспективі. Причому це стосується як зростання доходів компаній-учасників ринку, так і збільшення аудиторії користувачів. З точки зору інвестицій нині він є одним з найперспективніших ринків у світі.

Список використаних джерел:

- Вершинин І.В. Кіберспорт как феномен. 2017. URL: <https://sciencepop.ru/kibersport-kak-fenomen>.
- Greenfield P.M. The Cultural Evolution of IQ. The Rising Curve. Long-Term-Gains in IQ and related Measures. Washington. 1998. P. 81–123.
- Коваленко С.В. Основні етапи інформатизації суспільства та освіти. Вісник Чернігівського національного педагогічного університету. Серія: Педагогічні науки. 2016. Вип. 135. С. 181–184. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/VchdpuP_2016_135_47.
- Горова К.О., Горювий Д.А., Кіпоренко О.В. Основні тенденції розвитку ринку кіберспорту. Проблеми і перспективи розвитку підприємництва. 2016. № 4 (2). С. 51–55. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/piprp_2016_4%282%29_12.
- Meeker M. Internet Trends 2018. URL: <https://www.kleinerperkins.com/perspectives/internet-trends-report-2018>.
- Олійник К.О. Комп'ютерні ігри як фактор іміджевого розвитку України. 2016. URL: <https://www.kleinerperkins.com/perspectives/internet-trends-report-2018>.
- Washington Post-UMass Lowell – Online video gaming among teens and young adults. URL: https://www.washingtonpost.com/politics/polling/washington-postumass-lowell-online-video-gaming/2018/03/09/c92b0bb0-23a1-11e8-946c-9420060cb7bd_page.html?noredirect=on.
- Newzoo Global Games Market Report 2018. URL: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2018-light-version>.
- Super Data 2017 E-sports Market Brief. URL: <https://www.superdataresearch.com/market-data/market-brief-year-in-review>.

КИБЕРСПОРТ И ЕГО ВЛИЯНИЕ НА ИЗМЕНЕНИЕ СТРУКТУРЫ МИРОВОГО РЫНКА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Аннотация. В статье рассмотрены особенности функционирования электронного спорта в разных регионах мира и его влияние на структуру рынка компьютерных игр в условиях глобализации. На основе выявления сущности, значения и тенденций развития киберспорта определено доминирование Азиатско-Тихоокеанского региона. Оценено влияние электронного спорта на изменения в структуре экономики Северной Америки, которая является страной – основательницей киберспорта. Предоставлено фактические и прогнозные данные распределения дохода мирового игрового рынка по видам.

Ключевые слова: электронный спорт, киберспорт, электронный бизнес, игровая индустрия, экономическое развитие, видеоигра.

E-SPORT AND ITS IMPACT ON CHANGE OF THE GLOBAL GAMES MARKET'S STRUCTURE

Summary. The article deals with the peculiarities of the functioning of electronic sports in different regions of the world and its impact on the structure of the games market in the conditions of globalization. Based on the identification of the essence, significance and trends of cyberspace development, the predominance of the Asia-Pacific region has been identified. The influence of electronic sports on changes in the structure of the economy of North America, which is the founding member of e-sports, is estimated. The actual and forecasted data on the distribution of income of the global games market by types is given.

Key words: electronic sports, e-sports, e-business, gaming industry, economic development, global game.