

Оксана ЧЕБАНОВА

к.е.н., доцент,

доцент кафедри маркетингу, комерційної діяльності і економічної теорії

Український державний університет залізничного транспорту

oksanchik.ch@gmail.com

Володимир ВОЛОХОВ

к.е.н., доцент,

доцент кафедри маркетингу, комерційної діяльності і економічної теорії

Український державний університет залізничного транспорту

ekonom.77@gmail.com

МАРКЕТИНГ В ІГРОВІЙ ІНДУСТРІЇ: МОЖЛИВОСТІ ТА ВИКЛИКИ

MARKETING IN THE GAME INDUSTRY: OPPORTUNITIES AND CHALLENGES

Маркетинг в ігровій індустрії України стає все важливішим фактором успіху в умовах росту популярності відеоігор та розвитку ігрового ринку в країні. Україна має значний потенціал для розвитку ігрової індустрії, але водночас стикається з численними викликами, пов'язаними з конкуренцією та регулятивним середовищем.

Метою цього дослідження є аналіз можливостей та викликів, які стоять перед маркетингом в ігровій індустрії України. Розглядаються актуальні аспекти ринку відеоігор в Україні, а також визначаються ключові аспекти, які маркетологи повинні враховувати для успішного просування ігрових продуктів на внутрішньому ринку.

Український ігровий ринок постійно росте, як щодо кількості гравців, так і щодо обсягу продажів [1, с. 3-6]. Це створює можливості для розвитку маркетингових стратегій, спрямованих на місцеву аудиторію.

Маркетологи повинні враховувати особливості української культури, мови та споживацьких звичок, щоб створити ефективні маркетингові стратегії. [2, с. 6-10]

Україна розглядає питання легалізації та регулювання галузі відеоігор, що створює невизначеність для маркетологів. Розвиток стратегій, які враховують можливі зміни в регулятивному середовищі, є важливим завданням [3, с. 3-6].

Маркетинг в ігровій індустрії України має значний потенціал для розвитку, але вимагає глибокого розуміння особливостей внутрішнього ринку та уважного аналізу можливостей та викликів. Маркетологи повинні бути готові адаптувати свої стратегії до змін в ігровій галузі України та створювати інноваційні підходи для ефективного просування ігрових продуктів на цьому ринку.

Список використаних джерел

1. Гречко А.В., Захаров Н.В., Фалько М.О. Аналіз динаміки розвитку ринку відеоігор, джерел його фінансування та особливостей монетизації продукції в даній сфері. Ефективна економіка. 2021. № 5. URL:

<http://www.economy.nayka.com.ua/?op=1&z=8871>. DOI: 10.32702/2307-2105-2021.5.2. (дата звернення: 15.10.2023)

2. Лазнева І. О., Цараненко Д. І. Кіберспорт та його вплив на зміну структури світового ринку комп'ютерних ігор. Науковий вісник Ужгородського національного університету. Серія: Міжнародні економічні відносини та світове господарство. 2018. Випуск 22, частина 2. С. 63–67
3. T. Wijman New free report: Explore the global games market in 2023. URL: <https://newzoo.com/resources/blog/explore-the-global-games-market-in-2023> (дата звернення: 15.10.2023).