

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ**  
**КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ЕКОНОМІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**  
**ІМЕНІ ВАДИМА ГЕТЬМАНА**

**Факультет економіки та управління**

**Кафедра економічної теорії**

**ОСВІТНЬО-ПРОФЕСІЙНА ПРОГРАМА**

**Економічна аналітика**

**СПЕЦІАЛЬНІСТЬ**

**051 Економіка**

Форма навчання: очна (денна)

**КВАЛІФІКАЦІЙНА МАГІСТЕРСЬКА РОБОТА**

на тему «**Аналіз конкурентоспроможності України на світовому ринку ігрової  
ІТ-індустрії**»

здобувача Старостенка Юрія Сергійовича \_\_\_\_\_  
(підпис)

Науковий керівник: к.е.н., доц. Котенок Д. М. \_\_\_\_\_  
(підпис)

**Робота допущена до захисту перед екзаменаційною комісією  
з атестації здобувачів вищої освіти (ЕК)**

Завідувач кафедри: доктор екон. наук, проф. Кириленко В. І.

\_\_\_\_\_  
(підпис)

**Київ 2024**

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ЕКОНОМІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
ІМЕНІ ВАДИМА ГЕТЬМАНА

Факультет економіки та управління

Кафедра економічної теорії

ОСВІТНЬО-ПРОФЕСІЙНА  
ПРОГРАМА

Економічна аналітика

СПЕЦІАЛЬНІСТЬ

051 «Економіка»

ПОГОДЖЕНО	ЗАТВЕРДЖУЮ
Керівник проектної групи (гарант) освітньо-професійної програми  Андрій КОТЕНОК	Завідувач кафедри  Володимир КИРИЛЕНКО
_____ 20__ р.	_____ 20__ р.

ІНДИВІДУАЛЬНЕ ЗАВДАННЯ

здобувачу вищої освіти Старостенку Юрію Сергійовичу

очної (денної) форми навчання

на підготовку кваліфікаційної магістерської роботи

на тему *«Аналіз конкурентоспроможності України на світовому ринку ігрової ІТ-індустрії»*

Тему затверджено наказом ректора Університету

від " \_\_\_\_\_ " \_\_\_\_\_ 20\_\_ р. № \_\_\_\_\_

Кваліфікаційна магістерська робота виконується на публічних матеріалах

### План кваліфікаційної магістерської роботи

Розділ 1 *Теоретико-методологічні засади конкурентоспроможності макроекономічної системи*

Розділ 2 *Діагностика конкурентоспроможності України на світовому ринку ігрової індустрії*

Розділ 3 *Шляхи підвищення конкурентної позиції України на світовому ринку ігрової індустрії*

Об'єкт дослідження: *світовий ринок ігрової ІТ-індустрії*

Предмет дослідження: *конкурентоспроможність України на ринку ігрової ІТ-індустрії.*

Мета кваліфікаційної магістерської роботи: *Метою дослідження є визначення та обґрунтування напрямів покращення конкурентної позиції України на світовому ринку ігрової ІТ-індустрії, що спирається на результати дослідження тенденцій розвитку глобального ринку ігрової ІТ-індустрії та теоретичних моделях управління конкурентоспроможністю.*

Конкретні завдання, які здобувач повинен виконати для досягнення поставленої мети:

#### У розділі 1

*Розкрити сутність конкурентоспроможності. На основі аналізу концепцій конкурентоспроможності визначити систему / перелік факторів забезпечення конкурентоспроможності країни. Розглянути базові методичні підходи до оцінювання конкурентоспроможності країни/галузі. Визначити їх особливості. На підставі аналізу сутності продуктів ринку ігрової індустрії проявити їх особливості*

#### У розділі 2

*Надати оцінку рівню розвитку національної ігрової індустрії. Визначити потенційні напрями її розвитку. Проаналізувати світовий ринок ігрової індустрії та визначити позицію України на зазначеному ринку. На підставі аналізу теорій /моделей конкурентоспроможності, світової практики сформуувати набір інструментів інструменти управління конкурентоспроможністю як держави так і окремої галузі на світовому ринку.*

#### У розділі 3

*За результатами аналізу рівня розвитку національної ІТ-індустрії та тенденцій на світовому ринку проявити перспективні напрями розвитку ігрової індустрії в Україні. Використовуючи висновки щодо формування набору інструментів впливу виділити найбільш придатні / реалістичні щодо їх використання у національних реаліях заходи підвищення рівня конкурентоспроможності України, оцінити потенційні наслідки їх впровадження.*

Завдання підготував  
науковий керівник

« \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_ р.

Завдання одержав здобувач

« \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_ р.

## Реферат

Кваліфікаційна магістерська робота містить 80 сторінок, 3 розділи, 10 підрозділів, 9 таблиць, 8 рисунків, список використаних джерел з 51 найменувань.

### «Аналіз конкурентоспроможності України на світовому ринку ігрової ІТ-індустрії»

*Об'єктом дослідження є світовий ринок ігрової ІТ-індустрії.*

*Предметом дослідження є конкурентоспроможність України на ринку ігрової ІТ-індустрії та фактори, що мають вплив на неї.*

*Мета і завдання дослідження.* Метою дослідження є визначення та обґрунтування напрямів покращення конкурентної позиції України на світовому ринку ігрової ІТ-індустрії, що спирається на результати дослідження тенденцій розвитку глобального ринку ігрової ІТ-індустрії та теоретичних моделях управління конкурентоспроможністю країни на ринку.

Відповідно до сформованої мети завданнями кваліфікаційної роботи є: дослідити сутність та фактори конкурентоспроможності країни; розглянути методичні підходи до оцінювання конкурентоспроможності; визначити особливості продуктів ринку ігрової індустрії; дослідити тенденції розвитку світового ринку ігрової індустрії; проаналізувати стан національної ігрової індустрії та оцінити чинну позицію України на ринку ігрової індустрії; виокремити інструменти управління конкурентоспроможністю; визначити перспективи розвитку ігрової індустрії в Україні; розробити пропозиції щодо підвищення конкурентоспроможності України на ринку ігрової індустрії та оцінити їх потенційну результативність.

*Теоретична, методична та практична значущість отриманих результатів.* В дослідженні було висвітлено і охарактеризовано різні методи оцінки загальної конкурентоспроможності країни та конкурентоспроможності країни на окремому ринку, їх сутність та фактори, що впливають на них. Також дано характеристику особливостей ринку і продукції ігрової ІТ-індустрії.

Систематизація цих знань дозволяє більш якісно проаналізувати позицію країни на ринку ігрової індустрії та дослідити фактори, що впливають на конкурентоспроможність країни на цьому ринку.

Висновки та пропозиції дослідження можуть бути використані для формування системи заходів щодо підвищення рівня конкурентоспроможності України на світовому ринку ігрової IT-індустрії в цілому та сприятимуть спрямованому розвитку національної ігрової IT-індустрії зокрема.

Рік виконання кваліфікаційної магістерської роботи – 2023.

Рік захисту роботи – 2024.

*Ключові слова: конкурентоспроможність, конкурентоспроможність країни, показники конкурентоспроможності країни, ігрова IT-індустрія, ринок ігрової індустрії, ігрова індустрія України.*

*В і д г у к*  
*про кваліфікаційну магістерську роботу*  
*здобувача освітньо-професійної програми «Економічна аналітика»*  
*Старостенка Юрія Сергійовича*

*на тему «Аналіз конкурентоспроможності України на світовому ринку ігрової ІТ-індустрії»*

1. *Актуальність теми.* У контексті глобалізації та стрімкого розвитку інформаційних технологій, аналіз конкурентоспроможності України на світовому ринку ігрової ІТ-індустрії набуває особливої актуальності, оскільки ця галузь демонструє значний потенціал для економічного зростання та інновацій. Однак, попри наявні досягнення, дослідження конкурентоспроможності країни на міжнародному рівні дозволяє виявити ключові виклики та бар'єри, які перешкоджають повноцінному використанню наявного потенціалу української ігрової індустрії та його природженню. Актуальність дослідження також обумовлена потребою розробки рекомендацій для підвищення конкурентоспроможності України на світовому ринку з врахування сучасних обмежень, які накладаються на економіку України дією воєнного стану.

2. *Позитивні риси кваліфікаційної роботи.* Робота має чітку внутрішню логіку. Всі розділи між собою методологічно пов'язані. Результати дослідження, проведеного в рамках одного розділу мають своє прикладне / аналітичне або рекомендаційне продовження в наступних. Так, в роботі наведено декілька підходів до оцінки рівня конкурентоспроможності країни і в другому розділі результати цього дослідження використані при оцінці національної позиції, а в третьому — на підставі цього дослідження сформовано рекомендації, впровадження яких, на думку автора, має сприяти підвищенню конкурентоспроможності України на ринку ІТ-індустрії. Аналіз світового ринку спирається не лише на результати вітчизняних досліджень, а й на аналітичні викладки визнаних у цій галузі експертних видань. Варто відзначити проведену автором візуалізацію етапу життєвого циклу вітчизняних ІТ-продуктів.

3. *Наявність самостійних розробок автора.* Серед позитивних рис дослідження варто відзначити здійснену автором систематизацію особливостей продукту ринку ігрової індустрії, та використання отриманих результатів при описі стану та проявленні тенденцій розвитку даного ринку. Теорія життєвого циклу була використана автором для аналізу потенціалу розвитку національної ІТ-індустрії та зміни її конкурентної позиції на світовому ринку.

4. *Цінність теоретичних висновків та практичних рекомендацій.* Цінність отриманих теоретичних висновків забезпечується їх використанням при проведенні аналітичної частини дослідження, а також при формуванні та обґрунтуванні дієвості рекомендацій. Запропоновані рекомендації містять передусім заходи адміністративно-нормативного характеру, які, на думку автора мають сприяти розвитку національної ІТ-індустрії, але не потребують від держави значних додаткових витрат, а від підприємств — втрат, отже враховують чинні наразі обмеження.

5. *Наявність недоліків.* До недоліків варто віднести недотриманням здобувачем регламенту виконання кваліфікаційного дослідження. Також і те, що динаміка світового та національного ІТ-ринку відслідковувалася за даними переважно 2022-2023 років. Такий напрям рекомендацій як надання системної підтримки вітчизняним підприємствам не має в роботі остатнього висвітлення. Окрім того, наявне певне недотримання академічного стилю — відсутність підсумовуючих висновків наприкінці змістових частин роботи, використання автором зворотів з особливими займенника І-ї особи.

6. *Загальна оцінка кваліфікаційної магістерської роботи та її допущення до захисту перед ЕК:* робота є цілісним, авторським дослідженням актуальної для національної економіки можливості розвитку. Оформлення роботи відповідає наявним вимогам.

*Робота рекомендується до захисту перед ЕК.*

*Загальна оцінка наукового керівника 45 балів.*

*Науковий керівник*

*к.е.н., доц. Котенок Д.М.*

**РЕЦЕНЗІЯ**  
**на кваліфікаційну магістерську роботу**  
**здобувача вищої освіти**

**Старостенка Юрія Сергійовича**

**Тема «Аналіз конкурентоспроможності України на світовому ринку ігрової ІТ-індустрії»**

*Актуальність теми кваліфікаційної магістерської роботи і доцільність її розроблення.* Актуальність обраної Ю.Старостенком теми не викликає сумніву, враховуючи зростання світового ринку ІТ-індустрії в цілому та ігрового його сегменту зокрема. Автор підкреслює важливість дослідження українського ринку в цьому контексті, оскільки потенціал ігрової ІТ-індустрії для зростання української економіки є значущим і може посилити її конкурентоспроможність.

*Про якість проведеного дослідження* свідчить використання автором попередніх досліджень за даною тематикою, як вітчизняних, так і закордонних дослідників, світових організацій. Чітко сформульовані мета та завдання дослідження, а також використані різні метод аналізу теми, зокрема SWOT-аналіз та PESTEL-аналіз, що дозволило авторові отримати об'єктивні висновки.

*Позитивні риси кваліфікаційної магістерської роботи.* Серед позитивних рис кваліфікаційної роботи слід виокремити детальний аналіз сучасного стану світового ринку ігрової індустрії в розрізі регіонів та ігрових платформ; стан та тенденції розвитку українських компаній ігрової ІТ-індустрії, їх позиції на світовому ринку. Автор приділив увагу аналізу державної політики щодо підтримки даної галузі, зокрема Польщі. Важливою перевагою роботи є оцінка позиції України на ринку ігрової індустрії, де автор визначив переваги та проблеми українських компаній на цьому ринку.

*Зауваження.* До зауважень можна віднести: диспропорційність розділів та параграфів дипломної роботи (за обсягом), особливо параграфів 3.2 і 3.3; недостатньо ґрунтовно виписана державна політика України щодо розвитку ігрової ІТ-індустрії, зокрема щодо зміни рівня оподаткування для компаній та зайнятих в ігровій ІТ-індустрії; варто було б використати більше прикладів держав, які підтримують розвиток цієї галузі, для більш наочного порівняння та аналізу можливостей зростання конкурентоспроможності українського бізнесу та державної політики в цій галузі для забезпечення сприятливого інституційного середовища.

*Практична значимість висновків і рекомендацій* полягає у наданні Ю.Старостенком конкретних пропозицій задля посилення конкурентної позиції України на ринку ігрової ІТ-індустрії. Зокрема, це надання податкових пільг вітчизняним ігровим компаніям на період розробки нового продукту; посилення

діяльності органів захисту інтелектуальної власності в країні; контроль діяльності аутсорсингових компаній, задіяних в ігровій IT-індустрії; надання системної підтримки українським компаніям з боку держави. Запропоновані заходи дозволять українським компаніям підвищити свою конкурентоспроможність та посилити конкурентну позицію нашої держави на одному з найбільш динамічних ринків у сфері новітніх IT-технологій.

В цілому кваліфікаційна магістерська робота виконана на належному рівні і може бути оцінена позитивно.

**Рецензент, к.е.н., доцентка  
кафедри економічної теорії, макро- і мікроекономіки  
Київський національний  
університет імені Тараса Шевченка**

  
Ксенія Лопух

Підпис *Лопух Ксенія*  
ЗАСВІДЧУЮ  
ЗАСТУПНИК ДЕКАНА  
З НАУКОВОЇ РОБОТИ  
ЛЮМИЛА АНІСІМОВ



## ЗМІСТ

<b>ВСТУП .....</b>	<b>10</b>
<b>РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ КОНКУРЕНТОСПРОМОЖНОСТІ МАКРОЕКОНОМІЧНОЇ СИСТЕМИ... 13</b>	
<b>1.1 Сутність та фактори забезпечення конкурентоспроможності країни 13</b>	
<b>1.2 Методичні підходи до оцінювання конкурентоспроможності .....</b>	<b>22</b>
<b>1.3. Особливості продуктів ринку ігрової індустрії.....</b>	<b>26</b>
<b>РОЗДІЛ 2. ДІАГНОСТИКА КОНКУРЕНТОСПРОМОЖНОСТІ УКРАЇНИ НА СВІТОВОМУ РИНКУ ІГРОВОЇ ІНДУСТРІЇ.....</b>	<b>35</b>
<b>2.1 Національна ігрова індустрія: стан та тенденції розвитку .....</b>	<b>35</b>
<b>2.2 Аналіз світового ринку ігрової індустрії .....</b>	<b>42</b>
<b>2.3 Інструменти управління конкурентоспроможністю .....</b>	<b>51</b>
<b>2.4 Оцінка позиції України на ринку ігрової індустрії .....</b>	<b>55</b>
<b>РОЗДІЛ 3. ШЛЯХИ ПІДВИЩЕННЯ КОНКУРЕНТНОЇ ПОЗИЦІЇ УКРАЇНИ НА СВІТОВОМУ РИНКУ ІГРОВОЇ ІНДУСТРІЇ.....</b>	<b>60</b>
<b>3.1 Перспективи розвитку ігрової індустрії в Україні .....</b>	<b>60</b>
<b>3.2 Напрями підвищення конкурентоспроможності України на ринку ігрової індустрії.....</b>	<b>73</b>
<b>3.3 Оцінка результативності запропонованих заходів.....</b>	<b>76</b>
<b>ВИСНОВКИ .....</b>	<b>81</b>
<b>ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАННЯ .....</b>	<b>84</b>

## ВСТУП

Актуальність теми. За даними спеціалізованої аналітичної компанії Newzoo у 2023 році світовий ринок ігор генерує 184,0 мільярда доларів, що на 0,6% більше, ніж у 2022 році. Ігрова IT-індустрія продемонструвала значне зростання під час пандемії і продовжує збільшуватись і по теперішній день. За даними останніх років в українській IT сфері наявні такі ж тенденції. Ігрова IT-індустрія наразі представляє собою великий та зростаючий ринок, що може посилити економічну позицію країни. Зростання самої IT індустрії в Україні може стати поштовхом для посилення її позиції на ринку ігрової індустрії і призвести покращення її економічної ситуації під час та після війни. Аналіз конкурентоспроможності України дозволить означити ситуації на ринку та визначити напрями подальших дій для посилення як національної конкурентної позиції на ринку так і покращення економічної ситуації в країні в цілому.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Дослідження галузі ігрової IT-індустрії не є поширеними в роботах українських наукових фахівців та професіоналів . Однак, варто відзначити, що в дослідженнях Гречко А. В. та Проскуріна М. О структуру індустрії описана як частина національної економіки країни, з виокремленням особливостей її фінансування і монетизації. Серед іноземних дослідників ця тематика є більш актуальною. Дослідження Віджману Т. і спеціалістів компанії Newzoo з аналізу ринку ігрової індустрії та прогнозу подальших зрушень цієї ланки, також як діяльності спеціалістів Aleem S., Capretz, L. F. та Ahmed, F у характеристиці життєвого циклу продукції IT-сфери є визначними для цієї галузі.

Варто відзначити роботи українських експертів Любохинець Л. С та Побережець О. В. з дослідження глобальної конкурентоспроможності країни і її підтримки, а також концепції Портера М. щодо визначення ключових факторів конкурентоспроможності країни на окремому ринку є ключовими для аналізу конкурентоспроможності на ринку ігрової IT-індустрії. Роботи зазначених та інших дослідників були використані при формуванні базової гіпотези та методології дослідження.

Мета і завдання дослідження. Метою дослідження є визначення та обґрунтування напрямів покращення конкурентної позиції України на світовому ринку ігрової ІТ-індустрії, що спирається на результати дослідження тенденцій розвитку глобального ринку ігрової ІТ-індустрії та теоретичних моделях управління конкурентоспроможністю.

Відповідно до сформованої мети завданнями кваліфікаційної роботи є:

- Дослідити сутність та фактори конкурентоспроможності країни;
- Розглянути методичні підходи до оцінювання конкурентоспроможності;
- Визначити особливості продуктів ринку ігрової індустрії;
- Дослідити тенденції розвитку світового ринку ігрової індустрії;
- Проаналізувати стан національної ігрової індустрії та оцінити чинну позицію України на ринку ігрової індустрії;
- Виокремити інструменти управління конкурентоспроможністю;
- Визначити перспективи розвитку ігрової індустрії в Україні;
- Розробити пропозиції щодо підвищення конкурентоспроможності України на ринку ігрової індустрії та оцінити їх потенційну результативність.

Об'єкт дослідження: світовий ринок ігрової ІТ-індустрії.

Предмет дослідження: конкурентоспроможність України на ринку ігрової ІТ-індустрії.

Методи дослідження. Методологічною основою дослідження стали наукові методи пізнання на основі системного підходу до вивчення економічних процесів і явищ в умовах сучасних внутрішніх та зовнішніх викликів національній ІТ-індустрії. Для досягнення поставленої мети у роботі використано: методи логічного узагальнення та систематизації; абстрактний метод, прийоми аналогії та зіставлення при формуванні теоретико-методологічних засад дослідження. Аналітичні інструменти оцінки, як-от SWOT-аналіз, PESTEL-аналіз, Модель "П'ять сил", модель життєвого циклу продукту використані для визначення конкурентних переваг і слабкостей України на світовому ринку, а також оцінки стану вітчизняних ІТ-індустрії.

Теоретична, методична та практична значущість отриманих результатів: Висновки та пропозиції дослідження можуть бути використані для формування системи заходів щодо підвищення рівня конкурентоспроможності України на світовому ринку ІТ-індустрії в цілому та сприятимуть спрямованому розвитку національної ІТ-індустрії зокрема.

Інформаційну базу дослідження становили законодавчі і нормативно-правові акти; офіційні статистичні дані міжнародних та європейських організацій, зокрема Всесвітнього економічного форуму та Міжнародного інститут розвитку менеджменту; науково-методичні та прикладні напрацювання вітчизняних зарубіжних дослідників; публічна інформація, Internet – ресурси, аналітичні огляди спеціалізованих електронних видань (Newzoo).

# РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ КОНКУРЕНТОСПРОМОЖНОСТІ МАКРОЕКОНОМІЧНОЇ СИСТЕМИ

## 1.1 Сутність та фактори забезпечення конкурентоспроможності країни

Конкурентоспроможність країн є актуальним питанням сучасного наукового товариства. Аналізуючи різні літературні джерела можливо знайти різні тлумачення цього терміну.

В цілому, під конкурентоспроможністю країни розуміють здатність економіки однієї країни конкурувати з економіками інших держав за рівнем ефективного використання національних ресурсів, підвищення продуктивності народного господарства і забезпечення на цій основі високого та постійного зростаючого рівня життя населення[1]

Конкурентоспроможність країни сучасними дослідниками визначається як, з одного боку, здатність в умовах вільної конкуренції виробляти товари та послуги, що задовольняють потреби світового ринку, а з іншого – за рахунок отриманих доходів забезпечувати зростання національного добробуту.[2]

Конкурентоспроможність національної економіки – це здатність економічної системи забезпечувати за будь-якого впливу внутрішніх та зовнішніх чинників соціально-економічну оптимальність, яка проявляється у високому суспільному ефекті. Її характеризують з позицій таких підходів:

– ресурсного (наявність обсяг та якість ресурсів країни таких, як: капітал для інвестування, кваліфікація людських ресурсів, наявність природних ресурсів, економіко-географічне положення країни, технології);

– факторного (темпи зростання національної економіки, що впливає на місце країни на світових ринках);

– рейтингового (відображення стану економіки за допомогою макроекономічних показників, а саме експортний потенціал, рівень цін, рівень життя, валові інвестиції та ін). [3]

Здатність націй створювати та підтримувати середовище, в якому підприємства можуть конкурувати. Здатність економіки управляти сукупністю своїх ресурсів і компетенції для підвищення добробуту свого населення. [4]

Здатність підтримувати постійні темпи зростання реального доходу на душу населення, виміряного темпами зростання валового внутрішнього продукту (ВВП) на душу населення в постійних цінах. [5]

Виходячи з вищезазначеного, можна зробити висновок, що конкурентоспроможність країни свідчить про благоустрій країни, а саме:

- Забезпечення добробуту та безпеки місцевого населення;
- Наявність середовища, в якому можливе оптимальне виробництво товарів та послуг;
- Наявність умов для ведення здорової конкуренції та подальшого розвитку суспільства.

Однак характеристика ключових факторів, що впливають на конкурентоспроможність країни ускладнена декількома підходами до їх визначення. Є три основні точки зору з цього питання:

Монетаристський підхід виходить із ланцюжка причинно-наслідкових зв'язків «дефіцит державного бюджету – підвищення відсоткових ставок – приплив іноземного капіталу – підвищення курсу національної валюти – зниження конкурентоспроможності». На переконання монетаристів, такий ланцюжок краще за все показує ті фундаментальні залежності, які покладено в основу зрушень у зовнішньоекономічному положенні тієї чи іншої країни.

Друга точка зору є характерною для структуралістів, які значною мірою спираються на кейнсіанські теорії. Структуралісти не заперечують впливу бюджетного дефіциту однак також вважають, що погіршення зовнішньоекономічних позицій країни створює більш сильні, довгострокові зрушення в розвитку національної економіки. При цьому структуралісти звертаються до мікроекономічних процесів і доводять, що низька та спадна конкурентоспроможність національних товаровиробників на світових ринках

обумовлена низькими темпами зростання ефективності виробництва, підвищення технічного рівня та якості виробів.

Третій підхід пропонується прихильниками економіки пропозиції, сепплайсайдерами. Вони вбачають основні фактори, що впливають на конкурентоспроможність країни, не в самій національній економіці, а в зовнішніх факторах – у змінах, що відбуваються у світовому господарстві. На їхню думку, головна причина всіх негараздів з конкурентоспроможністю та всіх пов'язаних з нею проблем – це торговельні бар'єри, в основному нетарифні. Іншими словами, з точки зору прибічників економіки пропозиції при аналізі національної конкурентоспроможності ключовою є проблема доступу національних товарів на зовнішні ринки. [6]

Отже, враховуючи всі три точки зору, основними факторами, що впливають на конкурентоспроможність країни є ефективність діяльності державного апарату і можливості уникнень дефіциту державного бюджету (монетаристський підхід), темпи зростання ефективності виробництва, підвищення технічного рівня та якості виробів національних товаровиробників (підхід структуралістів), зміни у світовому господарстві, становище країни серед інших країн світу та їх зв'язки (підхід сепплайсайдерам). Здебільшого світовою спільнотою прийнято вважати, що всі ці фактори є важливими для визначення конкурентоспроможними, а різниця у поглядах передбачає на визначенні факторів, що мають найбільший вплив на конкурентоспроможність країни. Більш того, ці фактори є дуже загальними і у роботах по визначенню конкурентоспроможності країн їх найчастіше поділяють на різні категорії факторів, від яких вони залежать і часто групи цих факторів перетинаються.

У 1998 році щорічником світової конкурентоспроможності було визначено загально 46 факторів, що були розділені на 8 категорій: «Національна економіка», «Інтернаціоналізація», «Уряд», «Фінанси», «Інфраструктура», «Менеджмент», «Наука та технології», «Люди». Фактори категорій «Національна економіка», «Уряд», «Фінанси», «Інфраструктура» здебільшого відносяться до ефективності державного апарату, «Менеджмент», «Наука та технології» та «Люди» здебільшого

відносяться до ефективності вітчизняних підприємств, «Інтернаціоналізація», відповідно, є групою факторів, що відносяться до становища країни на світовій арені.

Подальші роботи з визначення глобальної конкурентоспроможності країни збільшують кількість факторів, що впливають на три показники конкурентоспроможності, для отримання більш точних даних у її визначенні та узагальнюють результат, утворюючи загальний показник конкурентоспроможності країни, такий як індекс глобальної конкурентоспроможності, що є відносним рейтингом країн за сукупною оцінкою всіх факторів.

Також, оцінка країн розвивається з плином часу додаючи фактори, що є актуальними для визначеного періоду. Прикладом цього є група факторів «Технологічне прийняття» Всесвітнього економічного форуму, до якої входять фактори прийняття населенням країни технологій мобільного зв'язку та інтернету.

З огляду на це, визначення конкурентоспроможності країни є складними питанням, однак значення факторів, що впливають на неї, є ключовими у визначенні напрямків розвитку суспільства. Саме визначення своїх слабких сторін по відношенню до інших країн, дозволить державному апарату країни розробити план для їх посилення та зміцнення позиції держави.

Також, інформація про ці фактори дозволить міжнародним компаніям визначити ситуацію в країні, проаналізувати доречність заснування власної філії на території цієї країни та ознайомитись з можливими проблемами, з якими вони можуть зіткнутись у випадку заснування. Молодим компаніям цей показник дозволить визначитись з найбільш оптимальним місцем для започаткування діяльності.

Однак, не всі фактори, що є визначними для конкурентоспроможності країни, є важливими для компаній адже для різних ринків є різні ключові фактори і не всі з них включені до сучасних досліджень конкурентоспроможності країни. Наприклад, ресурсна база країни: корисні копалини, наявні виробництво та інші.

Для визначення конкурентоспроможності країни на окремо визначеному ринку використовують модель "Діаманта" Майкла Портера. Це теоретична

концепція, яка допомагає розуміти, чому окремі країни або регіони стають успішними у певних галузях промисловості. [7] Основна ідея полягає в тому, що конкурентоспроможність нації у певних секторах визначається впливом чотирьох ключових елементів, які утворюють "діамант":

1) Фактори виробництва (Factor Conditions):

Це вихідні фактори, які включають робочу силу, природні ресурси, капітал, інфраструктуру та знання.

Якість та ефективність цих факторів виробництва можуть визначити конкурентоспроможність у певній галузі.

2) Фактори попиту (Demand Conditions):

Описуються внутрішнім попитом на продукцію чи послуги в національному ринку.

Високий рівень внутрішнього попиту може стимулювати підприємства до покращення якості та інновацій.

3) Пов'язані та підтримуючі індустрії (Related and Supporting Industries):

Спроможність підприємств співпрацювати та конкурувати в межах галузі.

Розвинені ланцюги постачання, наявність взаємодій між компаніями і науково-дослідними установами можуть створити конкурентну перевагу.

4) Стратегічні галузі та структури (Firm Strategy, Structure, and Rivalry):

Визначається якістю управління, стратегічним плануванням та характером конкуренції в національній галузі.

Сильні, ефективні компанії та висока конкуренція можуть стимулювати інновації та покращення.

Модель "Діаманта" допомагає пояснити, чому певні країни або регіони є більш конкурентоспроможними в певних галузях. Розглядаючи ці чотири елементи разом, можна отримати глибше розуміння того, як сформована конкурентна перевага та інноваційний потенціал у певних секторах економіки.

Також для оцінки та виявлення факторів конкурентоспроможності країни визначеному ринку використовують інструменти: SWOT-аналіз, PESTEL-аналіз, Модель "П'ять сил", Аналіз життєвого циклу продукту.

SWOT-аналіз є стратегічним інструментом, призначеним для оцінки внутрішніх та зовнішніх аспектів організації чи проекту. Акронім "SWOT" вказує на чотири основні категорії, які досліджуються під час аналізу: Strengths (Сильні сторони), Weaknesses (Слабкі сторони), Opportunities (Можливості) та Threats (Загрози).[8] Розглянемо кожну з цих категорій:

Сильні сторони:

Це позитивні аспекти, які визначають сильні сторони організації чи проекту. Тут можуть включатися високий рівень експертизи, сильний бренд, ефективне управління, інноваційні продукти чи послуги, висока якість, та ефективність виробництва.

Слабкі сторони:

Це негативні аспекти, які слід враховувати та вдосконалювати. Сюди можуть відноситися низька ефективність, обмежені ресурси, застарілі технології, внутрішні конфлікти чи інші фактори, які можуть обмежити успіх.

Можливості :

Це зовнішні фактори, які можуть призвести до позитивних змін чи досягнень. Тут можуть включатися ринкові тенденції, зростаючий попит, зміни в законодавстві, розвиток нових технологій та інші чинники, які відкривають нові можливості.

Загрози:

Це зовнішні фактори, які можуть становити ризики або негативно впливати на організацію чи проект. Загрози можуть включати конкуренцію, зміни в законодавстві, економічні кризи, технологічні ризики чи інші чинники, які можуть призвести до проблем.

Використання SWOT-аналізу дозволяє систематизувати та охарактеризувати фактори, що є визначними для конкурентоспроможності країни

на окремо визначеному ринку та можливості взаємодії з ними в залежності від того чи є фактор зовнішнім, чи внутрішнім.

PESTEL-аналіз є інструментом для систематичного вивчення впливу політичних, економічних, соціокультурних, технологічних, екологічних та юридичних факторів на організацію або проект. Аббревіатура "PESTEL" вказує на шість основних категорій, які допомагають розкрити контекст навколишнього середовища.[9]Розглянемо кожну з цих категорій:

#### Політичні фактори:

Визначають вплив урядових інституцій, політичних стабільності та рішень на діяльність організації. Політичні зміни, стабільність, правові норми та взаємодія з урядом є ключовими аспектами.

#### Економічні фактори:

Оцінюють вплив економічних умов, тенденцій та параметрів на діяльність. Фактори, такі як інфляція, обмінні курси, ставки відсотку та розвиток економіки, визначають економічний контекст.

#### Соціокультурні фактори

Аналізують вплив соціокультурних тенденцій, звичаїв, цінностей та демографії. Соціальні зміни, стереотипи, зміни в споживчому підході та інші аспекти визначають взаємодію з суспільством.

#### Технологічні фактори :

Досліджують вплив технологічних інновацій, рівня технологічного розвитку та змін в технологічному середовищі. Нові технології, ІТ-зміни та інновації можуть впливати на конкурентоспроможність та розвиток.

#### Екологічні фактори:

Включають в себе вплив екологічних умов, стійкості до природних ресурсів та відповідального ставлення до навколишнього середовища. Стратегії щодо енергоефективності, екологічного виробництва та відповідального використання ресурсів.

#### Юридичні фактори :

Визначають вплив правових норм, регулювань та законодавства на діяльність. Наприклад, зміни в законодавстві, правова стабільність та відповідність юридичним нормам є ключовими аспектами.

PESTEL-аналіз дозволяє більш глибоко розуміти середовище на внутрішньому ринку країни на основі цих шести основних областей впливу.

Модель "П'ять сил" Майкла Портера є стратегічним інструментом для аналізу конкурентного середовища підприємства чи галузі. Модель дозволяє оцінити рівень конкуренції та привабливість галузі, визначити потенційні ризики та можливості для бізнесу.[10] Основні п'ять сил, які аналізує ця модель, включають:

1) Сила нових учасників. Ця сила оцінює легкість, з якою нові конкуренти можуть увійти на ринок. (Високі бар'єри для входу, лояльність користувачів, регуляторні перешкоди, впізнаваність бренду та інше можуть перешкоджати виходу нових учасників на ринок і захистити наявних гравців від конкуренції)

2) Сила влади постачальників. Ця сила вивчає вплив постачальників на галузь вашого продукту.(Якщо постачальники мають значну переговорну силу, вони можуть підвищувати ціни/впливати на якість/виробництво, що, своєю чергою, впливає на прибутковість вашої галузі та продукту)

3) Сила влади покупців. Ця сила оцінює здатність покупців вести переговори про ціни, вимагати кращої якості і навіть переходити на замітники.(Якщо у покупців висока переговорна сила, вони можуть змусити її знизити ціни або... підвищити ціннісну пропозицію за рахунок "чогось нового")

4) Сила заміників. Ця сила аналізує наявність і привабливість заміників продукту. (Якщо замітники численні й пропонують аналогічні переваги за нижчими цінами та кращою якістю, вони можуть підірвати частку ринку та цінову владу наявних продуктів.)

5) Суперництво між наявними конкурентами. Ця сила вимірює інтенсивність конкуренції між наявними гравцями на ринку. (Висока конкуренція може призвести до цінових війн, агресивного маркетингу і продуктових інновацій, які можуть бути корисні споживачам, але знизити прибуток компаній).

Аналіз цих п'яти сил допоможе країні краще розуміти структуру галузі та приймати обґрунтовані стратегічні рішення для забезпечення конкурентної переваги на світовому ринку.

Аналіз життєвого циклу продукту (ЖЦП) є стратегічним інструментом, який допомагає компаніям вивчати та розуміти різні етапи життєвого циклу їхніх товарів чи послуг. Життєвий цикл товару зіставляється з коливанням обсягу продажу і прибутків від реалізації. Такі коливання можна зобразити в системі координат характерною кривою. Для цього на осі ординат відкладають об'ємні показники, а на осі абсцис – час. Види кривих життєвих циклів розділяються по формах і тривалості. Для типового товару найкоротшою є стадія упровадження, а най тривалішою – стадія спаду. Залежно від особливостей і тривалості реалізації розрізняють: класичну криву (бум); криву захоплення; криву довгострокового захоплення; сезонну криву; криву відновлення (ностальгії); криву провалу. Також може бути використаний для оцінки ситуації на підприємстві. Життєвий цикл продукту зазвичай включає наступні етапи: впровадження, зростання, зрілість, занепад, як зазначено на рис.1.1.

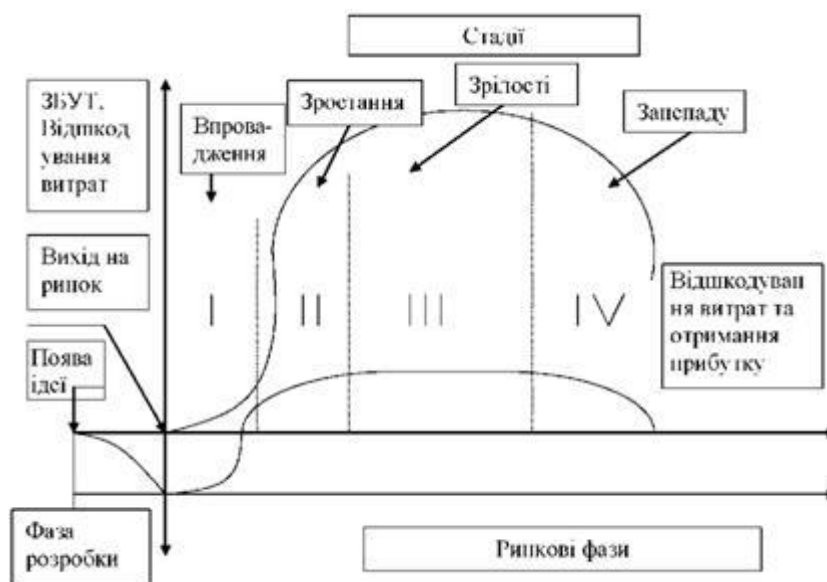


Рисунок 1.1 - Життєвий цикл товару

Джерело: [11]

Аналіз ЖЦП провідних компаній галузі допомагає зрозуміти стан компаній та основне положення сил на ринку. Це є необхідним для посилення впливу

вітчизняних компаній і, відповідно, посилення конкурентоспроможності країни на ринку

## 1.2 Методичні підходи до оцінювання конкурентоспроможності

На сьогоднішній день для визначення рівня конкурентоспроможності країн найчастіше застосовують методології, які були розроблені видатними аналітико-дослідницькими інститутами, такими як Міжнародний інститут розвитку менеджменту (IMD) у Лозанні, Швейцарія, та Всесвітній економічний форум (WEF) у Давосі, Швейцарія.

Оцінки від IMD формуються на основі пропорційного підходу, де приблизно 1/3 складають експертні оцінки, а приблизно 2/3 - офіційна статистика. Методологія дослідження включає аналіз 336 критеріїв, розподілених у чотири групи: економічні перетворення, ефективність держави, ефективність бізнесу і розвиток інфраструктури. Кожна з цих груп включає п'ять субфакторів, що загалом становить 20, як зазначено в табл. 1.1.

Таблиця 1.1 - Групи факторів конкурентоспроможності країн за методикою IMD

Групи факторів	Підгрупи факторів
Економічні показники	Внутрішнє господарство
	Міжнародна торгівля
	Міжнародні інвестиції
	Працевлаштування
	Ціни

Ефективність уряду	Державні фінанси
	Податкова політика
	Інституційна основа
	Підприємницьке законодавство
	Соціальна структура
Ефективність бізнесу	Продуктивність і ефективність
	Ринок праці
	Фінанси
	Практики менеджменту
	Ставлення та цінності
Інфраструктура	Базова інфраструктура
	Технологічна інфраструктура
	Наукова інфраструктура
	Здоров'я та навколишнє середовище
	Освіта

*Джерело: зроблено автором на основі [12]*

Кількісний показник одного субфактора складає 5%. Первинні критерії, що базуються на статистичних і опитувальних даних, мають однакову вагу і не впливають на загальну оцінку. Ранжування будується на розрахунку стандартизації помилок для всіх критеріїв.

Спочатку розраховується стандартне відхилення для кожного показника в кожній країні. Ці показники конкурентоспроможності поділяються на дві групи: статистичні і експертні, що базуються на опитуваннях менеджерів. Якісні показники мають експертний характер.

Для забезпечення репрезентативності кількість експертів, які беруть участь у опитуванні, пропорційна обсягу ВВП країни. Менеджери середньої та вищої ланок, представляючи різні сектори економіки, оцінюють поточні та очікувані конкурентні умови за шкалою від 1 до 6. Розраховується середнє значення для кожної країни, яке потім конвертується в шкалу від 1 до 10 співробітниками IMD.

На основі результатів опитувань визначаються стандартні похибки для подальшого розрахунку рейтингу. Після урахування всіх можливих помилок і неточностей країни розташовуються у рейтингу за кожним з критеріїв. Також незалежно формується остаточний рейтинг країн, який базується на вищезазначених параметрах, а також враховує додаткові фактори, такі як темпи економічних перетворень, ефективність державного управління, ефективність бізнесу та розвиток інфраструктури. [13]

Глобальний індекс конкурентоспроможності (GCI), також відомий як індекс зростання конкурентоспроможності чи індекс інноваційної сприятливості країни, формується на основі аналізу 114 показників, які відображають соціальні і економічні аспекти в країні. Ці показники розділені на 12 складників індексу глобальної конкурентоспроможності, що поділяються на три групи, як позначено у табл.1.2. Перша група, відома як основні вимоги, включає інститути, інфраструктуру, макроекономічне середовище, охорону здоров'я та початкову освіту. Друга група, або посилювачі продуктивності, враховує вищу освіту та навчання у дорослому віці, ефективність ключових макроекономічних ринків (товарів та послуг, праці, фінансів), а також місткість ринків та технологічну готовність. Третя група, яка охоплює інновації та фактори вдосконалення, оцінює рівень розвитку бізнесу та інновацій. (Таблиця 2)

Таблиця 1.2 - Групи факторів конкурентоспроможності країн за методикою WEF

Групи	Компоненти індексу
Основні вимоги	Інституції
	Інфраструктура
	Макроекономічне середовище
	Охорона здоров'я
	Освіта/навички
Посилювачі продуктивності	Ефективність ринку товарів та послуг
	Ефективність ринку праці

	Ефективність ринку фінансів
	Місткість ринків
	Технологічне прийняття

Продовження таблиці 1.2

Інновації та фактори вдосконалення	Рівень розвитку бізнесу
	Рівень розвитку інновацій

*Джерело: створено автором на основі даних [14]*

Інформація для визначення показників збирається шляхом опитування та експертного оцінювання, а також з відкритих джерел. Кожному показнику присвоюється ваговий коефіцієнт відповідно до його важливості для конкурентоспроможності, і ці вагові коефіцієнти визначаються експертами, що беруть участь у розрахунках.

Загальний індекс конкурентоспроможності розраховується як вагова середньозважена сума різних підсистем та показників, які враховуються у рейтингу. Результати індексу представлені у вигляді рейтингу, де країни розташовані в порядку спадання щодо рівня конкурентоспроможності. [15]

Порівнюючи ці показники, можна дійти висновку, що конкурентоспроможність країни ґрунтується економічних та соціальних факторах, що впливають на життя людей, продуктивність праці, а також на діяльність самих підприємств.

У порівнянні з методологією IMD, підхід Світового економічного форуму визначає меншу кількість показників. Однак, відмінно від методів IMD, глобальний індекс конкурентоспроможності має більшу кількість конкретних даних, що дозволяє швидше і точніше визначити положення країни в світовому рейтингу конкурентоспроможності.

Для визначення конкурентоспроможності країни на окремо взятому ринку чи галузі слід зосередити увагу саме на показниках, що безпосередньо впливають на результативність діяльності підприємств цієї галузі.

З огляду на методологію WEF, для визначення конкурентоспроможності України на світовому ринку ігрової ІТ-індустрії важливими факторами є ті, що

входять до компонентів індексу «Інституції», «Макроекономічне середовище», «Технологічне прийняття», «Освіта/навички», «Ефективність ринку праці», «Ефективність ринку товарів та послуг», «Місткість ринків», «Рівень розвитку бізнесу», «Рівень розвитку інновацій».

### **1.3. Особливості продуктів ринку ігрової індустрії**

Ринок відеоігор можна поділити за різними показниками:

За жанрами ігри діляться на:

1) Пригодницькі: Ці ігри розгортаються в межах визначеної історії і передбачають детальне дослідження ігрового світу. Вони покладають більший акцент на сюжетні переживання, ніж на візуальні образи, і часто включають вирішення головоломок.

2) Екшн: Це ігри, де гравцеві необхідно реагувати швидко. Дія часто зосереджена на боях, і гравець повинен виконати певні дії за обмежений час. Вони також можуть включати завдання, що полягають в уникненні пасток або проходженні місць за визначений час.

3) Гоночні: Цей жанр охоплює ігри, в яких участь у перегонах є основою ігрового процесу, використовуючи автомобілі та інші транспортні засоби.

4) Рольові: Ці ігри базуються на настільних рольових іграх і дозволяють гравцеві "грати роль" персонажа, який розвивається з часом та з виконанням завдань.

5) Стратегічні: Вони вимагають від гравця попереднього обдумування та планування для розв'язання проблем, які можуть виникнути в ігровому процесі.

6) Симулятори: Ці ігри реалістично відтворюють аспекти реального життя, такі як симулятори побачень або управління літаком.

7) Навчальні: Призначені для навчання гравця в певній області і можуть бути як для дітей, так і для дорослих.

8) Спортивні: Ігри, що відтворюють реальні чи вигадані види спорту.

Також відеоігри можуть бути різноманітні за тематикою (фентезі, детективні, жахи і т. д.) та перспективою (від першої чи третьої особи, ізометричні, з видом збоку/згори).

За способом підключення до мережі інтернет є онлайн та оффлайн ігри. Найчастіше онлайн ігри потребують взаємодії гравців між собою, а у свою чергу оффлайн ігри потребують лише одного гравця.

Також ігри вирізняються за платформами:

Термін "платформа" визначає сукупність апаратних і програмних засобів, на яких може функціонувати відеогра. Іншим терміном, який використовується в цьому контексті, є "система"

Платформи, як правило, поділяються на дві основні категорії: персональні комп'ютери (ПК), які призначені для різноманітних завдань, включаючи можливість грати у відеоігри, та гральні консолі — пристрої, спеціально створені для гри. Гральні консолі, у свою чергу, бувають стаціонарними, які підключаються до телевізора чи монітора, та портативними, які гравець може взяти з собою.[16]

Також існують аркадні ігрові автомати та мобільні пристрої, такі як смартфони чи планшетні комп'ютери, на яких теж можна грати в відеоігри.

Ігри доволі сильно вирізняються за регіонами, а точніше ігри азійського регіону. Через унікальний візуальний стиль, свою культуру і інші особливості ігор азійський регіон має багато унікальних ігор які притаманні лише цьому регіону, зокрема це стосується онлайн ігор. Онлайн ігри від розробників з азійського регіону часто не створюють сервери для західних регіонів і залишаються на власному ринку.

Створення відеогри – це доволі коштовний процес, адже її розробка може місяці або роки, тому компанії також мають різні джерела фінансування, надані в табл. 1.3, котрі мають власні переваги.

Таблиця 1.3 — Джерела фінансування проектів ігрової індустрії

Джерело фінансування	Переваги й недоліки
Класичні	
Фінансування за рахунок власних коштів	Переваги: творча свобода
	Недоліки: обмеженість фінансових ресурсів
Фінансування за рахунок кредитів	Переваги: творча свобода, достатність фінансових ресурсів
	Недоліки: необхідність повернення тіла кредити разом з відсотками.
Залучення грошей за допомогою інвестиції	Переваги: творча свобода, достатність фінансових ресурсів
	Недоліки: ризики втрати інвестицій
Особливі	
Пошук видавця	Переваги: повна фінансова забезпеченість
	Недоліки: творча обмеженість, частина прибутку втрачається
Крауфандинг (збір необхідних коштів на Kickstarter)	Переваги: творча свобода, весь прибуток дістається розробнику
	Недоліки: відсутність гарантій отримати необхідну суму, можливість довгої тривалості компанії на Kickstarter.
Підтримка платформ	Переваги: повна забезпеченість фінансовими та технічними ресурсами
	Недоліки: творча обмеженість, зменшення величини потенційного прибутку
Передпродажі (продажі недоробленого продукту)	Переваги: творча свобода
	Недоліки: можливість застосування на середині розробки, застосовується не для всіх проектів

Джерело:[17]

Найчастіше, ігрові фірми шукають видавця своїх ігор, однак можливе і поєднання двох джерел фінансування, наприклад видавця і передпродажів.

Також, ігри мають власну унікальну систему допродажів та отримання додаткового доходу:

1) Продаж внутрішнього контенту: це надання можливості користувачу придбати додатково якийсь контент за гроші або преміальну валюту. Прикладом цього є придбання образів персонажів чи предметів, додакових локацій та другого контенту у внутрішньому магазині.

2) Продаж DLC або доповнень: це допродаж масштабних оновлень, великого об'єму контенту чи стилістичних прикрас окремо від самої гри.

3) Додавання реклами у ігру: найчастіше це використовують розробники мобільних ігор. Вони додають рекламу іншої продукції в свою гру та/або дозволяють отримати додатковий контент при перегляді рекламного матеріалу.

4) Lootbox'и: Різновид продажу внутрішнього контенту особливий тим, що покупець може отримати лише одну винагороду зі списку, точно не знаючи що саме він отримає. Подібний тип продажів заборонений в деяких країнах, яка різновид азартних ігор.

Також є багато інших різновидів подібних заходів, до яких звертаються компанії для отримання додаткового прибутку. Безкоштовні ігри, або free-to-play, використовують саме ці види «монетизації» для отримання прибутку.

Відеоігри мають також і інші особливості:

Відеогра – це інформація. Компанія, що створює гру створює лише один екземпляр, який потім тиражує. Тобто, об'єми продажів товару залежать від об'єму ринку, популярності самої гри, ціни, репутації розробників та видавництва, однак не залежать від «виробничих потужностей». Було багато випадків, коли компанії з кількістю співробітників менше 20 і не найновішими технологіями в розробці відеоігор, робили світові хіти, що продавались по всьому світу.

Однак, на це також є виключення, а саме – онлайн відеоігри та ринок фізичних копій гри. У випадку онлайн відеоігри компанія підтримує сервера, що необхідні для підтримки онлайн діяльності користувачів, через що існує

обмеження щодо кількості користувачів, однак вони не є настільки «жорсткими» як при виробництві матеріальних товарів. Щодо продажу фізичних копій гри, то їх обсяги залежать відповідно від можливості створення фізичної копії, тобто дисків та пакування для них.

Однак, протягом останніх двадцяти років глобальний ігровий ринок зазнав значних цифрових трансформацій. Нині майже весь ринок відмовився від фізичних методів постачання. Економіка мобільних додатків, яка є основним джерелом прибутку в ігровій індустрії, є повністю цифровою, а процес цифровізації також охоплює консолі та ПК. Не тільки повноцінні ігри переходять з фізичного формату на цифровий, але і найбільш прибуткові та інноваційні методи монетизації, такі як DLC, мікротранзакції, внутрішні ігрові контент та підписки на кілька ігор, переважно здійснюються у цифровій формі. Навіть якщо гравці можуть використовувати попередньо оплачені подарункові картки для внутрішньоігрової та платформової валюти, преміальна монетизація залишається останньою надією для фізичного формату.

Але ігри преміум-класу для ПК рідко продаються у фізичних коробках. Фактично, зовнішні та власні цифрові магазини настільки сплелися з ринком комп'ютерних ігор, що частка доходу від фізичних коробок для ігор на ПК скоротилася до 0,5%. Більше того, більшість сучасних комп'ютерів і ноутбуків вже не обладнані оптичними дисками. Випуски фізичних комп'ютерних ігор переважно визначаються як колекційні видання, і лише обмежена аудиторія вибирає володіння фізичними копіями ігор. Для сегмента коробкових ігор ситуацію ускладнює той факт, що практично кожна гра, яка постачається з фізичним диском, потребує патча першого дня для оптимального геймплею, а також коробки із грою все частіше містять лише код для завантаження, а не сам диск. Відеогра – це інформація, отже межі кінцевої фази життєдіяльності продукту доволі розмиті. Зрідка коли гра повністю знімається з продажів, а отже немає того, щоб товар виходив з ринку, однак його продажі поступово знижуються до тих пір, поки повністю не загаснуть, періодично повертаючись малими хвилями.

Однак онлайн відеоігри також являються виключенням з цього правила – після виходу гра продовжує поновлюватись і розвиватись. Все залежить від можливостей розробників і кількості фанатів, однак з часом можливе згасання гри і припинення діяльності серверів. Надалі гра може підтримуватись своїми фанатами за рахунок власних серверів і власних доповнень, однак це вже не є безпосередньо діяльністю розробників.

Відеогра- це культура. Це означає, що випуск має вплив на багато аспектів соціального життя людей. Про це також свідчить матеріал структури індустрії відеоігор зображений на рис. 1.2.

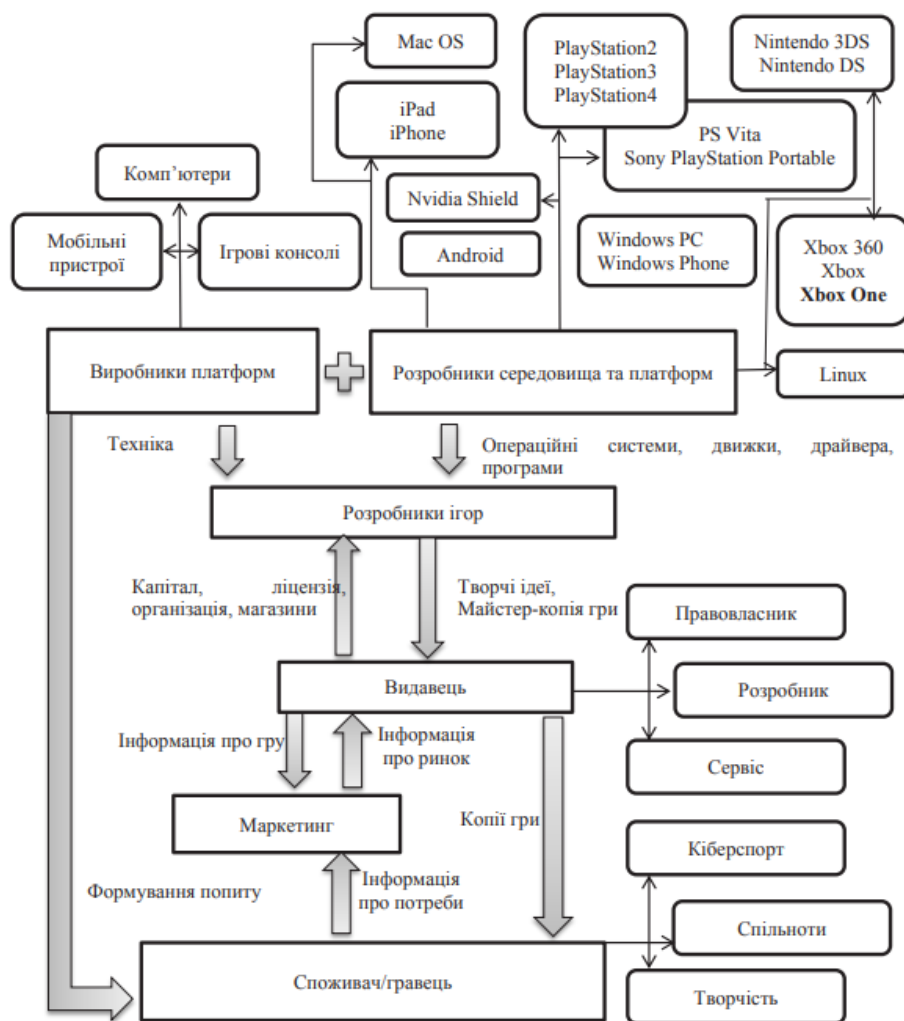


Рисунок 1.2 — Структура індустрії відеоігор

Джерело: [18]

Це свідчить про те, що створення нової гри може призвести до виникнення нової фанатської культури. Ця культура може стати джерелом виникнення нових

товарів та спільнот. Виникнення турнірів на основі цієї гри також відобразиться на економіці. Кількість товарів та заходів напряду залежить від успіху самої гри і творчості фанатів, тому неможливо повністю визначити масштаби економічних зрушень, спричиненими виходом нового продукту. Успіх нової гри може спричинити до розвитку декількох ринків, як дотичних так і не дуже. Прикладом цього може слугувати створення товарів: кружок, курток та іншого за тематикою нової відеогри. Також можливий розвиток і інших культурних областей економіки. Кіно, книги, мистецтво – все це також може розвиватись під впливом ігрової ІТ-індустрії.

Відеогра – це творчість, тому розробка гри може спиратись на статистику та аналіз ринку, однак успіх ігри залежить саме від творчого підходу і гарної реалізації. Гарна реалізація привнесення нового у привичний жанр гри приверне увагу до неї. На сьогоднішній день основні аспекти кожного жанру давно реалізовані тому творчість – це запорука успіху.

Ігри сьогодні повністю включені в моду світу. З кожним молодшим поколінням залучення до ігор зростає. У міру старіння поточних користувачів і появи нових користувачів їх кількість продовжуватиме зростати. Більше того, найбільші ігрові трансмедійні релізи 2023 року, включно з фільмом Super Mario Bros. і The Last of Us від HBO, а також незліченна кількість інших пов'язаних з іграми фільмів і телевізійних шоу, що випускаються, продовжуватимуть легітимізувати індустрію серед гравців, які вже грають або ні. З цією метою глобальна кількість гравців продовжуватиме зростати з CAGR за 2021-2026 рр. на +4,3% і досягне 3,79 мільярда гравців до кінця 2026 року.[19]

Також важливо засвідчити, враховуючі нові тенденції ігрової ІТ-індустрії, подібна характеристика життєвого циклу продукту не є доречно до всіх продуктів даної галузі. Онлайн відеоігри і фізичні копії ігор мають життєвий цикл подібний до зображеного на Рис.1, однак за рахунок онлайн дистрибуції і сайтів з продажу онлайн копій одиночних ігор, що не потребують серверів з боку компанії для продовження ігри, продажі ігри можуть продовжуватись поки компанія дистриб'ютор не припинить продажі, що буває рідко, або ж не припинить своє

існування. Тому, подібний життєвий цикл можна охарактеризувати графіком, зображеним на Рис. 1.3.

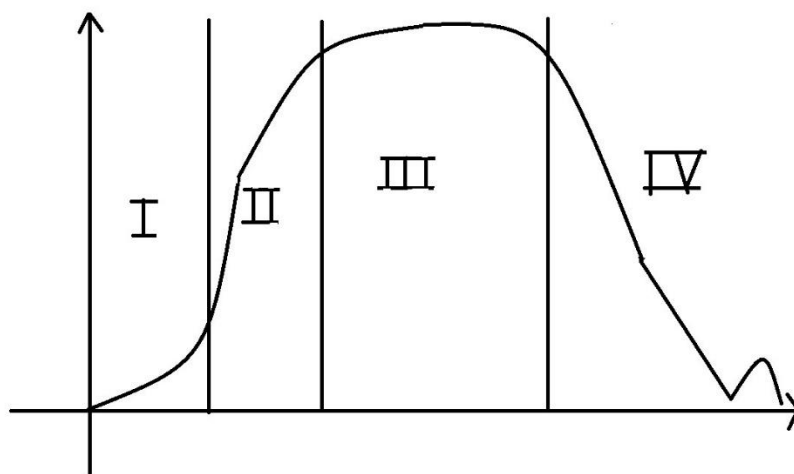


Рисунок 1.3 — Життєвий цикл відеогри

*Джерело: Власне дослідження автора*

Тобто, гра, як товар, може зазнати занепаду, однак продажі її не припиняються і періодично повертаються з меншою силою. Це може відбуватись через періодичні розпродажі, що створює дистриб'ютор, повернення моди на гру і просто популярність, адже кожна гра – це культурний продукт, що має своїх прихильників.

Через високу глобалізацію цього ринку та направленість на маркетингову діяльність основна частина життєвого циклу гри перебігає приблизно за 1 рік, можливо менше в залежності від жанру, типу гри, якості її виконання та популярності серед користувачів. Онлайн ігри також є виключенням з цього, адже розробники після виходу гри підтримують продукт, додаючи більше контенту і залучати нових гравців.

Також зміни до цієї схеми вносить популярна на сьогоднішній день передпродажі гри, а саме зсуваючи початок періоду продажів вліво за схемою на Рис.2, через що виникає ситуація, коли покупці придбають продукт, що ще не дороблений. Зростанню цього методу зростає за рахунок маркетингового напрямку ринку. Користувачі дізнаються про деталі продукту від розробників через різні

новинні інтернет ресурси, зацікавлюються ним і бажають придбати, а розробники дозволяють та іноді заохочують додатковим ігровим контентом користувачів до замовлення продукту до його офіційного виходу.

## **РОЗДІЛ 2. ДІАГНОСТИКА КОНКУРЕНТОСПРОМОЖНОСТІ УКРАЇНИ НА СВІТОВОМУ РИНКУ ІГРОВОЇ ІНДУСТРІЇ**

### **2.1 Національна ігрова індустрія: стан та тенденції розвитку**

Основні українські компанії, що займаються відеоіграми це: GSC Game World, Best Way, Action Forms, 4A Games, Меридіан'93, Frogwares, Boolat Game Development Company, PershaStudia, Cyber Light Game Studio, Deep Shadows.

Розглянемо їх детальніше. Так, GSC Game World - українська приватна компанія, що спеціалізується на розробці комп'ютерних ігор. Заснована у 1995 році Сергієм Григоровичем, який також є керівником цієї компанії. Фізично компанія знаходиться в Києві. Крім розробки ігор, у 2002 році компанія стала видавництвом під назвою GSC World Publishing.[20]

Саме GSC Game World відповідальне за розробку серій ігор «S.T.A.L.K.E.R.» та «Козаки», які стали згодом популярними не тільки українському ринку, а і на західному ринку в цілому.

Остання гра в серії «S.T.A.L.K.E.R.», котру випустила ця студія - «S.T.A.L.K.E.R.: Поклик Прип'яті», вийшла ще у жовтні 2009 року. Всі ігри цієї серії вже перейшли до четвертої стадії ЖЦП - занепаду, однак, через велику популярність на ринку, продовжують продаватись і по сьогодні. За відомими даними продажі серії «S.T.A.L.K.E.R.» станом на 2021 рік складають 15 мільйонів екземплярів. [21]

Також важливо засвідчити, що на 2024 рік було анонсовано вихід нової частини цієї серії ігор «S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chernobyl» - рольова відеогра в жанрі постапокаліптичного шутера від першої особи з елементами survival horror та immersive sim. Про розробку ігри стало відомо ще у 2010 році, однак, через великі проблеми в країні і внутрішні проблеми студії вихід гри постійно відкладався. Як буде засвідчено далі наразі жанр шутерів є найпопулярнішим серед усіх. Також, ця серія ігор має велику кількість фанатів, через що можливо

засвідчити, що, за вдалої реалізації проєкту, гра буде успішна і принесе успіх компанії.

Щодо серії ігор «Казакі», остання гра цієї серії вийшла у 2017 році – Казакі 3. Ця гра вже також перейшла до 4-й стадії життєвого циклу і не знайшла значної популярності. Ця гра отримала змішані і середні відгуки від критиків. За оцінками вона була схожа на попередні ігри серії за виключенням нової графіки, через що, здебільшого, була цікава фанатам і не отримала великої уваги інших користувачів.

Best Way - українська компанія, яка спеціалізується на розробці комп'ютерних ігор та в даний момент має своє розташування в місті Черкаси. Заснована у 1991 році, ігровий відділ було створено в 1999 році. Компанія набула популярності завдяки випуску серії ігор «У тилу ворога» та рушію «GEM». Крім того, Best Way є сертифікованим виробником персональних комп'ютерів та занесена до реєстру розповсюджувачів програмного забезпечення. [22]

Серія ігор «У тилу ворога» також є доволі відомою на західному ринку, але під назвою «Men of War», однак остання гра цієї серії вийшла у 2008 році і всі з них вже перейшли до четвертої стадії життєвого циклу. Була анонсована Men of War II, однак у 2022 році дату випуску перенесли та у 2023 році було об'явлено про вихід у 2024 році. Гра є тактичним екшеном у реальному часі. Цей жанр має велику кількість фанатів, однак він не є настільки трендовим як шутери. Враховуючи, що це друга частина серії, що вже має власних прихильників, гра має шанси бути успішною на ринку.

Також Best Way відома за рушію «GEM», на основі якої було створено багато ігор з видом від третьої особи. Рушія «GEM» постійно оновлюється і є актуальним базисом для створення відеоігор, що дозволяє компанії і надалі заробляти на наданні цієї програми іншим студіям-розробникам.

4A Games Limited — українсько-мальтійський розробник відеоігор із штаб-квартирою у Слімі, Мальта. Компанію створено у Києві, Україна, у 2006 році трьома колишніми співробітниками GSC Game World. У 2014 році компанія перенесла свою головну базу на Мальту, при цьому київський офіс залишився як підстудія. У серпні 2020 року в рамках угоди на суму \$45 млн 4A Games була

придбана шведським холдинговим гігантом Embracer Group і стала частиною їхньої операційної групи Saber Interactive.[23]

Компанія 4A Games відома за серію ігор Metro, що є ігровою інтерпретацією однойменного роману Дмитрія Глуховського. Перша гра серії, вийшла у 2010 році, і, незважаючи на низький бюджет, отримала позитивні відгуки і започаткувала створенню великої бази фанатів. Станом ще на 2012 рік продажі першої частини сягали 1,5 мільйонів копій. Друга гра в серії, попри великі проблеми під час розробки, також виявилась неабияким успіхом і навіть стала найпопулярнішою грою тижня у Великобританії. [24]

Остання гра серії, «Metro: Exodus», була анонсована у 2017 році і вийшла у 2019 році. Так само як і минулі частини серії, гра отримала дуже гарні відгуки і мала доволі великі продажі, та зайняла друге місце серед найкращих ігор у Великобританії. [25]

Всі ігри цієї серії вже також перейшли до четвертої стадії свого життєвого циклу, однак доволі часто знов повертаються до моди через розпродажі. Ці ігри зарекомендували себе як визначні представники свого жанру.

Frogwares — українська незалежна компанія, що має свій головний офіс у Києві і спеціалізується на розробці відеоігор, переважно в жанрі квестів. Вона також має дочірні студії в Дубліні, Ірландія, включаючи київський підрозділ Waterlily Games, який фокусується на розробці казуальних відеоігор та видавництві інших проєктів. Frogwares була заснована у 2000 році Ваелем Амром і Паскалем Енсенном в Ірландії. Пізніше був відкритий офіс у Франції, а восени 2000 року створено відділення у Києві. [26]

Студія Frogwares займається розробкою ігор серії «The Adventures of Sherlock Holmes», що являє собою серію ігор в жанрі action-adventure та квест. Цей жанр не є поширеним, все ж таки, має велику кількість фанатів. Також студія розробила ігри «The Sinking City», «Magrunner: Dark Pulse» та інші, що відповідають пригодницькому жанру та квесту. Студія Frogwares спеціалізується на видавництві ігор подібних жанрів.

Sherlock Holmes: The Awakened – остання гра серії «The Adventures of Sherlock Holmes», що вийшла у квітні 2023 року. Ця гра отримала гарні відгуки серед критиків і є доволі популярною серед поціновувачів жанру. Гра також отримала нагороду The Central & Eastern European Game Awards 2023 в номінації «Найкраща оповідь». Однак, популярність цієї гри також вже падає, що означає що вона також переходить до четвертої стадії свого життєвого циклу. Наразі ця студія більше не анонсувала розробку інших своїх продуктів.

Cyber Light Game Studio є українською компанією, що спеціалізується на розробці комп'ютерних ігор. Вона отримала визнання завдяки своїй грі "Bigfoot". Компанію заснували Дмитро Зінченко та Станіслав Зінченко у Києві у 2017 році.[27]

Bigfoot — відеогра, розроблена українською компанією Cyber Light Game Studio у 2017 році. Виконана у жанрі Survival horror. Цей жанр не є дуже розповсюдженим, однак гра змогла знайти свою аудиторію через наявність цікавих механік та можливості гри у кооперативі. Компанія Cyber Light Game Studio – є представником молодих студій та окрім гри Bigfoot вона не випустила ще жодної гри, однак вона зазнала відносного успіху і тому можна очікувати подальший розвиток цієї студії.

Компанія Action Forms була заснована у 1995 році та привернула увагу гравців своїм дебютним проектом "Chasm: The Rift", випущеним у 1997 році. Згодом вона отримала визнання завдяки серії ігор Carnivores, перші три з яких були розроблені самою Action Forms. У першій грі цієї серії був представлений двигун «AtmosFear», розроблений власноруч компанією. У 2005 році були випущені ігри "Вівісектор. Звір усередині" та "Острів скарбів". 5 грудня 2008 року Action Forms випустила проект "Анабіоз. Сон розуму", базуючись на вдосконаленому двигуні «AtmosFear 2.0». Після цього компанія припинила свою діяльність, а основні співробітники приєдналися до створеної ними компанії Tatem Games, яка спеціалізується на розробці ігор для Apple iOS, включаючи роботу над серією «Carnivores». [28]

Остання гра серії «Carnivores» вийшла 2010 року вже компанією Tatem Games. Ця гра отримала гарні відгуки з боку користувачів iOS, однак мала погані відгуки з боку користувачів PSP та PS3. Компанія Tatem Games наразі займається розробкою інших мобільних і комп'ютерних ігор, а подальші ігри серії «Carnivores» виходили від розробників компанії Digital Dreams Entertainment.

ТОВ «Меридиан'93» - перше підприємство такого типу, засноване на території України. Вона була заснована у 1993 році і дебютною роботою цієї студії була «Admiral Sea Battles» - перша українська відеогра. Надалі студія випустила ще 42 гри і остання їх гра вийшла у 2013 році під назвою «Mystery of Unicorn Castle: The Beastmaster» [29]

Наразі ТОВ «Меридиан'93» займається аутсорсингом, інвестиціями в інші ігрові компанії та займається розробками в сфері ігрової ІТ-індустрії. Головний офіс компанії знаходиться в Луганську де і перебуває досі.

Boolat Game Development Company займається розробкою мобільних ігор. У 2020 році в рамках реструктуризації частина команди Boolat Games сформувала нову студію – Boolat Play, яка стала частиною групи компаній Playrix. Boolat Play продовжує розробку нових ігор, а Boolat Games продовжила розробку та підтримку вже випущених ігор - Harvest Land, Paris: City Adventure та інших, випускаючи оновлення та продовжуючи їх розвиток. Компанія Boolat Game була заснована ще у 2001 році і досі залишається компанією в чій мобільні ігри грають мільйони користувачів. [30] [31]

Deer Shadows є українською студією, що спеціалізується на розробці комп'ютерних ігор, і була створена 30 серпня 2001 року. Засновники компанії, Сергій Забарянський та Роман Лут, раніше працювали в GSC Game World. Ігри, розроблені Deer Shadows, використовують ігровий движок Vital Engine, який був створений засновниками компанії, коли вони ще були частиною GSC Game World для гри «Venom. Codename: Outbreak». [32]

У 2005 році вийшла RPG/Action гра «Xenus: Точка кипіння», яку на території СНД видавля Руссобіт-М, а на інших територіях - компанія ATARI. Після гарних відгуків до «Xenus: Точка кипіння», у 2006 році команда розпочала роботу

над двома великими проектами: «Xenus 2: Біле золото» і «Предтечі». Гра «Xenus 2: Біле золото» була випущена в 2008 році, а «Предтечі» - у 2009 році.

Після 2009 року компанія змінила напрямок і розпочала розробку казуальних ігор, які виходили за участі видавців, таких як Intenium та BigFishGames.

Остання гра цієї студії «Hidden Eree» - ігра в жанрі пошуку предметів на базі IOS, випущена у 2021 році. Цей жанр є доволі популярним серед користувачів цієї платформи і має гарні відгуки черед користувачів: 4.1 з 5 при більше ніж 100 тисячах скачувань. Гра розвивається і по сьогоднішній день і продовжує приносити прибуток компанії. Однак, гра вже переходить до четвертої стадії свого життєвого циклу і переходить до занепаду.

«Persha Studia» Development» LLC, також відома як Wargaming Kyiv. Більше 500 фахівців у сфері геймдеву у цій компанії, це одна з найбільших компаній ігрової IT-індустрії в Україні. Заснована в 2000 році як Persha Studia, команда починала з 15 осіб, однак, з плином часу, студія постійно зростала як за кількістю, так і за рівнем професіоналізму.

Спочатку виконуючи аутсорсингові проекти для великих видавців, таких як Electronic Arts, Activision, Sony Online Entertainment, Disney Interactive та інші, вони отримували безцінний досвід у геймдеві. У 2010 році студія уклала стратегічне партнерство з Wargaming, щоб допомогти у розробці арту для французької гілки гри «World of Tanks».

Після успішної співпраці студія перейшла на новий рівень, створивши Wargaming Kyiv. З того часу ця компанія досягла багатьох цілей: випустила власний проект «World of Warplanes», розробила та підтримує інфраструктуру онлайн-сервісу Platform, створив якісний 2D- та 3D-арт для різних проектів Wargaming, і заснувавши власний департамент «World of Tanks», який спеціалізується на розробці різних особливостей гри та сезонних подій.[33]

Persha Studia» Development» LLC – є одним з найсильніших представників української ігрової IT-індустрії. В її продукцію, гру «World of Warplanes» грають

сотні тисяч гравців і по сьогодні, а сама гра продовжує розвиватись. Наразі ця гра знаходиться у а третій стадії власного життєвого циклу.

В Україні є також багато фірм, що спеціалізуються на розробці ігор, однак, приблизно 80% з них працюють над розробкою мобільних ігор або надають послуги аутсорсу іншим ігровим компаніям, 40%-50 % із них задіяні в розробці VR ігор, відносно новою ще не популярній галузі ігрової індустрії.

Серед представників українського ринку є компанії, що створили ігри, які відомі на весь світ. Однак, пройшло багато часу і через нестабільну ситуацію в країні компанії майже не випускали нових ігор за останні роки.

Хоча, не зважаючи на це, є і нові компанії, що готові розробляти нові ігри: львівська компанія Hologryph, яка до цього випустила лише дві гри «Secret Neighbor» та «Party Hard 2» анонсувала ще одну гру під назвою «Sand». [34]

«Secret Neighbor» та «Party Hard 2» були доволі успішними проектами, що отримали гарні відгуки від критиків і гравців. «Secret Neighbor» - це гра, що розробляла студія разом з компанією Dynamic Pixels як доповнення до відомої гри «Hello Neighbor». «Party Hard 2» - це продовження гри «Party Hard», яку розробляла Pinokl Games.

Гра «Sand» - гра у жанрі онлайн шутера-виживання у відкритому світі, де гравці будуть взаємодіяти з ігровими персонажами та між собою. Ключовою особливістю гри є те, що персонажі гри — вихідці з Галичини, регіону Австро-Угорської імперії, населеного переважно українцями та поляками. Це буде одна з перших ігор, де українська культура буде передана не з боку пострадянської тематики. [35]

Отже, переважаюча більшість представників національної ігрової промисловості України не випускали нових ігор в останні роки, що можна побачити у табл 2.1. Що можливо прирахувати до деякого занепаду вітчизняних компаній.

Таблиця 2.1 - Перелік ігор основних представників українських компаній та стадії їх життєвого циклу.

Назва гри та компанія-розробник	Етап життєвого циклу			
	Впровадження	Зростання	Зрілість	Занепад
«S.T.A.L.K.E.R.: Поклик Прип'яті» від GSC Game World				•
Козаки 3 від GSC Game World				•
«Man of war» від Best Way				•
«Metro: Exodus» від 4A Games Limited				•
«Sherlock Holmes: The Awakened» від Frogwares				•
«Bigfoot» від Cyber Light Game Studio				•
"Анабіоз. Сон розуму" від Action Forms				•
«Mystery of Unicorn Castle: The Beastmaster» від «Меридиан'93»				•
«Hidden Ерее» від Deep Shadows				•
«World of Warplanes» від «Persha Studia» Development» LLC			•	
«Secret Neighbor» від Hologryph				•
«Party Hard 2» від Hologryph				•

Джерело: створено автором

Однак, український ринок ігрової ІТ-індустрії незважаючи на потрясіння продовжує розвиватись і розробляти нові ігри, які цінують по всьому світу. На подальші роки було зроблено декілька анонсів крупних ігор, що, вірогідно, стануть успішними.

## 2.2 Аналіз світового ринку ігрової індустрії

Світовий ринок ігрової ІТ-індустрії поділяється за регіонами: Азіатсько-Тихоокеанський регіон, Північна Америка, Європа, Близький Схід та Африка,

Латинська Америка. А також за платформами: Браузерні ігри, консольні, ігри для персонального комп'ютера та мобільні.

Всього в світі нараховується станом на 2023 рік 3,381 мільярди гравців, їх розподіл по регіонах можна побачити на рис. 2.1. На Азіатсько-Тихоокеанський регіон припадає більше половини гравців у всьому світі завдяки таким величезним ринкам, як Індія та Китай, а також країнам, які активно займаються іграми, таким як Японія та Південна Корея. Тим часом на Північну Америку та Європу припадає 20% гравців. Відносно кажучи, менш розвинені ринки Близького Сходу та Африки (+12,3% зростання гравців у річному обчисленні) та Латинської Америки (+6,1%) мають найбільше зростання гравців у 2023 році. Схоже зростання можна очікувати і подальші роки. Фактори, що сприяють цьому зростанню, включають кращий (мобільний) Інтернет інфраструктура, доступний і недорогий (мобільний) Інтернет і зростання середнього класу. Доступність ігор як доступної розваги завдяки моделі безкоштовних ігор і зростанню кількості користувачів смартфонів також сприяє цьому.

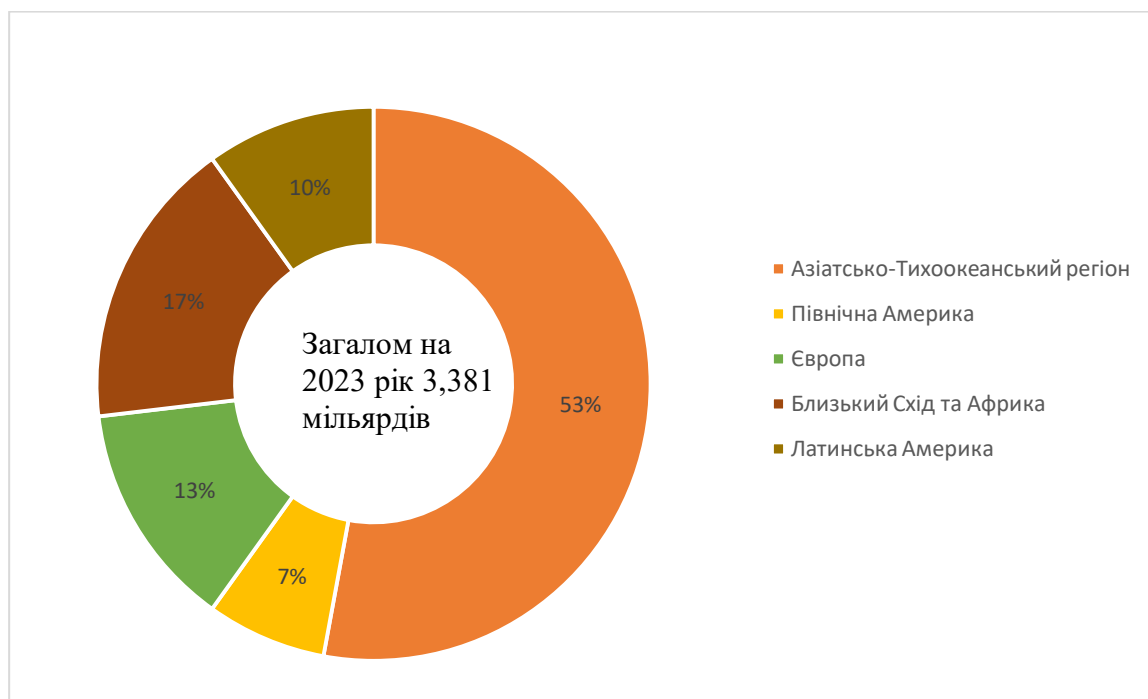


Рисунок 2.1 — Кількість гравців в регіонах світу станом на 2023 рік

Джерело: [19]

У 2023 році світовий ринок ігор приніс дохід у розмірі 184,0 мільярда доларів США, що на 0,6% більше ніж у річному обчисленні, незважаючи на складні

макроекономічні фактори. В 2023 році доходи мобільного сегменту впали на -1,6% у річному обчисленні, що є зворотним показником високих темпів зростання в попередні роки. Мобільні видавці наразі стикнулись з проблемами монетизації та залучення користувачів, пов'язаних із конфіденційністю, через політику Apple і Google. Мобільні розробники та маркетологи були змушені коректувати свої стратегії та експериментувати з новими, зупиняючи тенденцію величезного зростання сегмента. Однак, в наступних роках є висока ймовірність повернення до зростання прибутку. На рис. 3 зображено доходи ігрової ІТ-індустрії за платформами.

Зважаючи на це, зростання доходів на ринках, що розвиваються, і триваючі високі показники найбільших застарілих мобільних хітів забезпечили певну стабільність у 2023 році, достатню для забезпечення подальшого зростання в сегменті. Мобільні ігри залишаються найзначнішим сегментом споживчих витрат, на який припадає трохи менше половини всього світового ринку.

Сегмент консолей, тим часом, є другим за величиною сегментом ринку, який приніс 53,2 мільярда доларів у 2023 році, що можна побачити а рис. 2.2, що становить 29% усього ринку. У 2023 році консоль збільшилась на 1,9% порівняно з минулим роком завдяки величезній кількості популярних ігор, запланованих на запуск протягом року, які стимулюють витрати. Надалі очікується стандартиний приріст з урахуванням відсутності виходу нових ексклюзивів на консоль.

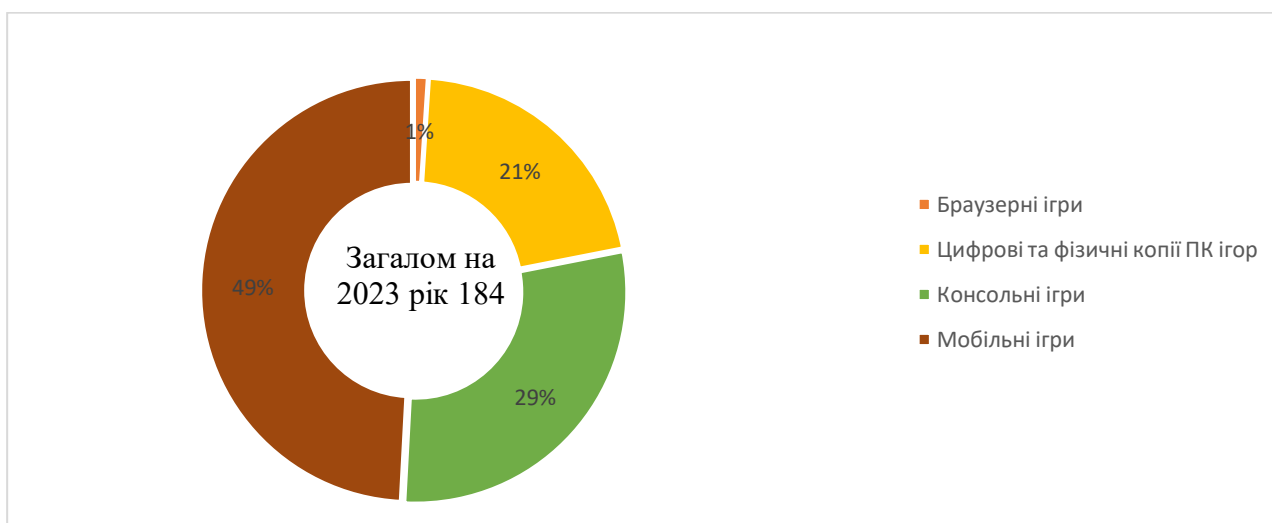


Рисунок 2.2 — Доходи ігрової ІТ-індустрії за платформами.

*Джерело:[19]*

У той же час (щорічні) сторонні великі хіти, такі як Call of Duty, EA Sports FC (раніше відома як FIFA), і нова гра Assassin's Creed ще більше збільшили доходи у 2023 році. Однак, схоже, зростання цих преміальних і гібридних ігор відбулося ціною постійного успіху хітів живих сервісів, як-от Fortnite, Rocket League та інших, залученість і монетизація яких у 2023 році знизилася. ПК сегмент став найшвидше зростаючим сегментом у 2023 році, збільшившись на 3,9% за рік до 40,4 мільярда доларів. Преміальні хіти, такі як Hogwarts Legacy, Diablo IV та інші сторонні випуски, дали сегменту значний поштовх у 2023 році, навіть якщо в ньому не вистачає багатьох хітів першої сторони, які бачили на консолі (які були відкладені на цей рік). У той же час цього року оптимізація ПК-портів була не дуже вражаючою, що, ймовірно, змусило деяких гравців, які не залежать від платформи, вибрати консольні версії ігор сторонніх розробників. Проте ексклюзивні прямі хіти для ПК залишаються такими ж популярними, як і раніше, що призводить до нових високих показників залученості та монетизації в сегменті.

Найпопулярніший жанр ПК за доходами - шутер, основу ігрового процесу якого складає стрілянина по цілях, на який припадає 14,1% доходів від ПК (5,5 мільярда доларів) у 2023 році. Незважаючи на високу частку доходу, шутери все одно зростуть на +4,9% у річному вимірі. Звичайні ПК-хіти цього жанру, такі як Valorant, Counter-Strike: Global Offensive, щорічний випуск Call of Duty та Escape from Tarkov, будуть підкріплені декількома новими одиночними та багатокористувацькими шутерами (переважно останніми). Серед них Payday 3, S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chernobyl, Warhammer 40,000: Boltgun і Resident Evil. Тому, можна очікувати подальший ріст цього жанру.

У 2023 році спостерігається значний ріст доходів від ігор у більшості регіонів. Збільшений інтерес Заходу до консольних ігор сприяє зростанню на західних ринках. З цією метою очікується, що доходи від ігор у Північній Америці зростуть на 1,7%, досягнувши 50,6 мільярда доларів, що можна побачити на рис 2.3, а в Європі піднімуться на 0,8%, до 33,6 мільярда доларів. Сумарно ці два регіони становитимуть 46% від загальних доходів світового ігрового ринку у 2023

році. Тим часом, ринки у регіонах, що розвиваються, також будуть рости свої показники. Близький Схід, Африка та Латинська Америка покажуть зростання на 4,7% та 3,8% відповідно. Хоча вони приносять менше 5% від загальних світових доходів від ігор, ці ринки продовжать свій розвиток завдяки поліпшеній інфраструктурі мобільного Інтернету, забезпеченню доступу до Інтернету, доступності ігор та збільшенню користувачів смартфонів.

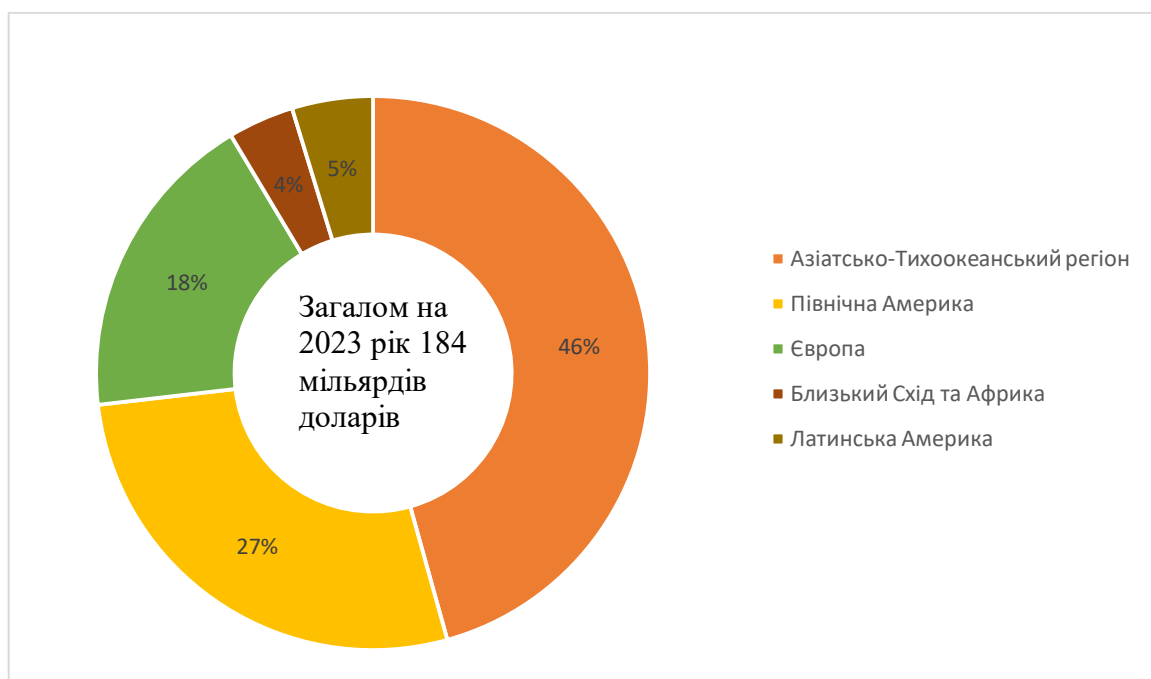


Рисунок 2.3 — Доходи ігрової індустрії за регіонами станом на 2023 рік

Джерело:[19]

Азіатсько-Тихоокеанський регіон залишається найбільшим ігровим ринком у 2023 році, що становить 46% від загальних світових доходів. Проте, оскільки у 2023 році доходи цього регіону зменшились на -0,8% порівняно з аналогічним періодом попереднього року, зростання Азійсько-Тихоокеанського регіону відстає від інших частин світу. Повільні темпи зростання є результатом зниження середнього показника по регіону через вплив китайського ринку, де середній приріст доходу становить всього +0,7% в річному вимірі.

Монетизація займає важливе місце в сучасній економіці ігрової ІТ-індустрії. З 2015 по 2019 роки відзначилися стрімким зниженням доходів від преміум-сервісу на ПК, що в основному пояснюється зростанням ігор із живим обслуговуванням на цій платформі та виручкою від мікротранзакцій, яку вони забезпечують. Хоча

пакети розширень довгий час були обов'язковою частиною екосистеми ПК з 90-х років (і в окремих випадках ще раніше), а доходи від мікротранзакцій були важливою складовою для MMORPG у цьому сегменті, ринок ПК прийняв в себе досвід високоприбуткових мобільних ігор.

Доходи від консолей преміум-класу також зазнали спаду в період з 2015 по 2019 рік, але у 2020 році вдалося стабілізувати їх. Частково це можна пояснити сповільненням розвитку жанру Battle Royale та зростанням живих сервісів. Другорядні наслідки пандемії, здається, допомогли уповільнити зниження преміум-сегмента на консолях і ПК. Зростаюча популярність Live-сервісів на консолях призводить до того, що цей метод монетизації станом на 2023 рік становить 27% (15,3 мільярда доларів) доходів від консолей у всьому світі. У Японії доходи від мікротранзакцій для консолей найвищі і становлять 33% від загальних доходів від консолей на цьому ринку.

У початку 2010-х років ринок мобільних ігор вивів монетизацію безкоштовних ігор в головний потік, і тепер монетизація в іграх приносить більшу частину доходів в цьому сегменті. Прогнозується, що до 2023 року доходи від витрат у іграх на мобільних пристроях складуть вражаючу суму 89,7 мільярдів доларів — це 97% всіх світових доходів сегменту. Решта - 3% - це доходи від повноцінних ігор, включаючи мобільні версії популярних ретро-франшиз, таких як ранні ігри Final Fantasy.

На світовому ринку ігрової ІТ-індустрії є дуже велика кількість як гігантів ринку так і малих інді-студій. Серед гігантів слід вказати такі, як-от: Sony, Tencent, Microsoft, Nintendo, NetEase, Sea, Google, Valve, Ubisoft, Apple.

Корпорація Sony є транснаціональним підприємством із центральними офісами в Японії та США, заснована в Японії в 1946 році. В даний момент Sony Corporation входить до структури холдингу Sony Group.[36]

Основною сферою діяльності є виробництво побутової та професійної електроніки та інших високотехнологічних продуктів. Крім цього, Sony визначається як одна з найбільших у світі медійних компаній. Вона володіє звукозаписною маркою Sony BMG (спільно з Bertelsmann), кіностудіями Columbia

Pictures і TriStar Pictures, а також повним архівом фільмів компанії MGM (спільно з Comcast). Sony також є власником торгової марки Sony Playstation. У 2022 фінансовому році Sony заробила понад \$26 млрд від продажу ігор.[37]

Tencent - це китайська приватна інвестиційна холдингова компанія, яка була створена в 1998 році і має свою штаб-квартиру в Шеньчжені, офіційно зареєстрована на Кайманових островах. Вона визнається як одна з найбільших інвестиційних та венчурних компаній не лише в Китаї, але й у всьому світі. Дочірні підприємства Tencent, що діють як в Китаї, так і в інших країнах, спеціалізуються на високотехнологічних бізнес-секторах, включаючи інтернет-сервіси, розробки в галузі штучного інтелекту та розваги.[38]

Портфель сервісів Tencent включає соціальні мережі, музичні та веб-портали, електронну комерцію, пошукові та платіжні системи, а також мобільні та онлайн-ігри, публічні бази даних і поштові сервіси. У 2022 фінансовому році Tencent заробила понад \$24 млрд від продажу ігор. [37]

Microsoft Corporation є багатонаціональною корпорацією з американським корінням, яка спеціалізується на комп'ютерних технологіях і вважається найбільшою у світі компанією-виробником програмного забезпечення. Основний офіс розташований на корпоративному кампусі в Редмонді, штат Вашингтон, США.

Найвідомішими продуктами корпорації є операційні системи Microsoft Windows та офісний пакет Microsoft Office. Microsoft також володіє великими компаніями в інших сферах ринку, такими як кабельна телевізійна мережа MSNBC, інтернет-портал MSN і мультимедійна енциклопедія "Encarta". Крім того, компанія реалізує апаратне забезпечення, таке як комп'ютерні миші Майкрософт, а також розважальні продукти, включаючи Xbox, Xbox 360, Xbox One, Xbox Series X та MSN TV.[39] Компанія заробила понад \$16 млрд від продажу ігор у 2022 році. [37]

Nintendo Co., Ltd — японська компанія споживчої електроніки та відеоігор, із штаб-квартирою в Кіото, Японія. Nintendo є одним із найбільших у світі виробників відеоігор за ринковою капіталізацією. Заснована 23 вересня 1889 року, компанія стала творцем та виробником деяких найвідоміших та найбільш

продаваних ігрових серій, таких як Mario, The Legend of Zelda і Pokemon. Це дозволило компанії заробити \$14 млрд у 2022 році.[40]

NetEase, Inc. — китайська компанія з інтернет-технологій, спеціалізується на наданні онлайн-послуг, орієнтованих на контент, спільноту, комунікації та комерцію. Заснована у 1997 році Дін Леєм, NetEase займається розробкою та управлінням онлайн-іграми для ПК і мобільних пристроїв, надає рекламні послуги, електронну пошту та електронні комерційні платформи в Китаї. Це одна з найбільших у світі компаній, що працюють у сфері інтернету та відеоігор. У NetEase діє служба потокової передачі музики за запитом (NetEase Music).[41]

Серії відеоігор від NetEase включають Westward Journey, Tianxia III, Heroes of Tang Dynasty Zero, Ghost II, Nostos і Onmyoji. Крім того, NetEase співпрацює з Blizzard Entertainment у справах управління китайськими версіями ігор, таких як World of Warcraft, StarCraft II і Overwatch. Компанія заробила \$14 млрд від продажу ігор у 2022 році. [37]

Sea Limited — це технологічний конгломерат зі штаб-квартирою в Сінгапурі, заснований у 2009 році Форрестом Лі. Спочатку компанія носила назву Garena та спеціалізувалася на розробці та видавництві ігор, з найпопулярнішою серед них Free Fire. У травні 2017 року Sea змінила свою назву після отримання фінансування в розмірі 550 мільйонів доларів США, але бренд Garena залишився для її відділу цифрових розваг.[42]

На сьогодні Sea Limited діє як холдингова компанія для Garena, SeaMoney та Shopee. Компанія заробила \$12,4 млрд. у 2022 році[25]

Google — це американська публічна транснаціональна корпорація, створена у 1998 році Ларрі Пейджем і Сергієм Бріном, аспірантами Стенфордського університету. Зараз, у 2021 році, вона володіє найпопулярнішим пошуковим сервісом, а також власністю YouTube і Blogger. Головний офіс компанії розташований в Кремнієвій долині, а представництва працюють в Північній Америці, Австралії, Європі та Азії. Крім того, Google активно займається продажем мобільних ігор. Компанія заробила \$13млрд. у 2022 році. [37]

Apple Inc. — американська технологічна компанія, що має свій офіс у Купертіно (Каліфорнія). Вона спеціалізується на проєктуванні та розробці побутової електроніки, програмного забезпечення та наданні онлайн-сервісів. Це також перша американська компанія, чия ринкова капіталізація перевищила 1 трлн доларів США.[43] Компанія заробила \$15 млрд у 2022 фінансовому році. [37]

Ubisoft Entertainment S.A.— французька компанія, що спеціалізується на видавництві та розробці відеоігор, і має свою штаб-квартиру в Монреї (Сена-Сен-Дені), Франція. Компанія має 25 студій в 17 країнах по всьому світу, включаючи Канаду, Іспанію, Китай, США, Німеччину, Болгарію, Україну, Румунію, Італію, та філії у 26 країнах світу. Ubisoft є одним з провідних видавців відеоігор в Європі та США.[44]

Valve Corporation — американська компанія, що спеціалізується на розробці відеоігор та цифровій дистрибуції, і базується у місті Белв'ю, штат Вашингтон. Заснована в 1996 році колишніми працівниками Microsoft, Майком Гарінгтоном та Гейбом Ньюелом, компанія вирізняється завдяки таким проєктам, як гра Half-Life (випущена в 1998 році), цифрова платформа дистрибуції Steam (запущена у 2002 році) та графічний рушій Source (вперше представлений у 2004 році).[45]

Отже, світовий ринок ігрової ІТ-індустрії є зростаючим, незважаючи на важкі макроекономічні обставини. У 2023 році світовий ринок ігор приніс дохід у розмірі 184,0 мільярда доларів США, що на 0,6% більше ніж у 2022 році. Все більше людей цікавляться продукцією цього сектору і найбільшими споживачами цього сектору світової економіки є країни Азіатсько-Тихоокеанського регіону, такі як: Японія, Китай, Південна Корея та інші.

На цьому ринку є велика кількість як великих компаній так і маленьких студій, через що конкурентна боротьба на цьому ринку є сильною. Ринок можна охарактеризувати як монополістичну конкуренцію, однак є відмінності. Здебільшого напрям ринку визначають великі компанії і важливу частину конкурентної боротьби відіграє маркетинг, бренд та інше, однак, за рахунок особливостей продукту, навіть маленькі компанії можуть мати значний вплив на ринкову ситуацію. Через культурний аспект ігрової індустрії навіть маленькі, не

відомі студії, що мають гарну ідею свого проекту і змогли її реалізувати можуть сильно вплинути на галузь. Також, значна кількість різних жанрів і особливостей ігор, а також великий період розробки продукту послаблюють цю конкуренцію, адже в один період виходить не більше 50 ігор, що різні по жанрах і відповідають різним споживчим вподобанням.

### **2.3 Інструменти управління конкурентоспроможністю**

Країни використовують різноманітні засоби для впливу на конкурентоспроможність свого економічного простору, поділяючи їх на економічні, соціальні, освітні, інфраструктурні, законодавчі та міжнародні. Нижче розглянемо детальніше ці інструменти:

#### **1) Економічні засоби:**

**Тарифи та мита:** Країни можуть встановлювати тарифи та мита для захисту внутрішнього виробництва від імпорту і стимулювання виробництва власних товарів.

**Податкова політика:** Зміни в податковій політиці, такі як зниження податків на корпорації або податкові кредити, можуть сприяти розвитку бізнесу та підвищити конкурентоспроможність країни на світовому ринку.

#### **2) Соціальні заходи:**

**Соціальне забезпечення:** Забезпечення належних умов життя, таких як доступна медична допомога та освіта, може позитивно впливати на продуктивність та конкурентоспроможність працівників.

**Професійна підготовка:** Забезпечення якісної освіти та професійної підготовки може підвищити кваліфікацію робочої сили та створити конкурентні переваги.

#### **3) Освітні заходи:**

Наукові дослідження і розвиток: Інвестиції в наукові дослідження та розвиток нових технологій можуть сприяти виникненню інновацій та підвищити конкурентоспроможність.

Система вищої освіти: Розвиток вищої освіти та співпраця між університетами та промисловістю можуть сприяти виробництву висококваліфікованих кадрів.

4) Інфраструктурні заходи:

Транспортна інфраструктура: Розвиток та підтримка ефективної транспортної системи сприяє розвитку бізнесу та міжнародної торгівлі.

Інформаційні технології: Забезпечення доступу до сучасних інформаційних технологій може полегшити бізнес-процеси та зробити економіку більш конкурентоспроможною.

5) Законодавчі заходи:

Законодавча база: Прогресивна законодавча база, яка стимулює бізнес та інновації, може забезпечити умови для розвитку підприємництва.

6) Міжнародні заходи:

Торговельні угоди: Участь у міжнародних торговельних угодах може розширити ринки для власних товарів та послуг.

Дипломатичні зусилля: Посилення дипломатичних зусиль для створення сприятливих умов для економічного розвитку та співпраці. [46]

Ці заходи використовуються взаємодії для досягнення ефективного впливу на конкурентоспроможність країни в глобальному економічному середовищі.

Ігрова ІТ-індустрія привернула значну увагу держав світу лише нещодавно, Приблизно в середині 2010-х років, і до того здебільшого ототожнювалась з діяльністю ІТ-підприємств. Тому є доволі мало прикладів підтримки саме цієї галузі.

Визначним прикладом підтримки ігрової індустрії стала Польща. Після презентації третьої частини гри «Відьмак» на одній з ІТ-виставок 2016 року вже колишній польський прем'єр-міністр Беата Шидло оголосила про урядову підтримку вітчизняної індустрії комп'ютерних ігор. Тоді ж Агенція промислового

розвитку Польщі – польське акціонерне товариство державного казначейства – розпочала програму підтримки програмістів, які роблять перші кроки в індустрії відеоігор. Сілезький університет у Катовіце, який є одним із найбільших державних ВНЗ Польщі, став першим партнером програми.

Трохи згодом отримала старт найбільша державна програма підтримки GameINN від польського Національного центру досліджень і розвитку. Усе розпочалося з ініціативи спілки «Польські Ігри», до якої належать відомі польські компанії CD Projekt, Techland, CI Games, Bloober Team, 11 bit studios та інші. Вони обґрунтували економічну доцільність програми підтримки галузі відеоігор, яку держава, своєю чергою, підтримала. Програму спрямовано на підвищення конкурентоспроможності вітчизняного сектору індустрії відеоігор на світовому ринку в перспективі на 2023 рік. Бюджет становить 500 млн польських злотих, з яких на 2019 рік передбачено субсидювання розміром у 100 млн злотих. За словами директора Національного центру досліджень і розвитку Польщі Мачея Чоровського, програму присвячено всій індустрії, а не окремим розробникам. У рамках GameINN до 2019 року фінансувалися 74 різні проекти переважно від малого та середнього бізнесу. Слова очільника державного відомства підтверджуються статутом програми: максимальна підтримка малих підприємств може досягти 80% співфінансування, великих – 65%.

Під час відвідин Познанської виставки відеоігор восени 2018 року чинний польський прем'єр-міністр Матеуш Моравецький оголосив про заплановані нові програми підтримки ігрової індустрії. Зокрема, Міністерство культури підготувало спеціальний фонд розміром у 25 млн польських злотих для підтримки тих комп'ютерних ігор, які містять елементи польської історії, традицій та культури, що, крім економічного прагматизму, говорить про початок цілеспрямованого експорту такого образу польської держави, який вона вважає за правильний.[47]

Саме такі дії дозволили Польщі підтримати діяльність вітчизняних підприємств цієї галузі і укріпити свою позицію на цьому ринку. За даними Newzoo, польський відеоігровий ринок на 2019 рік оцінювався в 541 мільйон доларів та займав 23-е місце у світовому рейтингу.

Україна також займається підтримкою цієї галузі. Прикладом цього є «Міжнародна онлайн-конференція Укрпатенту та Патентного відомства Польщі. Сесія 3: підтримка ігрової індустрії», що відбулась 26 квітня 2022 року.

В сесії брали участь: представник Конференції ігрової індустрії PolskiGamedev.pl Матеуш Вітчак, проектний менеджер GovTech Polska Томаш Тополевський, Представник Міністерства економічного розвитку та технологій Польщі, Марцін Сова, Представник ВОІВ Ришард Фрелек, Андрій Зозулюк з Укрпатенту.

У своєму виступі Матеуш Вітчак розглядав джерела фінансової підтримки галузі в Польщі та на європейському просторі, таких як Німеччина та Велика Британія. Він подав приклади проєктів, які отримали значне фінансування, але не вплинули на індустрію так, як очікувалося. Також було розглянуто основні злиття і поглиблення в індустрії, вказані можливості розвитку власних брендів та збереження культурної спадщини через ігри.

Томаш Тополевський, зосередився на зусиллях держсектору щодо захисту інтелектуальної власності та розвитку експортного потенціалу. Він висловив необхідність сприйняття Польщі як технологічно потужної країни і визначив геймдев як ключовий для цього сектор, вказавши на значущі можливості для розвитку стартапів у цій області. Однак відзначив проблеми, такі як рівень освіти та необхідність інвестицій у творчість дітей та молоді.

Представник Міністерства економічного розвитку та технологій Польщі, Марцін Сова, висвітлив податкові пільги для розвитку бізнесу, екосистему стартапів та інші пільги для ІТ-сектору, в тому числі режим податкових преференцій для інноваційної діяльності IP box. Він підкреслив необхідність диференціації підтримки та уважного вивчення дотацій, а також акцентував на важливості повертання талантів з усього світу для розвитку креативної індустрії в Польщі.

Ришард Фрелек детально розглянув стадії реалізації проєкту The Quest for IP: Videogame Developer's Journey, спрямованого на підтримку малих та середніх

підприємств і незалежних студій. Він орієнтується на залучення підприємців з різних країн та поглиблення співпраці з Азійсько-Тихоокеанським регіоном.

Сесію завершив Андрій Зозулюк з Укрпатенту, який, крім власної доповіді про вплив індустрії розробки ігор на розвиток технологій та інновацій, також виступав як модератор. Він розглянув взаємодію ігрової індустрії з інтелектуальною власністю, наголосивши на нових можливостях для творчої самореалізації та соціальної взаємодії через ігри. Зозулюк також зазначив заходи підтримки та допомоги Україні з боку гравців глобальної індустрії розробки ігор.

Також, до подібних заходів можливо віднести позбавлення від сплати податну на додану вартість для компаній ІТ-сектору, що діяло до 2023 року на території України. Ця податкова пільга дуже сильно стимулювала розвиток вітчизняних підприємств у сфері ІТ, однак наразі її відміна сильно вплинула на їх діяльність. Деякі великі ІТ-компанії повідомляють, що через запровадження ПДВ вони змушені скорочувати витрати на маркетинг і переглядати власні волонтерські проекти.

ПДВ торкнулося передусім компаній, які працюють на внутрішньому ринку, тобто постачання програмної продукції відбувається на митній території України, що є об'єктом оподаткування ПДВ. [48]

Отже, можливо дійти висновку, що країни світу почали звертати свою увагу на ринок ігрової індустрії в деяких аспектах виокремлюючи його, однак підтримка саме цієї галузі ринку ІТ-послуг не використовується активно серед держав світу. В подальшому можливі зміни і країни почнуть звертати увагу на ігрову індустрію більше, ніж на інші галузі культурної економіки, що призведе до збільшення прикладів активної підтримки галузі з боку держави.

## **2.4 Оцінка позиції України на ринку ігрової індустрії**

Український регіон має велике значення на ринку ігрової ІТ-індустрії. За даними Всесвітнього економічного форуму за 2018 та 2019 роки серед груп показників глобальної конкурентоспроможності, що є важливими для ігрової

індустрії, Україна зайняла місця наведені в табл. 2.2. Чим нижче місце – тим слабший показник.

Таблиця 2.2.— місця за ключовими групами показників для ринку ігрової ІТ-індустрії

	2018 рік	2019 рік
«Інституції»	110 з 140	104 з 141
«Макроекономічне середовище»	131 з 140	133 з 141
«Освіта/навички»	46 з 140	44 з 141
«Ефективність ринку праці»	66 з 140	59 з 141
«Місткість ринків»	47 з 140	47 з 141
«Рівень розвитку бізнесу»	86 з 140	85 з 141
«Рівень розвитку інновацій»	58 з 140	60 з 141
«Технологічне прийняття»	77 з 140	78 з 141
«Ефективність ринку товарів та послуг»	73 з 140	57 з 141

*Джерело: створено автором на основі [49] та [14]*

За показниками з груп «Інституції» та «Макроекономічне середовище» можна зробити висновок, що Україна має доволі слабкий державний апарат та скрутну макроекономічну позицію, однак має доволі сильні сторони з боку якості робочої сили, місткості та організованості ринків, рівню розвитку технологій і їх прийняття.

Для ринку ігрової ІТ-індустрії вирішальним є питання захисту інтелектуальної власності. Так само як і для інших областей культурної економіки таких як: кіно, театральне мистецтво та книгарство, захист інтелектуальної цінності є ключовим для виключення плагіату і поширення копій продукту, що не приносять доходів компанії. За даними Всесвітнього економічного форуму за 2018 та 2019 роки отримала Україна оцінку 3.4 з 7, що є показником нищим за половину, через що вона знаходилась на 114 та 118 позиціях відповідно.

В Україні документи, що регулюють авторські права, права інтелектуальної власності та електронної власності представлені як:

- 1) Цивільний кодекс України

- 2) Цивільний процесуальний кодекс України
- 3) Господарський процесуальний кодекс України
- 4) Закон України "Про авторське право і суміжні права"
- 5) Закон України від 16 червня 2020 року № 703-IX "Про внесення змін до деяких законів України щодо створення національного органу інтелектуальної власності"
- 6) Постанова Кабінету Міністрів України від 27 грудня 2001 року № 1756 «Про державну реєстрацію авторського права і договорів, які стосуються права автора на твір»
- 7) Постанова Кабінету Міністрів України від 30 травня 2011 року № 550 «Деякі питання надання Міністерством освіти і науки і Державною службою інтелектуальної власності платних адміністративних послуг»
- 8) Постанова Кабінету Міністрів України від 18 липня 1995 року № 532 «Про державну реєстрацію прав автора на твори науки, літератури і мистецтва»
- 9) Постанова Пленуму Верховного Суду України від 04 червня 2010 року № 5 «Про застосування судами норм законодавства у справах про захист авторського права і суміжних прав»

В 2020-2022 роках в Україні були покращення в сфері захисту прав інтелектуальної власності, однак вони не є достатньо істотними, щоб сильно кардинально змінити ситуацію, що склалась на цьому напрямку.

Макроекономічне середовище також є великою проблемою для України. Високий рівень інфляції та скрутне становище, пов'язане з війною негативно впливає на цей показник. Низька заробітна плата та великі ризики у східних регіонах країни негативно впливає на стан робочої сили в країні.

Україна має доволі високий рівень освіти, особливо в сфері ІТ, що показав зростання показника за останні роки. Хоча, не зважаючи на свій це, ІТ сфера України має низькі показники податкових надходжень. Ця галузь у 2017 році стала третьою за величиною галуззю після металургії і агрокомплексу, однак у 2018 році

галузь ІТ створювала лише 4% ВВП, що є результатом податкової політики аутсорсингу.

Компаніям і виконавцям вигідно відкривати підприємства-ФОП, що наймають аутсорсерів. У випадку такої діяльності програмісти сплачують лише 5% податку до бюджету країни від прибутку, а підприємства не сплачують 22% на соціальне забезпечення робітників, так як вони фактично не являються частиною компанії.[47]

Також важливо засвідчити, що через воєнні дії загальна кількість розробників, почала стрімко скорочуватися. В травні 2022-го в Україні нараховувалось 10395 фахівців, однак, у лютому 2023 року їх кількість скоротилась до 9074 спеціаліста, тобто на 12,71%, або на 1321 особи. Це пояснюється тим, що великі компанії переміщують свої офіси до інших країн разом зі своїми працівникам. Також, частка ІТ-спеціалістів наразі задіяна на фронті.

Україна має доволі високі показники сприйняття технологій і розвитку бізнесу. За даними Всесвітнього економічного форуму за 2019 рік в Україні 100% населення під'єднані до мобільного зв'язку та 58.9% населення є користувачами інтернету. Надалі, кількість людей, що користуються інтернетом продовжувала зростати і за даними 2022 року приблизно 82% Українців є користувачами інтернету, а отже і можливими клієнтами ігрових компаній.

Також, українські ігрові компанії мають велику кількість власної аудиторії і популярних продуктів, однак жодна компанія не має такого світового успіху, як гіганти цієї сфери, тому саме на українському ринку сильної конкуренції для них немає. Вони мають можливість запропонувати більш гарні умови праці тому, здебільшого, ринок ігрової ІТ-індустрії представлений аутсорсинговими компаніями, що надають робочу силу іноземним фірмам, а також офісам тих самих іноземних компаній.

Здебільшого, можливо зробити висновки, що Україна наразі займає позицію країни, що поставляє робочу силу. Низька заробітна плата в країні, освіченість та досвід спеціалістів з України відкривають великі можливості для світових компаній, що зможуть подолати мінуси слабкого державного апарату та скрутної

макроекономічної ситуації. Отримання ключового ресурсу для ігрової індустрії, досвідчених спеціалістів у сфері ІТ, є ключовою перевагою, що може отримати компанія.

Українські компанії також мають від цього переваги. По-перше, відкрита можливість взаємодії зі світовими лідерами у цій сфері, що допоможе у подальшому розвитку компаній. По-друге, вони мають більш зручний доступ до спеціалістів у цій сфері.

Однак, на сьогоднішній день продукція майже всіх українських компаній знаходиться на четвертій стадії свого життєвого циклу, а через військові дії розробки подальших продуктів сильно ускладнені. Також, в Україні немає жодних програм чи законів, щоб полегшували діяльність компаній у цій сфері. Наразі як лідери серед українських компаній, так і нові компанії продовжують займатись розробкою нових ігор та, скоріш за все, їх ігри 2024 року будуть успішними.

Отже, можливо засвідчити, що Україна має великий потенціал для розвитку ігрової ІТ-індустрії, однак він наразі залишається нереалізованим і без подальшої підтримки з боку держави він буде використаний компаніями інших держав, що можна побачити і зараз, адже наразі багато українських спеціалістів працюють на зарубіжні компанії через аутсорсові роботи чи напряду.

## РОЗДІЛ 3. ШЛЯХИ ПІДВИЩЕННЯ КОНКУРЕНТНОЇ ПОЗИЦІЇ УКРАЇНИ НА СВІТОВОМУ РИНКУ ІГРОВОЇ ІНДУСТРІЇ

### 3.1 Перспективи розвитку ігрової індустрії в Україні

Для визначення перспектив розвитку ігрової індустрії в Україні слід проаналізувати особливості ринку. Для цього слід розглянути складові моделі "П'яти сил" Майкла Портера, а саме: силу нових учасників, силу влади постачальників, силу влади покупців, силу замінників та суперництво між наявними конкурентами. В табл. 3.1 представлена стисла характеристика особливостей ринку ігрової індустрії.

Таблиця 3.1 - "П'яти сил" Майкла Портера ігрової індустрії.

Сила нових учасників	Нові учасники мають доволі малий вплив, адже успіх компанії залежить в більшості від успіху їх ігор, фінансування і популярності ігор серед користувачів
Сила влади постачальників	Постачальники мають великий вплив на галузь, змінюючи її курс та впливаючи на ціни самого продукту
Сила влади покупців	Влада користувачів є найсильнішою серед всіх чотирьох, а кількість самих користувачів ігри залежить від вподобань та доступності.
Сила замінників	Заміники мають незначний вплив на ринок і в цілому не можуть повністю замінити ігри.
Суперництво між наявними конкурентами	Ринок ігрової ІТ-індустрії є ринком монополістичної конкуренції, однак рівень конкуренції на ньому на ньому на середньому рівні.

*Джерело: Створено автором*

На ринку ігрової ІТ-індустрії нові учасники мають доволі малий вплив, адже успіх компанії залежить в більшості від успіху їх ігор, фінансування маркетингової діяльності і популярності ігор серед користувачів. Також, вплив нових учасників малий через цифровізацію і глобальність самого ринку, через що маленькі нові компанії конкурують на одному ринку зі світовими лідерами галузі. Однак, така ситуація дає можливість новим компаніям швидко розвиватись за умов просування ідей, що подобаються покупцям.

Роль постачальників у цій галузі займають виробники програмного забезпечення та техніки. Вони мають великий вплив на галузь, змінюючи її курс та впливаючи на ціни самого продукту адже якість продукту напряму залежить від технічного забезпечення продукції. Однак найбільший вплив на галузь мають саме покупці.

Важливо зазначити, що, через значну цифровізацію і глобалізацію цього ринку, більшість компаній виходять на світовий ринок і дуже мала кількість з них залишається на ринку лише в одному регіоні, як наприклад деякі азійські компанії. Тому слід вважати що ринок є глобальним і залежить від глобальних вподобань користувачів. Влада користувачів є найсильнішою серед всіх чотирьох, а кількість самих користувачів ігри залежить від вподобань та доступності. Доступність гри залежить в більшості від «локалізації», тобто мови самої гри, однак і спосіб отримання гри, а саме компанія-дистриб'ютор також має вплив на це.

Замінниками в сфері ігрової ІТ-індустрії можливо вважати будь-які інші продукти культурної економіки: книги, кіно, спорт та інше. Вони мають незначний вплив на ринок і в цілому не можуть повністю замінити ігри. Ігрова індустрія залежить від вподобань користувачів, однак замітники можуть бути продовженням самої гри і прикладом цього можуть бути новітні ігри VR, спортивні симулятори та інше.

Суперництво між конкурентами: Ринок ігрової ІТ-індустрії є ринком монополістичної конкуренції, однак рівень конкуренції на ньому на ньому на середньому рівні. Причиною є те, що ринок ігрової ІТ-індустрії розгалужений за жанрами, концепціями, сетингами та іншим. Є доволі мало ігор, що сильно схожі

за багатьма позиціями, а враховуючи великий період розробки гри одночасний вихід двох схожих ігор є малоймовірним, та й самі компанії намагаються уникати подібних обставин. Також, враховуючи культурну природу цього ринку суперництво здебільшого стає маркетинговим. Ігри, що мають найбільшу популярність серед користувачі мають перевагу над іграми, що залишаються в «тіні», тому в конкуренції на ринку ігрової індустрії маркетинг відіграє ключову роль.

Також для визначення перспектив України на ринку ігрової ІТ-індустрії слід використати модель "Діаманта" Майкла Портера. До неї входять фактори виробництва, фактори попиту, пов'язані та підтримуючі індустрії, стратегічні галузі та структури на території країни. В табл. 3.2 представлена оцінка ключових факторів для ринку ігрової ІТ-індустрії в Україні.

Таблиця 3.2 - модель "Діаманта" Майкла Портера для українського ринку ігрової ІТ-індустрії

Фактори виробництва	<p>До ключовими факторами виробництва на ринку ігрової ІТ-індустрії є робоча сила, програмне забезпечення та техніка.</p> <p>В Україні немає фірм, що займаються виготовленням комп'ютерних комплектуючих, таких як відеокарти чи процесорів, однак є значна кількість компаній що займаються зборкою персональних комп'ютерів</p> <p>В Україні нема великих розробників виключно програмного забезпечення, однак велика кількість компаній займається розробкою власного програмного забезпечення для відеоігор і надає їх у користування іншим компаніям.</p> <p>Рівень освіти та досвіду спеціалістів країни є доволі високим. Сфера ІТ в країні стрімко зростала і кількість спеціалістів у цій сфері збільшувалась щороку.</p>
Фактори попиту	<p>Україна має значну потенційну місткість на ринку ігрової ІТ індустрії та значна частина дорослого населення зацікавлена у продукції цього ринку.</p>

Пов'язані та підтримуючі індустрії	Підприємств, необхідних для підтримки діяльності компаній ігрової ІТ-індустрії в Україні майже нема, однак серед пов'язаних з цією індустрією є також розвиток компаній, що займаються мобільним зв'язком, інтернетом, маркетинговою діяльністю, аутсорсингом та підприємств, що займаються публічними заходами. Ці компанії продовжують розвиватись в країні, однак робота деяких з них ускладнена через військові дії в країні.
Стратегічні галузі та структури на території країни	Серед них важливими для ігрової індустрії стратегічних галузей України є галузі «телекомунікацій і зв'язку» та «поліграфічна промисловість»  Також, важливими структурами для цього ринку на території є Міністерство цифрової трансформації України, заснована у 2019 році.

*Джерело: створено автором*

**Фактори виробництва:** До ключових факторів виробництва на ринку ігрової ІТ-індустрії можна віднести робочу силу, програмне забезпечення та техніку.

Ринок програмного забезпечення також як і ринок ігрової індустрії є цифровим, через що цей фактор є глобальним, для його отримання потрібно лише підключення до інтернету. В Україні нема великих розробників виключно програмного забезпечення, однак велика кількість компаній займається розробкою власного програмного забезпечення для відеоігор і надає їх у користування іншим компаніям.

В Україні немає фірм, що займаються виготовленням комп'ютерних комплектуючих, таких як відеокарти чи процесорів, однак є значна кількість компаній що займаються зборкою персональних комп'ютерів. Через що, комп'ютерні комплектуючі імпортуються в країну. Система їх поставок є

налагодженою і хоча ціни на них вище, аніж у інших регіонах, в Україні вони не є важкодоступним ресурсом.

Ключовим ресурсом України на цьому ринку являється робоча сила. Рівень освіти та досвіду спеціалістів країни є доволі високим. Також важливим фактором є те, що останні роки сфера ІТ в країні стрімко зростала і кількість спеціалістів у цій сфері збільшувалась щороку. Однак, через війну кількість спеціалістів у цій області зменшилось. Причиною тому було перенесення студій крупних компаній до інших країн. Однак в країні залишилось більше 9 тисяч фахівців даної галузі. Через великий рівень інфляції, поганої макроекономічної ситуації і відносно низькі зарплатні спеціалісти з України потребують меншу плату за свою роботу, ніж спеціалісти з інших європейських країн. Враховуючи високі показники освіти серед громадян України, ми є привабливим для закордонних компаній.

Фактори попиту: За даними 2020 року близько 63% українців віком від 31-35 років грають у відеоігри. Ринок відеоігор продовжує зростати щороку і на 2023 рік нараховує 3.38 мільярди гравців. Станом на 2021 рік в Україні проживає 43,79 мільйонів осіб, приблизно 78% з них мають підключення до інтернету і є потенційними покупцями компаній ігрової ІТ-індустрії. Зважаючи на це, Україна має значну потенційну місткість на ринку ігрової ІТ індустрії.

Пов'язані та підтримуючі індустрії: як було нами зазначено, підприємств, необхідних для підтримки діяльності компаній ігрової ІТ-індустрії в Україні майже нема, однак серед пов'язаних з цією індустрією є також розвиток компаній, що займаються мобільним зв'язком, інтернетом, маркетинговою діяльністю, аутсорсингом та підприємств, що займаються публічними заходами. Ці компанії продовжують розвиватись в країні, однак робота деяких з них ускладнена через військові дії в країні.

Станом на 2019 рік 100% населення України було під'єднано до мобільної мережі, однак війна накладає свої обмеження і через воєнні дії населення в певних регіонах обмежене у використанні мобільної мережі та інтернету. Це є проблемою багатьох сфер життя цього населення, адже на сьогоднішній день велика кількість сервісів та ринків тісно пов'язані з мобільною мережею.

Також і ринок інтернет провайдерів постраждав від російського вторгнення. Станом на 2019 рік інтернет користувачів в Україні було 58.9% населення і що року ця кількість збільшувалась. Кількість користувачів і наразі збільшується, однак через військові дії і пошкодження ділянок інфраструктури діяльність компаній було ускладнено.

В Україні зареєстровано близько 3000 інтернет-провайдерів різних розмірів і цей ринок активно розвивається, що збільшує кількість потенційних покупців продукції ринку ігрової ІТ-індустрії.

Маркетингова індустрія також розвивалась за довоєнних часів, однак початок повномасштабного вторгнення сильно вдарив по цьому сегменту ринку. За словами Тараса Васишина, співзасновником діджитал-агенції Panem, з інтерв'ю Бізнес-школи УКУ «Весь день нам надходили повідомлення від українських клієнтів, що вони зупиняють роботи, і це стосувалося абсолютно всіх напрямків.» Через місяць приблизно 20% компаній відновили свою маркетингову діяльність, однак були і ті що припинили існування. [50]Основною причиною цьому було те, що велика кількість компаній призупинило свою діяльність на початку війни, що призвело до закриття деяких з них і, відповідно розторгнення договорів. Однак, саме повномасштабне вторгнення призвело до того, що маркетингові компанії зосередили свою увагу на ринках інших країн, розвиваючи власні можливості, хоча вони зіткнулися з труднощами. Для нового потенційного клієнту, який не працював з українськими компаніями взагалі, укладання контракту з країною, в якій йде війна— це зона великого ризику.

Розвиток закордонних програм у сфері маркетингу стало перевагою для українського ринку ігрової індустрії адже цей ринок активно переходить до цифровізації та глобалізації, через що досвід компаній по міжнародному маркетингу дозволить компаніям ігрової галузі ефективніше розповсюджувати інформацію про свій продукт. На ринку ігрової індустрії маркетинг є ключовим фактором успіху, а отже розвиток цієї галузі є ключовою перевагою для ринку даного регіону.

Аутсорсинг в країні активно розвивається на ринку країни, враховуючи зручну для них податкову систему та велику кількість спеціалістів в сфері ІТ. Більшість українських компаній, що задіяні у сфері ІТ займаються саме наданням послуг аутсорсингу для зарубіжних компаній. Це також є ключовим параметром у визначені позиції України на світовому ринку ігрової ІТ-індустрії адже праця на світових лідерів ігрової індустрії та інших представників цієї ланки економіки підвищує рівень знань українських спеціалістів і збільшує цінність кадрів у цьому регіоні. Також це корисно і для вітчизняних підприємств цієї галузі адже збільшує кількість досвідчених працівників на ринку, що дозволяє обрати кращий склад персоналу за рахунок особливостей регіону, тим самим підвищити якість власної продукції.

Підприємства, що займаються організацією публічних заходів, таких як ярмарки чи виставки, через повномасштабне російське вторгнення отримали значного удару. Скасування всіх публічних заходів на початку війни та подальші обмеження негативно сказались на підприємствах цієї галузі. Ці підприємства також можливо вважати частиною маркетингової індустрії, однак вони також є частиною і інших індустрій. Для ігрової індустрії ці підприємства також є ключовими, адже ігрові виставки часто є частиною маркетингового плану компаній, однак вони також і частиною плану продажів.

Стратегічні галузі та структури на території країни: В Україні станом на 2021 рік стратегічними галузями є:

- 1) фармацевтика;
- 2) телекомунікації та зв'язок;
- 3) агропромисловий комплекс;
- 4) харчова промисловість;
- 5) поліграфічна промисловість ;
- 6) легка промисловість;
- 7) скляна й порцеляно-фаянсова промисловість;
- 8) виробництво меблів і деревообробна промисловість;
- 9) паливно-енергетична промисловість;

- 10) оборонна промисловість;
- 11) авіаційна й ракетно-космічна промисловість;
- 12) машинобудівництво;
- 13) металургійна/гірничодобувна промисловість;
- 14) хімічна промисловість;
- 15) транспортна промисловість;
- 16) будівництво/промисловість будматеріалів;
- 17) геологічна розвідка[51]

Серед них важливими для ігрової індустрії є галузь телекомунікацій і зв'язку. Розвиток цієї галузі дозволить збільшити кількість покупців ігрової індустрії, а також збільшить ефективність маркетингової галузі країни, що також позитивно вплине на можливості ігрової індустрії в Україні.

Також, поліграфічна промисловість може гарно вплинути на розвиток ігрової індустрії. Розвиток цього ринку також вплине на маркетингову систему країни. Розвиток поліграфії покращить і розвиток книгарства в країні, що також вплине на розвиток ігрової індустрії, адже ланки культурної економіки пов'язані між собою. Прикладом цього є серія книг за мотивами серії ігор «S.T.A.L.K.E.R.», що були популярні на ринку з 2007-го року. Оберненим прикладом цього є серія ігор «Метро», що була зроблена на основі сюжету роману Дмитрия Глуховського.

До структур, що є важливими для ринку ігрової ІТ індустрії належить Міністерство цифрової трансформації України. Цей орган є головним органом виконавчої влади, який відповідає за створення та реалізацію державної стратегії в галузі цифрової трансформації. Воно здійснює контроль над впровадженням політики з цифровізації, відкритих даних, управління національними електронними інформаційними ресурсами та забезпеченням взаємодії мережевих систем за допомогою уніфікованих інтерфейсів або протоколів, а також розвитку електронних послуг та підвищення цифрової грамотності громадян. Міністерство було створено у вересні 2019 року.

Також, в рамках своєї компетенції, воно виступає в ролі головного органу засвідчення електронних довірчих послуг. Додатково, Міністерство відповідає за розвиток широкосмугового доступу до Інтернету, телекомунікаційних мереж та ІТ-індустрії.

Наявність такого органу державної влади в країні є визначним фактором розвитку ринку ІТ технологій, до якого входить ринок ігрової ІТ-індустрії.

Ринок України також слід розглянути з боку факторів PESTEL аналізу, тобто політичних, економічних, соціокультурних, технологічних, екологічних і юридичних факторів, як зображено в табл. 3.3.

Таблиця 3.3 – PESTEL ринку ігрової ІТ-індустрії України

Політичні фактори	Одним з провідних напрямків політики України є посилення її позиції на ринку ІТ послуг і розвитку новітніх технологій
Економічні фактори	В Україні високий рівень інфляції, що негативно впливає на економіку.
Соціокультурні фактори	Більше половини населення України зацікавлена у продукції відеоігрової індустрії.
Технологічні фактори	Розвиток інтернет підключення в Україні є значною перевагою для ринку ігрової ІТ-індустрії. Так, само як і покращення прийняття населенням новітніх технологій. Однак в Україні комплектуючі
Екологічні фактори:	В Україні рівень екологічної безпеки є на доволі низькому рівні та військові дії ускладнюють діяльність, щодо покращення цієї ситуації.

Юридичні фактори	<p>Важливими юридичними факторами, що впливають на підприємства ігрової індустрії є закони що впливають на захист авторських прав та оподаткування аутсорсигової діяльності підприємств та підприємств ІТ галузі в цілому.</p> <p>Наразі в Україні діяльність захисту авторського права є на доволі низькому рівні. В мережі інтернет легко можливо знайти сайти з яких можливо отримати нелегальні копії ігрової продукції, кіно та книжок.</p> <p>Наразі є декілька способів уникнення або зменшення податкового тягарю при використанні аутсорсингових послуг для іноземних компаній, що спричиняє ситуацію, в якій компаніям набагато вигідніше використовувати працю «найманців» , аніж приймати спеціалістів собі на роботу.</p> <p>Компанії ІТ галузі мають декілька пільг з боку держави, що стимулює розвиток цієї галузі.</p>
------------------	---

Джерело: Створено автором

Політичні фактори: одним з провідних напрямків політики України є посилення її позиції на ринку ІТ послуг і розвитку новітніх технологій. Створення Міністерство цифрової трансформації, приймання законів, що регулюють права цифрової власності та інше створює гарні умови для розвитку ІТ індустрії.

Економічні фактори: наразі в Україні високий рівень інфляції, що негативно впливає на економіку. Провідні ігрові компанії і компанії-дистриб'ютори змінюють свої ціни в залежності від ситуації на внутрішньому ринку, однак різкі зміни в економіці країни негативно впливають на продажі компаній. Також, важливо засвідчити, що через слабку економічну ситуацію в країні експерти даної

галузі надають перевагу компаніям інших країн, адже вони можуть надати більшу плату за їх роботу.

Соціокультурні фактори: більше половини населення України зацікавлена у продукції відеоігрової індустрії. В середньому один український гравець за місяць витрачає приблизно 630 гривень на відеоігри, що є доволі високим показником і свідчить про зацікавленість цією тематикою з боку населення.

Технологічні фактори : розвиток інтернет підключення в Україні є значною перевагою для ринку ігрової ІТ-індустрії. Також покращення прийняття населенням новітніх технологій також є позитивним фактором для підприємств цієї галузі ринку. Однак, комплектуючі до комп'ютерної та мобільної техніки здебільшого є імпортним товаром, хоча в країні є компанії, що займаються зборкою готових продуктів.

Екологічні фактори: екологічні фактори мають опосередкований вплив на діяльність компаній цього сектору економіки, однак забруднення навколишньої середовища може перешкоджати ефективній діяльності спеціалістів. В Україні рівень екологічної безпеки є на доволі низькому рівні та військові дії ускладнюють діяльність, щодо покращення цієї ситуації. Діяльність компаній ігрової промисловості здебільшого є офісною роботою, що обмежує вплив на екологічну ситуацію в країні.

Юридичні фактори : важливими юридичними факторами, що впливають на підприємства ігрової індустрії є закони що впливають на захист авторських прав та оподаткування аутсорсингової діяльності підприємств.

Наразі в Україні діяльність захисту авторського права є на доволі низькому рівні. В мережі інтернет легко можливо знайти сайти з яких можливо отримати нелегальні копії ігрової продукції, кіно та книжок. Посилення діяльності у цьому питанні є ключовим для посилення конкурентоспроможності України не тільки на ринку ігрової ІТ-індустрії, а і у багатьох інших галузях культурної економіки.

Оподаткування аутсорсингової діяльності в Україні також є ключовим для економіки. Наразі є декілька способів уникнення або зменшення податкового тягарю при використанні аутсорсингових послуг для іноземних компаній, що

спричиняє ситуацію, в якій компаніям набагато вигідніше використовувати працю «найманців», аніж приймати спеціалістів собі на роботу.

Ще одним важливим питанням є оподаткування галузі ІТ. До 2023 року вона отримувала податкову пільгу на сплату ПДВ, однак, з припиненням надання цієї пільги, діяльність багатьох компаній ускладнилась, що може призвести до сповільнення розвитку цієї галузі. Хоча, це була лише одна з наявних пільг, доступних для компаній цієї галузі, подальше зниження підтримки державою цієї галузі може призвести до ще більшого погіршення розвитку цієї галузі економіки.

Також важливо засвідчити, що серед Українських компанії ігрової ІТ-індустрії є відомі представники, такі як GSC Game World, 4A Games, Frogwares та «Persha Studia» Development» LLC. Їх проекти, «S.T.A.L.K.E.R.», «Козаки», «Метро», «Sherlock Holmes» та «World of Warplanes», отримали світове визнання і стали популярними представниками цієї індустрії.

Також анонсовані вірогідні хіти «Sand» та «S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chornobyl» є представниками жанру шутер, що наразі є найпопулярнішим жанром у індустрії. За умов широкого маркетингу та вдалої реалізації цих проектів вони можуть стати поштовхом до розвитку компаній виробників та, відповідно, притоку до бюджету.

За допомогою SWOT-аналізу у табл. 3.4 можливо зробити висновки, щодо подальших перспектив України на ринку ігрової ІТ-індустрії.

Таблиця 3.4 — Таблиця SWOT позиції України на ринку ігрової ІТ-індустрії

	Позитивні	Негативні
Внутрішні фактори	<p>Наявність значної кількості досвідченої робочої сили</p> <p>Розвиток ІТ-індустрії в країні</p> <p>Наявність органу державного апарату для підтримки ІТ-індустрії в країні.</p> <p>Наявність вітчизняних компаній, визнаних на світовому ринку.</p> <p>Розвиток міжнародної діяльності маркетингових компаній країни.</p>	<p>Вплив військових дій на території країни.</p> <p>Відносно низький рівень захисту інтелектуальної власності і розвитку державного апарату у цій сфері.</p> <p>Високий рівень інфляції в країні та відносно низька заробітна плата працівників.</p> <p>Не гнучка система оподаткування.</p> <p>Розширена система аутсорингу, що здебільшого співпрацює з закордонними компаніями.</p> <p>Ускладнена система проведення публічних заходів.</p>
Зовнішні фактори	<p>Увага з боку міжнародного товариства до діяльності країни.</p> <p>Активний розвиток ігрової ІТ-індустрії.</p>	<p>Скрутна макрокономічна ситуація, пов'язана з повномасштабним вторгненням в країну.</p> <p>Великий вплив міжнародних компаній на діяльність українських підприємств у галузі.</p>

*Джерело: створено автором*

Отже, можливо дійти висновку, що наразі Україна здебільшого є постачальником робочої сили на ринку ігрової ІТ-індустрії. Однак, наявні великі вітчизняні представники цієї індустрії, що отримують перевагу від великого об'єму досвідченої робочої сили в країні.

Наразі державний апарат країни активно підтримує розвиток ІТ-індустрії, мобільного та інтернет підключення, однак сильний розвиток аутсорсингової системи країни, відсутність значної підтримки підприємств ігрової галузі з боку країни, високий рівень інфляції, недостатній рівень захисту інтелектуальної власності, а також військові дії на території країни негативно впливають на розвиток галузі.

Наразі Україна залишається країною-постачальником основного ресурсу ігрової ІТ-індустрії – робочої сили спеціалістів. Розвиток прийняття населенням новітніх технологій та цифровізація країни є значним кроком для розширення ринку ІТ послуг, до якого входять відеоігри, однак зарахунок негативних факторів, що наведені вище діяльність таких підприємств є доволі ускладненим, через що відбувається відтік кадрів.

У країни є великий потенціал для розвитку у цій сфері, однак він не є використаним, через що закордонні компанії використовують його для отримання вигоди для себе.

### **3.2 Напрями підвищення конкурентоспроможності України на ринку ігрової індустрії**

Основні проблеми, що необхідно усунути або взяти під контроль Україні для збільшення конкурентоспроможності на ринку ігрової індустрії є:

- 1) Військові дії на території країни
- 2) Нестабільність економіки
- 3) Важкість і обмеженість податкової сфери

- 4) Розвиток системи аутсорсингових фірм, що в деяких випадках уникають податків в кооперації з закордонними компаніями
- 5) Посередній рівень захисту інтелектуальної власності в країні
- 6) Відсутність підтримки вітчизняних компаній на ринку ігрової індустрії

Військові дії на території країни є питанням тимчасовим, однак важливим. Вирішення цієї проблеми спростить ситуацію в країні, а також дозволить компаніям, що перемістили свої офіси з території України задля безпеки своїх працівників, повернутися назад, створюючи додаткові робочі місця в економіці.

Влада України наразі активно займається вирішенням цього питання, тому це є проблемою, що вирішиться з часом.

Підтримка стабільності економіки є також ускладненою через військові дії на території країни. Велика кількість підприємств припинила діяльність та закрилось з початку війни, однак економіка продовжує підстроюватись під реалії та розвиватись. Однак великою проблемою, що виходить з цього є рівень оплати спеціалістів в порівнянні з сусідніми країнами. Іноземні компанії мають змогу надавати більшу плату за діяльність спеціалістів країни, через що більша частина компанії і займається аутсорсинговою діяльністю. Ринок ігрової ІТ-індустрії має високий рівень цифровізації і є глобальним, через що працівникам не обов'язково знаходитись в одній країні для сумісної праці.

Також з цього виникає проблема оподаткування цієї діяльності, адже при наданні робочої сили за кордон податок на додану вартість не сплачується, а працівники сплачують 5% до державного бюджету.

Для вирішення цього питання моєю пропозицією є обмежити кількість операцій надання робіт закордонним фірмам або переглянути оподаткування цієї діяльності.

Обмеження у цій сфері може буди сформоване як обмеження кількості компаній, що займаються наданням робочої сили, які може найняти іноземне підприємство.

Також, збільшення податку на надання подібних послуг з 5% до 12%. Ці зрушення призведуть до зниження зацікавленості у наданні аутсорсингових послуг, адже одна з переваг, що надає теперішня податкова система – можливість мінімальної сплати податку, а тому і збільшення прибутку. 12% також дещо дозволить компенсувати зменшення надходжень від податку на додану вартість, адже вона не сплачується за наданням послуг аутсорсингу закордон.

Діяльність державного апарату у сфері захисту інтелектуальної власності також є важливим питанням для підвищення конкурентоспроможності країни на ринку ігрової ІТ-індустрії. Наразі на території України діють велика кількість електронних ресурсів, що займаються розповсюдженням нелегальних копій продукції культурної економіки.

Закриття цих ресурсів і подальше посилення діяльності органів, відповідальних за підтримання інтелектуальної власності є важливим кроком для посилення конкурентоспроможності країни не тільки на ринку ігрової ІТ-індустрії, а і інших сферах культурної економіки.

Підтримка вітчизняних представників є також важливим питанням для посилення конкурентоспроможності України на ринку ігрової ІТ-індустрії.

Одним із методів, що я пропоную задіяти – це надання податкових пільг вітчизняним ігровим компаніям на період розробки нового продукту. Створення нової гри – це процес, що здебільшого займає багато часу і грошей. Зменшення податкового тягарю дозволить компаніям виготовити більш якісний продукт і виділити більше грошей на маркетингову діяльність, від якої залежить успіх цього продукту на ринку.

Зниження податків, що стягуються з заробітної плати працівників цього сектору до 12%, або можливість відстрочки сплати цих податків дозволить компаніям збільшити бюджет на розробку нового продукту. Надавати ці пільги можливо на термін до одного звітного року.

Також можливо повторити досвід польської влади. У 2018 році вони створили спеціальний фонд для підтримки тих комп'ютерних ігор, які містять елементи польської історії, традицій та культури з бюджетом у 25 мільйонів

польських злотих, що за курсом на сьогоднішній день становить 232,5 мільйонів гривень. Створення подібного фонду дозволить не тільки підтримати існуючі компанії на ринку, а й стимулювати нові компанії до роботи у цьому напрямку. Однак, враховуючи військовий стан в країні виділення такого бюджету є важким завданням.

### **3.3 Оцінка результативності запропонованих заходів**

Отже, для підвищення конкурентоспроможності країни на ринку ігрової ІТ-індустрії було запропоновано такі заходи:

1. Посилення діяльності органів захисту інтелектуальної власності в країні.
2. Контроль діяльності аутсорсингових компаній
3. Надання системної підтримки вітчизняних підприємств

Посилення діяльності органів захисту інтелектуальної власності в країні призведе до збільшення прибутку від галузей культурної економіки, таких як книжна індустрія, індустрія кіно та інші.

Закриття електронних ресурсів з розповсюдження нелегальних копій продукції культурної економіки, посилення боротьби з плагіатом, а також оновлення системи реєстрації інтелектуальної власності є великим проектом що потребує значного збільшення бюджету, виділеного на цю діяльність.

Однак, подібні дії також призведуть до зрушень маркетингового ринку України, адже електронні ресурси, що поширюють нелегальну продукцію, співпрацюють з компаніями цієї галузі і надають послуги розміщення реклами. Зменшення можливих варіантів розміщення рекламного матеріалу призведе до пошуку заміників, що призведе до розвитку інших інтернет ресурсів, таких як інтернет-журнали, новинні портали та інші.

В умовах воєнного стану в країні виділення додаткового бюджету на посилення діяльності органів державної влади, що відповідальні за збереження інтелектуальної власності, є ускладненим, однак необхідним для підтримки культурних галузей країни. Однак, воно також є і необхідним адже підвищення

рівню захисту інтелектуальної власності є одним з факторів вступу до Європейського Союзу, адже у розвинених країнах особливу увагу приділяють дотриманню авторського права.

Для контролю над діяльністю аутсорсингових компаній мною було запропоновано два варіанти вирішення цієї проблеми: посилення податкового навантаження аутсорсинговою діяльністю в якості ФОП і обмеження на кількість працюючих компаній на одне закордонне підприємство.

Наразі аутсорсинг представляє собою ринок, в якому можливо отримати великий прибуток з мінімальним податковим навантаженням. Це пов'язано з особливою системою оподаткування ФОП в Україні, через що при тому що станом на 2023 рік ІТ-ринку складає 10% від ВВП країни, надходження коштів з цієї галузі ринку є меншим за можливий у інших галузях за такого рівню розвитку. ІТ-індустрія не потребує для діяльності компанії багато працівників, тому вони без серйозних загроз можуть реєструвати свою діяльність як ФОП, що і дозволяє їм зменшити податковий тягар. Збільшення податку на аутсорсингову діяльність дасть змогу отримувати більше коштів до державного бюджету, що компенсує несплату ПДВ на надання послуг закордонним компаніям. Збільшення податкового навантаження до 12% є значним зрушенням, однак такі сильні зміни повинні направити спеціалістів, що займаються аутсорсингом на проекти вітчизняної промисловості, підтримка якої буде розглянута далі. 12%-податок є меншим за повноцінне стягнення податку в 20% з ПДВ, тому не повинний остаточно знищити аутсорсингову діяльність в країні, тільки значно зменшити.

Введення такого податку також змусить частину спеціалістів відмовитись від системи ФОПів, адже вона буде не настільки ефективною для цієї галузі. До того ж у поєднанні на обмеження кількості аутсорсингових компаній, що надають послуги іноземним компаніям, дасть поштовх до об'єднання спеціалістів в більші компанії для отримання інших переваг, що призведе до збільшення податкових надходжень за рахунок зміни форм підприємств, а отже і зміни системи оподаткування. Також такі об'єднання можуть змінити напрямлення і перейти до

розробки власної продукції за рахунок власного досвіду у цій сфері і надання пільг для нових ігрових студій, що будуть вказані нище.

Однак, подібні зрушення можуть призвести до значних трансформацій у цій сфері, а тому і негативної реакції громадян країни, що задіяні у аутсорсинговій діяльності. Ці коливання будуть критичними, враховуючи обсяги ринку ІТ-послуг, через що, в ситуації військового стану в країні, ці перетворення можуть стати фатальними для країни адже може зашкодити діяльності однієї з найбільших галузей ринку України.

Надання системної підтримки вітчизняних підприємств може призвести до значного укріплення позиції України на ринку ігрової ІТ-індустрії. В Україні є головний ресурс, що необхідний для підприємств цієї галузі – ІТ-спеціалісти.

Створення фонду для підтримки підприємств, що займаються розробкою відеоігор, що містять елементи української історії, традицій та культури призведе до відкриття нових ігрових студій на території України. Також, це стане поштовхом для поширення української культури на світовому ринку і призведе до збільшення попиту на продукцію такої тематики. Також, подібні ринкові зрушення призведуть до розвитку суміжних галузей виробничої та культурної економіки, такі як сувеніри, книги, товари пов'язані з ігровою індустрією.

Додаткова можливість знизити податковий тягар на стадії розробки проекту також стане стимулом для розвитку ігрових студій в країні. Це дозволить компаніям наймати працівників за кращими умовами і збільшити бюджет на просування продукції. Це дозволить їм в значній мірі посилити конкурентоспроможність на світовому ринку ігрової індустрії і покращити ситуацію на ринку України. Однак, подібні дії можуть призвести до нових схем уникнення податків, тому є важливим ретельне відстеження компаній, що отримують цю пільгу. Однак, це потребує додаткових ресурсів країни, що за умовами військового стану, може бути проблематичною, а тому ця пропозиція є ризикованою.

Розвиток ігрової галузі має здебільшого опосередкований вплив на економіку. Створення нової гри – це створення нової ідеї, культури, масштаб якої залежить від популярності самої гри.

Ігрові студії не надають великої кількості робочих місць, однак опосередковано створюються компанії, що займаються випуском продукції, пов'язаної з культурою продукту.

Наприклад, компанія створює нову гру як АА проект, що за перший рік отримує продажі, наприклад, 50 тис. копій. Ціна подібної гри складає від 300 до 600 гривень. Відбуваються надходження до бюджету за рахунок прибутку компанії, хоча такий рівень продажів не є визначним результатом і він може бути значно більшим. Однак, припустимо, що 10% цих користувачів стали фанатами ідеї, що закладена у продукт і придбають продукцію, що пов'язана з ними. В середньому ціна на такі товари складає 360 гривень, за можливості придбання одним клієнтом декількох продуктів пов'язаних з цією тематикою. За рахунок створення додаткового попиту створюються додаткові робочі місця для виробництва цих товарів, організуються виставки та інше. Подібна культурна діяльність є ускладненою через військові дії на території країни, однак вони стимулюють економіку для подальшого росту.

Також чудовим прикладом стала ситуація розквіту туристичної діяльності, а саме екскурсій до Прип'яті після виходу ігор «S.T.A.L.K.E.R.», сюжет якої розгортається саме у цьому місті. Тому, випуск ігор з українською тематикою, за умов їх успіху, також може призвести до зацікавленості клієнтів ігрової ІТ-індустрії у товарах української культурної економіки.

Оцінити всі зрушення, що пов'язані з посиленням конкурентоспроможності України на ринку ігрової-ІТ індустрії і розвитком самої галузі на її території є майже неможливим, адже через культурну природу самої галузі вона має великий вплив на користувачів. Також все залежить від успіху самого продукту і його якості. Однак, Україна має великі шанси на розквіт цієї галузі і вже має сильних представників на цьому ринку. Подальша підтримка цієї галузі дозволить Україні

підтримати власну економіку у військовий час і у після військову стадію відновлення економіки.

## ВИСНОВКИ

Визначення конкурентоспроможності країни є складним та багатофакторним процесом. Глобальна конкурентоспроможність країни характеризує благоустрій країни та її можливість підтримання цього благоустрою. Забезпечення добробуту та безпеки місцевого населення, наявність середовища, в якому можливе оптимальне виробництво товарів та послуг, наявність умов для ведення здорової конкуренції та подальшого розвитку суспільства –це все є складниками благоустрою.

Відповідно є велика кількість факторів, що впливають на конкурентоспроможність країни, але їх можливо звести до трьох великих груп: ефективність роботи державного апарату, ефективність роботи вітчизняних підприємств та макроекономічна ситуація у світі і взаємодія держави з іншими державами. Однак, в роботах з визначення конкурентоспроможності держав ці основні поділяють на менші показники, які їх характеризують і розподіляють на загальні групи. За методиками Міжнародного інституту розвитку менеджменту та Всесвітнього економічного форуму конкурентоспроможність країни є усередненим показником, що розраховується на основі цієї великої кількості показників, і представляє собою рейтинг країни за цим показником.

Показники конкурентоспроможності країни на певному ринку є здебільшого схожими на показники глобальної економіки і часто перетинаються. Різниця полягає у тому, що ключові показники певного ринку залежать в більшості від особливостей самого ринку. Наприклад, ринок ігрової ІТ-індустрії має значну залежність від факторів технічного розвитку суспільства, освіти громадян, рівню захисту інтелектуальної власності і тому подібних, а інші показники глобальної конкурентоспроможності є менш важливим для підприємств цієї галузі.

Ринок ігрової ІТ-індустрії також має деякі особливості, пов'язані з культурною і цифровою природою його продукції. Відеогра – це продукт інформаційних технологій, через що тираж випуску здебільшого залежить від кількості користувачів, а не від фізичних можливостей підприємства адже гра

розроблюється в одному екземплярі, який потім тиражується. Однак з цього є виключення у вигляді фізичних копій та онлайн відеоігор. Також до особливостей, що пов'язані з цифровою пригодною продукту є те, що ринок відеоігор є майже повністю цифровим і глобальним, а отже межі фінальної стадії життя продукту є доволі розмиті. Продукт дуже рідко виходить з ринку і залишається у мережі інтернет, періодично повертаючись до моди, однак з меншою силою. Також, за рахунок цифровізації компанії цієї індустрії мають унікальні види допродажів, таких як продаж додаткового контенту чи переваг у грі.

Також, відеоігри за рахунок власного культурного аспекту мають вплив на виробництво і інших товарів і послуг. Масові заходи, інші продукти культурної економіки, що пов'язані ідеєю з грою, споживчі товари, що також несуть у собі цю культуру – на це все впливає продукт відеоігрової галузі.

В Україні є визначні представники цієї галузі. Всесвітньо відомі серії ігор «S.T.A.L.K.E.R.», «Metro» та «Козаки» були розроблені українськими ігровими студіями. Однак, наразі більшість ігор, що випустили українські розробники, вже втратили свою популярність на світовому ринку і більшість гравців перейшла до нових проектів. Хоча, анонсовані проекти «S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chernobyl» та «Sand» мають великі шанси на успіх, а тому можуть знов пригорнути увагу світу до української ігрової індустрії.

В цілому світовий ринок ігрової ІТ-індустрії можна охарактеризувати як ринок монополістичної конкуренції. Через глобалізацію та цифровізацію ринку гіганти ринку та маленькі студії конкурують на світовій арені. Визначну роль у конкуренції на цьому ринку відіграє маркетинг, адже успіх гри сильно залежить від її популярності, через що великі компанії з більшим бюджетом мають перевагу. Однак, рівень конкуренції на цьому ринку можна назвати середнім через те, що ринок сильно розгалужений за жанрами, особливостями продукту і стилів виконання. Продукт маленької, маловідомої компанії, може бути успішним за наявності гарної ідеї і її реалізації.

Ринок відео ігор є швидко зростаючим і навіть за умов критичного становища у світі він продовжує зростати, збільшуючи прибутки і кількість користувачів.

Стрімке зростання цього ринку привернуло увагу світової спільноти і деякі країни почали посилювати свої позиції на цьому ринку, адже це може надати їм перевагу в довгостроковій перспективі. Прикладом таких є Польща, що активно підтримує вітчизняні підприємства цієї галузі і посилює власну конкурентоспроможність на цьому ринку.

В Україні також є потенціал на цьому ринку і продовжує його розвивати. Поширення прийняття технологій серед населення, розвиток мобільного зв'язку, мережі інтернет, міжнародної маркетингової діяльності та значний розвиток ІТ сектору в країні надає перевагу Україні на ринку ігрової ІТ-індустрії. Однак недостатня підтримка цієї галузі в країні, недостатній рівень захисту інтелектуальної власності, скрутне економічне становище та макроекономічна ситуація в країні призвела до того, що більшість спеціалістів ІТ-індустрії працюють на закордонні компанії в якості аутсорсерів. Україна наразі є країною-постачальником робочої сили на ринку ігрової ІТ-індустрії.

Розвитку ІТ-індустрії в Україні сприятиме підвищення оподаткування аутсорсингових компаній і посилення підтримки вітчизняних підприємств відеоігрової індустрії, а також посилення діяльності у відстеженні порушень авторського права. Ці заходи спрямовані на те, щоб зменшити привабливість аутсорсингової діяльності серед українських спеціалістів та зацентувати їх увагу на створенні власних нових ігрових студій на території країни, тим самим посилюючи конкурентоспроможність країни на ринку ігрової ІТ-індустрії.

Швидкоростучий ринок ігрової ІТ-індустрії є можливістю України на покращення економічної ситуації, адже вона має значний потенціал для його розвитку. Закріплення позицій на ньому може стати сильним стимулом для економік країни у воєнні часи і під час післявоєнного відновлення.

## ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАННЯ

1. Мерчанський В. В., Клочко В. М., Клочко І. М. Конкурентоспроможність підприємства та управління стратегією його розвитку: колективна монографія. Х. Видавництво Бровін О.В., 2010. 158 с.
2. Любохинець, Л. С. Макроекономічний аналіз глобальних індексів рейтингової оцінки конкурентоспроможності національної економіки. Вісник Хмельницького національного університету. *Економічні науки*. 2010. № 3, т. 3. С. 154-159.
3. Побережець О. В. Забезпечення конкурентоспроможності національної економіки України в умовах глобалізації. *Ефективна економіка* № 62017 URL: <http://www.economy.nayka.com.ua/?op=1&z=5669> (дата звернення: 11.11.2023).
4. IMD World Competitiveness report 2013 URL: <http://www.imd.org/news/World-Competitiveness-2013.cfm> (дата звернення: 11.11.2023).
5. World Economic Forum (WEF), Global Competitiveness report(GCR) (2011-2012) URL: [https://www3.weforum.org/docs/WEF\\_GCR\\_Report\\_2011-12.pdf](https://www3.weforum.org/docs/WEF_GCR_Report_2011-12.pdf) (дата звернення: 11.11.2023).
6. Шнипко О. С. Міжнародна конкурентоспроможність країни: поняття, основні складові та джерела. URL: [http://eip.org.ua/docs/EP\\_02\\_1\\_110\\_uk.pdf](http://eip.org.ua/docs/EP_02_1_110_uk.pdf) (дата звернення: 11.11.2023).
7. Фінансова енциклопедія. Портер Даймонд. URL: <https://ua.nesrakonk.ru/porter-diamond/> (дата звернення: 11.11.2023).
8. Горбулін В. П. Стратегічне планування: вирішення проблем національної безпеки. Монографія. К.:НІСД, 2010. С. 288 URL: [https://niss.gov.ua/sites/default/files/2011-07/Gorbulin\\_Kachynsky-e2dd0.pdf](https://niss.gov.ua/sites/default/files/2011-07/Gorbulin_Kachynsky-e2dd0.pdf) (дата звернення: 11.11.2023).
9. Аналіз PESTEL - що це таке, визначення та поняття URL: <https://uk.economy-pedia.com/11039582-pestel-analysis> (дата звернення: 11.11.2023).
10. Фінансова енциклопедія. 5 Сил Портера URL: <https://ua.nesrakonk.ru/porter/> (дата звернення: 11.11.2023).

11. О.Ф. Оснач. Промисловий маркетинг. Підручник. URL: <http://dspace.oneu.edu.ua/jspui/bitstream/123456789/4348/1/%d0%9f%d1%80%d0%be%d0%bc%d0%b8%d1%81%d0%bb%d0%be%d0%b2%d0%b8%d0%b9%20%d0%bc%d0%b0%d1%80%d0%ba%d0%b5%d1%82%d0%b8%d0%bd%d0%b3.pdf>(дата звернення: 11.11.2023).
12. IMD World Competitiveness report: list of criteria URL: [https://imd.widen.net/view/pdf/kzqx1pambc/All\\_criteria\\_list\\_WCY\\_2023.pdf](https://imd.widen.net/view/pdf/kzqx1pambc/All_criteria_list_WCY_2023.pdf)(дата звернення: 11.11.2023).
13. IMD, World competitiveness ranking 2023: <https://www.imd.org/centers/wcc/world-competitiveness-center/rankings/worldcompetitiveness-ranking/2023/>(дата звернення: 11.11.2023).
14. World economic forum: The Global Competitiveness Report 2019 URL: [https://www3.weforum.org/docs/WEF\\_TheGlobalCompetitivenessReport2019.pdf](https://www3.weforum.org/docs/WEF_TheGlobalCompetitivenessReport2019.pdf)(дата звернення: 11.11.2023).
15. World economic forum, The Global Competitiveness Report 2020 URL: <https://www.weforum.org/publications/the-global-competitiveness-report-2020/> (дата звернення: 11.11.2023).
16. Aleem, S., Capretz, L. F., & Ahmed, F. Game development software engineering process life cycle: a systematic review. Journal of Software Engineering Research and Development. 2016 т 4, ст.№ 6 URL: <https://jserd.springeropen.com/articles/10.1186/s40411-016-0032-7> (дата звернення: 25.11.2023)
17. Гречко А. В. Аналіз динаміки розвитку ринку відеоігор, джерел його фінансування та особливостей монетизації продукції в даній сфері. *Ефективна економіка*. Вип. №5. 2021. URL: [http://www.economy.nayka.com.ua/pdf/5\\_2021/4.pdf](http://www.economy.nayka.com.ua/pdf/5_2021/4.pdf)(дата звернення: 25.11.2023).
18. Проскуріна М.О Структура індустрії комп'ютерних та цифрових ігор як частина національної економіки. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія «Економіка та менеджмент»*. 2017. Вип. 22. С.58-62

19. Wijman Tom. Newzoo's Global Games Market Report 2023 URL: <https://newzoo.com/>
20. GSC Game World. Офіційний сайт. URL: <https://www.gsc-game.com/>(дата звернення: 25.11.2023)
21. Koch Media and GSC Game World partner up for the physical release of S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chernobyl. URL: <https://web.archive.org/web/20210918131945/https://www.kochmedia.com/en/2021/08/11/koch-media-and-gsc-game-world-partner-up-for-the-physical-release-of-s-t-a-l-k-e-r-2-heart-of-chernobyl/> (дата звернення 25.11.2023)
22. Вікіпедія, Best Way URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Best\\_Way](https://uk.wikipedia.org/wiki/Best_Way) (дата звернення: 25.11.2023)
23. 4A Games. Офіційний сайт. URL: <https://www.4a-games.com.ua/>(дата звернення: 25.11.2023)
24. Matt Martin. Metro: Last Light replaces Dead Island Riptide as UK No.1 URL: <https://www.gamesindustry.biz/metro-last-light-replaces-dead-island-riptide-as-uk-no-1>(дата звернення 25.11.2023)
25. Dring Christopher. UK Charts: Far Cry New Dawn is No.1, but Metro Exodus is the real winner. URL: <https://www.gamesindustry.biz/uk-charts-far-cry-new-dawn-is-no-1-but-metro-exodus-is-the-real-winner>) (дата звернення 25.11.2023)
26. Frogwares. Офіційний сайт. URL: <https://frogwares.com/>(дата звернення: 25.11.2023)
27. CyberLight Game Studio. Офіційний сайт. URL: <https://www.cyberlightgs.com/>(дата звернення: 25.11.2023)
28. Вікіпедія, Action Forms. URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Action\\_Forms](https://uk.wikipedia.org/wiki/Action_Forms)(дата звернення: 25.11.2023)
29. Вікіпедія, ТОВ «Меридиан'93» URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B5%D1%80%D0%B8%D0%B4%D0%B8%D0%B0%D0%BD%2793>(дата звернення: 25.11.2023)
30. Boolat Games. Офіційний сайт. URL: <https://boolatgames.com/ua/> (дата звернення: 25.11.2023)

31. Boolat Play. Офіційний сайт. URL: <https://boolatplay.com/uk> (дата звернення: 25.11.2023)
32. Вікіпедія, Deep Shadows URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Deep\\_Shadows](https://uk.wikipedia.org/wiki/Deep_Shadows) (дата звернення: 25.11.2023)
33. Persha Studia» Development» LLC. Офіційний сайт. URL: <https://pershastudia.com.ua/%d0%9f%d1%80%d0%be-%d0%ba%d0%be%d0%bc%d0%bf%d0%b0%d0%bd%d1%96%d1%8e/>(дата звернення: 25.11.2023)
34. Hologryph. Офіційний сайт. URL: <https://www.hologryph.com/> (дата звернення: 25.11.2023)
35. Гра «Sand». Офіційний сайт: <https://sand-game.com/ua.html#> (дата звернення: 25.11.2023)
36. Вікіпедія, Sony. URL: <https://www.sony.ua/>(дата звернення: 25.11.2023)
37. Присяжнюк Н. Найприбутковіші ігрові компанії 2023 року URL: <https://speka.media/naipributkovisi-igrovi-kompaniyi-2023-roku-vm0g39>
38. Вікіпедія, Tencent. URL:: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Tencent>(дата звернення: 25.11.2023)
39. Microsoft. Офіційний сайт. URL: <https://www.microsoft.com/uk-ua>(дата звернення: 25.11.2023)
40. Nintendo. Офіційний сайт.URL: <https://www.nintendo.com/us/>(дата звернення: 25.11.2023)
41. NetEase Games. Офіційний сайт. URL: <https://www.neteasegames.com/>(дата звернення: 25.11.2023)
42. Sea Group. Офіційний сайт. URL: <https://www.sea.com/home>(дата звернення: 25.11.2023)
43. Apple. Офіційний сайт. URL: <https://www.apple.com/ua/>(дата звернення: 25.11.2023)
44. Ubisoft. Офіційний сайт. URL: <https://www.ubisoft.com/ru-ru/>(дата звернення: 25.11.2023)

45. Valve Corporation. Офіційний сайт. URL: <https://www.valvesoftware.com/ru/>(дата звернення: 25.11.2023).
46. Ситник Г.П. Конкурентоспроможність держави та національна безпека: курс лекцій. 2023. URL: <https://ipacs.knu.ua/pages/dop/336/files/7a514ce0-eea4-46d9-92b9-ccc8615222bd.pdf> (дата звернення: 25.11.2023).
47. Дуднік І. Гра XXI століття: Україна OFFLINE ? URL: <https://uifuture.org/publications/24811-ukraine-poland-esports/> (дата звернення: 25.11.2023).
48. Стародуб І. ІТ-податки у 2023 році. Скільки треба платити? URL: <https://yur-gazeta.com/publications/practice/podatкова-praktika/itpodatki-u-2023-roci-skilki-treba-platiti.html>(дата звернення: 25.11.2023).
49. World economic forum: The Global Competitiveness Report 2018 URL: <https://www3.weforum.org/docs/GCR2018/05FullReport/TheGlobalCompetitivenessReport2018.pdf> (дата звернення: 25.11.2023).
50. Янковська О. Більшість маркетингових активностей в Україні зараз просто на нулі, – Тарас Васишин, Panem Digital Agency» URL: <https://lvbs.com.ua/news/bilshist-marketyngovyh-aktyvnostej-v-ukrayini-zaraz-prosto-na-nuli-taras-vasylyshyn-panem-digital-agency/> (дата звернення: 25.11.2023).
51. Мельник Т. Мінстратегпром визначив 17 стратегічних галузей промисловості. URL: <https://mind.ua/news/20219010-minstrategprom-viznachiv-17-strategichnih-galuzej-promislovosti> (дата звернення: 25.11.2023).

# **TOPICAL ASPECTS OF MODERN SCIENTIFIC RESEARCH**

Proceedings of III International Scientific and Practical Conference

Tokyo, Japan

23-25 November 2023

**Tokyo, Japan**

**2023**

## TABLE OF CONTENTS

### AGRICULTURAL SCIENCES

1. *Iesipov O.* 15  
PHYTOENERGY CULTURES
2. *Бак Р. С.* 19  
ВПЛИВ НОРМ ВИСІВУ НА ФОРМУВАННЯ УРОЖАЙНОСТІ  
СОРТІВ ГРЧИЦІ БІЛОЇ
3. *Дунасико А. С., Дудка Д. С.* 23  
АНАЛІЗ МЕТОДІВ І ЗАСОБІВ ЗМЕНШЕННЯ ЕНЕРГОВИТРАТ В  
ПРОЦЕСІ СКОШУВАННЯ ТРАВ СЕГМЕНТНО-ПАЛЬЦЕВИМ  
РІЗУЧИМ АПАРАТОМ
4. *Томчук О. М.* 26  
ПОЛІПШЕННЯ ВМІСТУ ОЛІЇ У НАСІННІ РІПАКУ ОЗИМОГО  
ЗА РАХУНОК ОПТИМІЗАЦІЇ МІКРОЕЛЕМЕНТНОГО  
ЖИВЛЕННЯ

### VETERINARY SCIENCES

5. *Кос'яничук Н. І., Брик А. В.* 33  
БЛАГОПОЛУЧЧЯ СВИНЕЙ В УКРАЇНІ

### BIOLOGICAL SCIENCES

6. *Астахова Л. Є., Верещака К. О.* 39  
МІСЦЕ ТА ОБСЯГ РОДИНИ ДЕРЕНОВІ (CORNACEAE) Й  
ОКРЕМИХ ЇЇ РОДІВ У СУЧАСНИХ СИСТЕМАХ  
ПОКРИТОНАСІННИХ РОСЛИН

### MEDICAL SCIENCES

7. *Nazarova D. I., Kramar S. B., Kozhushko G. Yu., Kozhushko V. V.,  
Barbashova Yu. P.* 44  
HISTOSTRUCTURAL CHANGES IN THE CEREBELLUM OF THE  
BRAIN DURING CHRONIC ALCOHOL INTOXICATION IN AN  
EXPERIMENT
8. *Rohovets O. V., Urazovska O. S.* 51  
THE ESTABLISHMENT AND USE OF BIOBANKS IN UKRAINE:  
IN TERMS OF MEDICINE AND THE DEVELOPMENT OF THE  
INNOVATION ECOSYSTEM
9. *Антонов А. Г., Узбек Т. С., Татарко С. В., Григоренко В. Р.* 60  
СУЧАСНИЙ СТАН СУДОВО-МЕДИЧНОЇ ІДЕНТИФІКАЦІЇ  
ОСОБИ В УСКЛАДНЕНИХ УМОВАХ
10. *Ахраров Х. Х., Мадаминова К. Ш., Нодирова Н. И.,  
Рахмоналиева М. З.* 64  
СОВРЕМЕННЫЙ ВЗГЛЯД НА АСПЕКТЫ ФУНКЦИЙ  
ДЫХАНИЯ

112.	<i>Кирилко Н. М.</i> УПРАВЛІННЯ СОЦІАЛЬНИМ МАРКЕТИНГОМ В УМОВАХ ВІЙСЬКОВИХ ДІЙ	608
113.	<i>Костенюк Ю. Б., Пізюк О. О.</i> ОЦІНКА ЗОВНІШНЬОГО СЕРЕДОВИЩА ПІДПРИЄМСТВА	613
114.	<i>Котенок Д. М., Старостенко Ю. С.</i> КОНКУРЕНТОСПРОЖНІСТЬ КРАЇНИ: МЕТОДОЛОГІЯ ОЦІНЮВАННЯ	621
115.	<i>Кранівіна Г. О., Ліпинський Л. К., Андреев В. Д., Остроух Н. Л.</i> РЕСТОРАННЕ ОБСЛУГОВУВАННЯ. КЛАСИФІКАЦІЯ МЕТОДІВ ОБСЛУГОВУВАННЯ. МИСТЕЦТВО ГОСТИННОСТІ	626
116.	<i>Кранівіна Г. О., Паніотюк Є. В., Гончар В. Д., Заценіна Т. В., Постол Д. Г.</i> ТЕХНОЛОГІЧНИЙ ПРОЦЕС ОБСЛУГОВУВАННЯ ГОСТЕЙ В РЕСТОРАНАХ УКРАЇНИ	630
117.	<i>Мамонов К. А., Гой В. В., Харів В. В.</i> ІНТЕЛЕКТУАЛЬНІ ГЕОПРОСТОРОВИ СИСТЕМИ: ЧИННИКИ ФОРМУВАННЯ	637
118.	<i>Мерінова С. В., Поліщук С. А.</i> ІННОВАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В УПРАВЛІННІ АСОРТИМЕНТОМ ТОВАРІВ	641
119.	<i>Прокопов Д. В., Бялковська О. А.</i> КОНЦЕПТУАЛЬНІ ЗАСАДИ РОЗВИТКУ СІЛЬСЬКИХ ТЕРИТОРІЙ В УКРАЇНІ	647
120.	<i>Скавронський Д. П.</i> ПРІОРИТЕТНІ НАПРЯМИ ЗМІЦНЕННЯ ЕКОНОМІЧНОЇ БЕЗПЕКИ ЛІКЕРО-ГОРІЛЧАНОВОГО ПІДПРИЄМСТВА	655
121.	<i>Суворова І. М., Самойлюк О. О., Разінкіна Т. Г.</i> ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ В ЛОГІСТИЧНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ	662
122.	<i>Шумська С. С.</i> ГЛОБАЛЬНА НЕВИЗНАЧЕНІСТЬ ТА ЕМПІРИЧНА ОЦІНКА ЇЇ ВПЛИВУ НА ЕКОНОМІКУ УКРАЇНИ	668
123.	<i>Якоб Є. Й.</i> ОСОБЛИВОСТІ ФУНКЦІОНУВАННЯ ЕЛЕКТРОННОЇ ТОРГІВЛІ В УКРАЇНІ	674
<b>LEGAL SCIENCES</b>		
124.	<i>Chen Lili, Bieliaieva O.</i> RESEARCH ON THE INNOVATION OF CHINESE UNIVERSITY ADMINISTRATION WORKING MODE	679
125.	<i>Volochiy O., Goltsova M.</i> SOFT LAW IN THE SYSTEM OF SOURCES OF ADMINISTRATIVE LAW	682

УДК 338

**КОНКУРЕНТОСПРОЖНІСТЬ КРАЇНИ:  
МЕТОДОЛОГІЯ ОЦІНЮВАННЯ**

**Котенок Дарія Михайлівна**

к.е.н., доцент

**Старостенко Юрій Сергійович**

здобувач другого (магістерського) рівня вищої освіти

Київський національний економічний

університет імені Вадима Гетьмана

м. Київ, Україна

**Анотація:** в дослідженні дано узагальнене визначення конкурентоспроможності та значення цього явища для сучасної економічної системи. Також наведено результати порівняльного дослідження таких методів оцінювання конкурентоспроможності країни як-от: Міжнародного інституту розвитку менеджменту та Всесвітнього економічного форуму, означено складові Глобальному Індексу конкурентоспроможності та Індексу конкурентоспроможності бізнесу.

**Ключові слова:** Конкурентоспроможність країни, IMD, WEF, Глобальний індекс конкурентоспроможності, Індекс конкурентоспроможності бізнесу.

Конкурентоспроможність країни є важливим фактором у формування макроекономічної стратегії її розвитку. Позиція країни у світовому рейтингу наразі вважається одним визначальних екзогенним та, водночас, ендогенним чинником при моделюванні національного розвитку, оцінювання ефективності державного та /або приватного інвестування.

Конкурентоспроможність країни сучасними дослідниками визначається як, з одного боку, здатність в умовах вільної конкуренції виробляти товари та послуги, що задовольняють потреби світового ринку, а з іншого – за рахунок отриманих доходів забезпечувати зростання національного добробуту.

[1, с. 154] Найбільш поширеною формою появу високої конкурентоспроможності країни є те, що вітчизняні товаровиробники по всяк час розвивають свої конкурентні переваги на світовому ринку, завдяки наявному потужному економічному потенціалу країни, тим самим примножуючи його.

Нині, для визначення рівня конкурентоспроможності країн найчастіше використовують методики, які були розроблені відомими аналітико-дослідницькими інститутами: Міжнародним інститутом розвитку менеджменту (IMD) у Лозанні, Швейцарія; Всесвітнім економічним форумом (WEF) у Давосі, Швейцарія; та Інститутом стратегій і конкурентоспроможності при Гарвардському Університеті в США.

Оцінки від IMD формуються на основі пропорції, де приблизно 1/3 становлять експертні оцінки і приблизно 2/3 - офіційна статистика. Методологія дослідження включає аналіз 336 критеріїв, об'єднаних у чотири групи: економічні перетворення, ефективність держави, ефективність бізнесу і розвиток інфраструктури.

Кожна група містить п'ять субфакторів, загалом до 20. Кількісний показник одного субфактора складає 5%. Первинні критерії, базовані на статистичних і опитувальних даних, мають однакову вагу і не впливають на загальну оцінку. Ранжування побудоване на розрахунку стандартизації помилок для всіх критеріїв. [2]

Спершу розраховується стандартне відхилення для кожного показника в кожній країні. Ці показники конкурентоспроможності поділяються на дві групи: статистичні і експертні, що базуються на опитуваннях менеджерів. Якісні показники мають експертний характер.

Для забезпечення репрезентативності, кількість експертів, які беруть участь у опитуванні, пропорційна обсягу ВВП країни. Менеджери середньої та вищої ланок, що представляють різні сектори економіки, оцінюють поточні та очікувані конкурентні умови за шкалою від 1 до 6. Розраховується середнє значення для кожної країни, яке потім конвертується в шкалу від 1 до 10

співробітниками IMD.

На основі результатів опитувань визначаються стандартні похибки для подальшого розрахунку рейтингу. Після урахування всіх можливих помилок і неточностей країни розміщуються у рейтингу за кожним із критеріїв. Також незалежно формується остаточний рейтинг країн, який базується на вищезазначених параметрах, а також додаткові фактори враховуються, такі як темпи економічних перетворень, ефективність державного управління, ефективність бізнесу та розвиток інфраструктури.

Однак, частіше за все для узагальненої оцінки конкурентоспроможності країн на світовому ринку використовують методіку Світового економічного форуму (WEF), за якою визначають:

Глобальний індекс конкурентоспроможності (Global Competitiveness Index, GCI), також відомий як індекс зростання конкурентоспроможності або індекс інноваційної сприятливості країни.

Індекс конкурентоспроможності бізнесу (Business Competitiveness Index, BCI), який має за мету визначення рівня продуктивності та ефективності галузей та підприємств. [3]

Глобальний індекс конкурентоспроможності формується на основі аналізу 114 показників, що відображають аспекти соціальної і економічної ситуації в країні. Ці показники поділені на 12 складників індексу глобальної конкурентоспроможності розподілені на 3 групи. Перша з них, так звані основні вимоги, включають в себе інститути, інфраструктуру, макроекономічне середовище, охорону здоров'я та початкову освіту. Друга — посилювачі продуктивності — вища освіта та навчання у дорослому віці, ефективність ключових макроекономічних ринків: товарів та послуг, праці, фінансів, а також місткість ринків та технологічна готовність. Третя група — інновації та фактори вдосконалення — рівень розвитку бізнесу та інновації.

Інформація для визначення показників отримується шляхом опитування та експертного оцінювання, даних з відкритих джерел. Кожному показнику присвоюється ваговий коефіцієнт відповідно до його важливості для

конкурентоспроможності. Ці вагові коефіцієнти визначаються експертами, які й беруть участь у розрахунках.

Загальний індекс конкурентоспроможності розраховується як вагова середньозважена сума різних підсистем та показників, що враховуються у рейтингу. Результати індексу подаються у вигляді рейтингу, де країни розташовані в порядку спадання щодо рівня конкурентоспроможності.

На відміну від Глобального Індексу конкурентоспроможності (GCI), який оцінює конкурентоспроможність країн в цілому, Індекс конкурентоспроможності бізнесу (BCI) може вказати на конкретні національні аспекти, які впливають на конкурентоспроможність саме підприємств та/або секторів економіки.

Індекс конкурентоспроможності бізнесу включає в себе ряд факторів та критеріїв, які визначають ефективність та гнучкість бізнес-середовища. Основні аспекти, які можуть бути враховані в такому індексі, включають такі:

- підприємницьке середовище - визначається, наскільки легко створюються та закриваються підприємства;
- охорона прав власності - оцінює ефективність та надійність правової системи в гарантуванні прав на власність;
- доступ до фінансів - аналізується легкість доступу до фінансових ресурсів для підприємств, ефективність фінансових інституцій;
- ринок праці - визначається ефективність ринку праці, гнучкість трудового законодавства, рівень безробіття та інші фактори, які впливають на зайнятість та трудові відносини;
- інновації та дослідження - оцінюється рівень інноваційної активності, інвестиції в дослідження та розвиток, інтеграція нових технологій у бізнес-процеси;
- маркетинг і ринковий доступ - визначається доступ до ринків, наявність торгових бар'єрів, конкуренція та інші аспекти, які впливають на маркетингові можливості;
- кадровий потенціал - аналізується наявність кваліфікованого

персоналу та доступ до робочої сили з високими навчальними та професійними стандартами;

- фінансова стабільність - оцінюється стійкість фінансової системи та надійність фінансових інституцій.

Цей індекс може допомогти підприємствам та інвесторам оцінити, наскільки сприятливо для бізнесу середовище в країні і які саме аспекти можуть впливати на їхню конкурентоспроможність на світовому ринку.

В порівнянні з методом IMD, метод Світового економічного форуму має меншу кількість показників. Однак, на відміну від методів IMD, глобальний індекс конкурентоспроможності має більший вміст чітких даних, що дозволяє швидше і точніше охарактеризувати положення країни у світовому рейтингу конкурентоспроможності.

#### СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Любохинець, Л. С. Макроекономічний аналіз глобальних індексів рейтингової оцінки конкурентоспроможності національної економіки [Текст] / Л. С. Любохинець, Л. М. Бабич // Вісник Хмельницького національного університету. Економічні науки. – 2010. – № 3, т. 3. – С. 154-159.

2. Institute of Management Development, IMD [Електронний ресурс]: <https://www.imd.org/centers/wcc/world-competitiveness-center/rankings/world-competitiveness-ranking/2023/>

3. World economic forum, WEF [Електронний ресурс]: <https://www.weforum.org/publications/the-global-competitiveness-report-2020/>

Ім'я користувача:  
Економічної теорії Журба Тетяна

ID перевірки:  
1016083888

Дата перевірки:  
26.01.2024 11:01:48 EET

Тип перевірки:  
Doc vs Internet + Library

Дата звіту:  
26.01.2024 11:03:27 EET

ID користувача:  
100005720

Назва документа: Старостенко Ю.С., Аналіз конкурентоспроможності України на світовому ринку ігрової IT-ін...

Кількість сторінок: 75 Кількість слів: 17333 Кількість символів: 129425 Розмір файлу: 491.68 KB ID файлу: 101579532

## 9.18% Схожість

Найбільша схожість: 1.66% з Інтернет-джерелом (<https://uifuture.org/publications/24811-ukraine-poland-esports>)

8.63% Джерела з Інтернету 331 ..... Сторінка 77

4.08% Джерела з Бібліотеки 297 ..... Сторінка 81

## 0% Цитат

Вилучення цитат вимкнене

Вилучення списку бібліографічних посилань вимкнене

## 0% Вилучень

Немає вилучених джерел

## Модифікації

Виявлено модифікації тексту. Детальна інформація доступна в онлайн-звіті.

Замінені символи 7