

УДК 338.1

СОЦІАЛЬНО-ЕКОНОМІЧНІ ПЕРСПЕКТИВИ ВІДЕОІГРОВОЇ ІНДУСТРІЇ В ПОСТВОЄННИЙ ПЕРІОД

Роман Данилишин

студент

Науковий керівник: **Ольга Шолудько**

канд. екон. наук, доцент

кафедри фінансів, банківської справи та страхування

Львівський національний

університет природокористування

Економічний та фінансовий стан України зазнав значних збитків у зв'язку із частковим призупиненням та сповільненням економіки через втрати багатьох підприємств, заводів, фінансових установ та працівників, які були головними шестернями руху національної економіки. Уже зараз слід задуматися та планувати заходи щодо відновлення економічного сектору та пошуку сфер, які допоможуть принести значну частку доходів у державні та місцеві бюджети. Одним із прогресивних у світовій економіці є ринок відеоігрової індустрії.

На сьогодні ринок гейміндустрії є найбільшим сегментом світового ринку цифрового контенту, на ньому щорічно генеруються мільярдні доходи, а основні товари та послуги цього ринку приваблюють велику кількість аудиторії з усього світу. Темпи зростання світового ринку відеоігор випереджають прогнози багатьох експертів.

Україна – одна з тих країн, де гейміндустрія живе не перший рік, але українським виробникам не вистачає державної підтримки, як це є в інших розвинених країнах, інвестиційного складника, фінансових ресурсів, технічних можливостей. Проте наша країна також може похвалитися певними здобутками у цій галузі, зокрема всесвітньовідомими проектами від українських розробників: «Козаки», «Warface», серія ігор «S.T.A.L.K.E.R.» та «Metro».

Ринок України цікавий ігровим монополістам заходу. Експерти спостерігають інтерес, що збільшується щодня з кожним днем. Вони акцентують увагу на тому, що партнери України вже оцінюють нас як центр

креативних ідей. Сьогодні перед Україною два шляхи: або ми швидко і успішно розвиваємо дані нам можливості, або жертвуємо своїм потенціалом для зростання інших економік світу. Україна має чудові можливості, її майбутня «нова економіка» – це стартапи, IT-сервіси, технології, геймдеви, стримінг-платформи [1].

У листопаді парламент зареєстрував законопроект про спеціальний статус розвитку IT-сфери. Уряд також розробляє нову фінансову стратегію, в якій фігурує і IT-галузь. Політики усвідомлюють всю актуальність упровадження нового економічного та фінансового мислення та сприяють її просуванню. Однак не варто забувати, що Україні доводиться конкурувати з економіками більш розвинених країн. Щоб не програти, потрібно рухатися швидше, ніж рухається весь світ. «Нова економіка» не заперечує нинішню фінансово-економічну модель. Вона не спрямована на «латання дир», її мета – зробити Україну конкурентоспроможною. Ми можемо розраховувати на п'яту частину світового обсягу ігрового ринку. Наша перевага – працьовиті українці, наш талановитий народ. Цей факт визнаний у всьому світі. Українських розробників вважають найбільш компетентними і креативними. Багато представників світових компаній приїжджають у нашу країну, щоб набрати персонал до своїх головних офісів. Аутсорсинг IT-сервісів сформував позитивний імідж, завдяки якому Україна заслужено опинилася у світових рейтингах і оглядах [2].

Частиною відеоігрового сегменту є проведення кіберспортивних національних чи міжнародних змагань. Проведення таких заходів є дуже вигідним для країни та регіону, в якому безпосередньо проводитиметься турнір.

По-перше, це, безумовно, потік грошових коштів, який буде спрямований в Україну. Витрати іноземних організаторів: орендна плата за площі та будівлі для проведення заходу, замовлення рекламної продукції та бюджети на просування заходу, забезпечення місцем проживання та харчуванням команд та гостей, забезпечення необхідним обладнанням. Усе це доходи у державний та місцеві бюджети.

По-друге, важливу роль відіграє можливість активізації туристичної діяльності. Наприклад, приплив потенційних туристів може сягати декількох десятків тисяч чоловік. Основними позитивними моментами виступають:

заповнення готельного фонду, активізація відвідувань культурних заходів, які не пов'язані з головною метою приїзду, харчування, тощо. В умовах того, що про Україну знає увесь світ, зацікавленість в українській культурі також зростає, що само собою сприятиме поліпшенню стану туризму, а отже, і надходжень.

Для України ігровий сегмент не є новинкою, проте він малорозвинений у плані законодавчого регулювання та можливості форсованої інтеграції у цю галузь. Наша держава найбільш просунута в питанні оволодіння цифровими технологіями, що дасть змогу багатьом швидко вникнути в поняття та структуру цього «молодіжного» ринку. Також розвиток ігрової індустрії в Україні допоможе швидше відновитися нашій державі в економічному плані у поствоєнному періоді.

Список використаних джерел

1. Кудинов К. С. Промисловість ігор як частина сучасної світової економіки / Кудинов К. С. // Студентські наукові дослідження. – 2015. – № 9.
2. 4 кроки, щоб Україна стала світовим центром розробки цифрових ігор. – URL: https://protocol.ua/ru/4_shaga_chtobi_ukraina_stala_mirovim_tsen_trom_po_razrobotke_tsifrovih_igr/ (дата звернення: 13.09.2022).