

УДК 004.9: 004.415.2

І. І. Чизмар,
аспірант кафедри економіки та фінансів, Мукачівський державний університет
ORCID ID: 0000-0002-1715-1310

DOI: 10.32702/2306-6792.2021.4.57

СИСТЕМАТИКА РОЗВИТКУ СПОРІДНЕНOSTІ КІБЕРСПОРТИВНИХ ОРГАНІЗАЦІЙ ТА СПІЛЬНОТ В УКРАЇНІ

I. Chyzmar,
Postgraduate student of the Department of Economics and Finance, Mukachevo State University
ORCID ID: 0000-0002-1715-1310

SYSTEMATICS OF THE DEVELOPMENT OF E-SPORT ORGANIZATIONS AND COMMUNITIES IN UKRAINE

Метою статті є виділення та опис систематики розвитку спорідненості кіберспортивних організацій та спільнот в Україні. Мета обумовила постанову таких завдань дослідження: визначення особливостей розвитку спорідненості кіберспортивних організацій та спільнот; визначення ролі розробника /видавця цифрових ігор у розвитку спорідненості кіберспортивних організацій та спільнот; опис систематики розвитку спорідненості кіберспортивних організацій та спільнот в Україні.

Результати дослідження дозволили констатувати, що особливості розвитку кіберспорту, який оформився як нова сфера економіки, пов'язані із поступовим формуванням специфічності, щодо його внутрішньої організованості. Ця риса формує потребу визначення систематики внутрішньої організованості тієї спорідненості, що властива для конкретних кіберспортивних продуктів, сформованих сукупностями фізичних, юридичних осіб чи спільнот.

Автором констатовано, що розвиток визначає незворотна, спрямована, закономірна зміна, орієнтована на поглиблення спорідненості.

Перспективи подальших розвідок у цьому напрямі полягають у дослідженні впливу на економіку ендемічних секторів цифрової ігрової індустрії.

The peculiarities of the development of e-sport, connected with the gradual formation of specificity, according to its internal organization. This creates a need to define the systematics of internal kinship, which is characteristic of specific e-sports products formed by natural and legal persons and specific social entities in Ukraine. The purpose of the article is to highlight and describe the systematics of the development of kinship of e-sports organizations and communities in Ukraine. The objective of the study was to determine: 1) the development of the kinship of e-sports organizations and communities; 2) the role of the developer/publisher of digital games in the development of the kinship of e-sports organizations and communities; 3) the description of the systematics of the development of kinship of e-sports organizations and communities in Ukraine.

The results of the study showed that the characteristics of the development of e-sport, which has evolved as a new sphere of the economy, connected with the gradual formation of specificity, according to its internal organization. This trait creates the need to define the systematics of the internal organization of kinship that is inherent in specific e-sports products formed by a combination of natural, legal persons or communities.

The authors have noted that development determines irreversible, directed, legal change, and is oriented towards the deepening of kinship. This is due to the fact that in e-sport all organizations and communities form formal groups, the target formats of which are formed according to the need of the publisher / the game developer, is an e-sport discipline.

The systematization of the kinship development of certain e-sports organizations and communities are based on the fact that the agents of influence develop their target formal groups, aiming at the betrothal of e-sports athletes and their retention within gaming communities synthesizing a sense of community, by their activities.

The prospects for further research in this area are to investigate the economic impact of the endemic sectors of the digital gaming industry.

Ключові слова: кіберспортивні організації, спільноти, кіберспортивні продукти.

Key words: e-sports organizations, communities, e-sports products.

ПОСТАНОВКА ПРОБЛЕМИ У ЗАГАЛЬНОМУ ВИГЛЯДІ ТА ЇЇ ЗВ'ЯЗОК ІЗ ВАЖЛИВИМИ НАУКОВИМИ ЧИ ПРАКТИЧНИМИ ЗАВДАННЯМИ

Особливості розвитку кіберспорту, який оформився як нова сфера економіки, пов'язані із поступовим формуванням специфічності щодо його внутрішньої організованості. Ця риса формує потребу у визначенні систематики внутрішньої організованості спорідненості, яка властива для конкретних кіберспортивних продуктів, сформованих фізичними, юридичними особами та специфічними соціальними утвореннями (спільнотами) в Україні. Зокрема розвиток визначають не просто процеси щодо виділення кіберспортивних організацій, а незворотна, спрямована, закономірна зміна, орієнтована на поглиблення їх спорідненості (щодо виконання певних завдань, досягнення загальних цілей розвитку цифрової гри) [38]. Це пов'язано з тим, що у кіберспорті всі організації та спільноти формують формальні групи, цільові формати яких визначаються потребами видавця/розробника гри, яка є кіберспортивною дисципліною.

АНАЛІЗ ОСТАННІХ ДОСЛІДЖЕНЬ І ПУБЛІКАЦІЙ

Проблеми щодо опису систематики розвитку спорідненості кіберспортивних організацій та спільнот в Україні висвітлено у працях таких економістів і практиків: Mark J. P. Wolf [8, с. 103], Jiji Gaho Sha [7, с. 57], Jason Whittaker [6, с. 122], Скавронська І.В., Мандзій А.Р. [4], Добринин А.П. [1], Коляденко С.В. [2]. У цих працях висвітлені особливості впливу цифрової економіки на споріднені кіберспортивні організації та спільноти. Слід звернути увагу на працю Скавронської І.В. та Мандзій А.Р. якими звернено увагу на наявність спорідненості кіберспортивних організацій та спільнот,

у зв'язку з тим, що розробники/видавці цифрових ігор прагнуть до персоналізації їх продукції [4, с. 759]. Частково ці положення властиві працям Коляденко С.В. [2]. Водночас наявні джерела досить узагальнені та зачіпають проблематику розвитку спорідненості кіберспортивних організацій та спільнот в Україні лише частково.

МЕТА І ЗАВДАННЯ СТАТТІ

Метою статті є виділення та опис систематики розвитку спорідненості кіберспортивних організацій та спільнот в Україні. Мета обумовила постанову таких завдань дослідження: 1) визначення особливостей розвитку спорідненості кіберспортивних організацій та спільнот; 2) визначення ролі розробника/видавця ігор у розвитку спорідненості кіберспортивних організацій та спільнот; 3) опис систематики розвитку спорідненості кіберспортивних організацій та спільнот в Україні.

ВИКЛАД ОСНОВНОГО МАТЕРІАЛУ ДОСЛІДЖЕННЯ З ПОВНИМ ОБГРУНТУВАННЯМ ОТРИМАНИХ НАУКОВИХ РЕЗУЛЬТАТІВ

Розвиток спорідненості окреслених кіберспортивних організацій та спільнот обумовлена тим, що сучасні агенти впливу (розробники/видавці ігор) розвивають свої цільові формальні групи, орієнтуючись на заручення цільових кіберспортсменів, яким цікавий їх кіберспортивний продукт, та їх втримання у ігрових спільнотах, командах, клубах, лігах. Діяльність регулюється такими агентами й виконується кіберспортсменами в обмін на грошові або інші цінності. Це здійснюється коштом розвитку спорідненості кіберспортивних організацій та спільнот за допомогою поєднання ролей операторів: кіберспортивних подій; соціального нетворкінгу; основних кіберспортивних арен із

Таблиця 1. Структура кіберспортивних організацій та спільнот в Україні станом на 2020 р., %

ЦФГ	Кількість організацій ЦФО	Структурна частка, %
Valve Corporation	840	74,87
Riot Games	99	8,82
Blizzard Entertainment	75	6,68
PUBG Corporation	62	5,53
Electronic Arts	6	0,53
Інші	40	3,57
Разом	1122	100,00

Джерело: сформовано автором на основі [3; 9].

Таблиця 2. Структура доходу кіберспортсменів у ЦФГ Valve Corporation в Україні, станом на 2020 р.

Статті доходів	Частка доходів, у їх загальному обсязі, %	
	CS:GO	Dota 2
Заробітна плата	81,45	64,81
Обмін інформацією і досвідом	5,89	14,25
Участь у кіберспортивних заходах	2,35	10,16
Участь у кіберспортивних заходах у межах тимчасових/постійних складів закордонних та міжнародних команд	10,31	10,78

Джерело: сформовано автором на основі [3; 9].

франчайзинговими мережами; франшизних ліг; управління ігровою роботою за кіберспортивною дисципліною.

Станом на 2020 р. структура ФЦГ кіберспортивних організацій та спільнот в Україні не є досить різноманітною (табл. 1). В основному вона представлена цільовими формальними групами компанії Valve Corporation (74,87%), компанії Electronic Arts (0,53%), компанії Blizzard Entertainment (6,68%), компанії Riot Game (8,82%), PUBG Corporation (5,53%). Водночас найбільш розповсюдженими за структурним співвідношенням є цільові формальні групи Valve Corporation. За даними Федерації кіберспорту України наявні спроби розвитку інших кіберспортивних організацій та спільнот. Разом з тим, наразі такі групи не сформовані [5].

Розглянемо систематику розвитку спорідненості кіберспортивних організацій та спільнот у межах найбільших ЦФГ розробників/видавців ігор, що є кіберспортивними дисциплінами в Україні.

Систематика розвитку внутрішньої спорідненості ЦФГ Valve Corporation забезпечується шляхом виконання видавцем/розробником ігор ролі оператора соціального нетворкінгу. В ЦФГ Valve Corporation входять постійні склади мультігеймінгових команд, що працюють

самостійно або за різними франшизами. Основним учасником таких груп в Україні є постійні склади мультігеймінгових команд, що орієнтовані на ігрові спільноти за кіберспортивні дисципліни CS:GO та Dota 2. Станом на 2020 р. у ЦФГ входять постійні склади мультігеймінгових команд, що представляють [3]:

1) ігрові спільноти CS:GO. Діє 92 постійних склади команд, зокрема: NaVi Youth (організація Natus Vincere, Zero Gravity Group), CR4ZY (організація Valiance), 6raTBa, CULT (організація CULT Esports), Kyiv (організація Esports Club Kyiv), Kryvbas (організація Kryvbas Gaming), MAJESTY, Marlian, Monte, Project X, Sobraïne, State 21, The Incas, Windigo Academy, cis ghouls, Evolution, FlipSid3 Tactics, NAVI 2010 та ін. Регулярних ліг з CS:GO нема. У грі є різні режими орієнтовані на: команди склади з 10 осіб (Classic competitive, Classic casual, Deathmatch та War Games); на одиничну гру або на командні склади з 2—3 кіберспортсменів (Danger Zone);

2) ігрові спільноти Dota 2 в Україні. Діє 19 постійних склади команд із 18 клубів, зокрема: NAVI та T1 NAVI.0 (Natus Vincere.CIS), BULLS (CIS BULLS) та ін. У Dota 2 грають постійні склади по 5 осіб. Цілий ряд вітчизняних кіберспортсменів з Dota 2 працюють як у клубній системі, так і поза нею (а саме у межах тимчасових командних складів). Станом на 2020 р. так працює 103 із 214 (або 48% кіберспортсменів, що зайняті у тимчасових командних складах).

Кількість постійних складів таких команд невелика, у зв'язку із внутрішніми недоліками міжнародної екосистеми Dota 2, зокрема: 1) індивідуальним сезонним форматом (що обмежує час гри для команд, якщо немає турнірів від сторонніх організацій); 2) нерівномірним розподілом призових фондів (команда-переможець отримує весь призовий фонд); 3) відсутністю турнірів, які виплачують призові за участь у кваліфікаціях; 4) наявністю системи кваліфі-

кацій з 3-ма етапами відбору. Щодо CS:GO, поза клубною системою станом на 2020 р. працює 74,38 % від загальної кількості кіберспортсменів, що зайняті у тимчасових командних складах [5].

Діяльність кіберспортсменів CS:GO та Dota 2 здійснюється в обмін на грошові або інші цінності (передбачає отримання доходу). Структура доходу постійних кіберспортсменів з CS:GO та Dota 2 в Україні станом на 2020 р. формується з кількох джерел (табл. 2):

1) заробітна плата (яка має найбільшу структурну частку. Так, у структурі постійних складів з CS:GO на цю статтю доходів припадає 81,45%, а в структурі постійних складів з Dota 2 — 64,81%);

2) грошових виплат за обмін інформацією і досвідом (це 5,9% для постійних складів з CS:GO та 14,25% для складів з Dota 2);

3) дохід від участі у кіберспортивних заходах (2,35% для постійних складів з CS:GO та 10,16% для постійних складів з Dota 2);

4) дохід від участі у кіберспортивних заходах у межах тимчасових складів закордонних та інтернаціональних складів команд (їх частка складає 13,341% для Dota 2 та 10,78 % для CS:GO).

За аналізом загального доходу постійних складів від участі у кіберспортивних заходах з CS:GO можна зробити висновок, що у ЦФГ цей показник не високий. У 2020 р. наявно всього кілька основних складів, що на різних турнірах з CS:GO, що зробили понад \$10 тис.

Щодо загального доходу постійних складів від участі у кіберспортивних заходах з Dota 2 за 2020 р. можна зробити висновок, що у ЦФГ він не високий. Виключенням є лише NAVI.

Дохід кіберспортсменів з України від участі у кіберспортивних заходах у межах тимчасових складів закордонних та інтернаціональних складів команд є більш значним. Для кіберспортсменів з Dota 2 значення за цією статтею у 2020 р. складало \$294697,1 [5]. Для кіберспортсменів з CS:GO значення за цією статтею у 2020 р. складало \$200879 [5].

Valve Corporation оператор мереж соціального нетворкінгу, відтак активно залучає до кіберспортивних подій постійні склади мультигеймівових команд, які є лідерами думок та найбільш активні у сервісах потокової передачі ігор Steam, Valve Anti-Cheat, SteamOS, Steam Audio від Valve Corporation. В Україні такими складами команд є: NaVi (CS:GO), CR4ZY (CS:GO) та BuFi 2.0 (Dota 2). Ці склади отримують пряме запрошення Valve Corporation на

основні кіберспортивні події CS:GO та Dota 2.

Valve Corporation має систему грошових виплат кіберспортсменам за стрімінг ігрового процесу та його трансляції в Ютубі, посилення-запрошень у гру новим гравцям, ведення ігрових чатів. Такі грошові виплати є джерелом доходу постійних складів команд. Кіберспортсмени з CS:GO з 2015 р. по 2020 р. збільшили надходження за обмін інформацією і досвідом з \$26700 до \$114800 або на 329% [5; 6]. Кіберспортсмени з Dota 2, за окреслений період, збільшили такі надходження з \$15900 до \$389600 [3; 9]. Основна частка такого доходу — це надходження від стрімінгу ігрового процесу та трансляції в Ютубі [9].

Іншим джерелом доходу постійних складів мультигеймівових команд з CS:GO та Dota 2 в Україні є їх заробітна плата. За даними з 2017—2020 рр. для ЦФГ мінімальний поріг зарплат зріс з 320 до \$ 853 на місяць [9]. Відтак сукупний річний зарібок постійних складів з CS:GO у 2020 р. склав \$1,58 млн. Сукупний річний зарібок постійних складів з Dota 2 за цей період склав \$1,77 млн [9]. Зарплата залежить від доходів клубів.

Дохід клубів від командних складів з CS:GO та Dota 2 формується за рахунок контрактів на титульне спонсорство, річних контрактів з комерційними партнерами, продажі мерчів. Водночас дані щодо таких надходжень нарізі не розкриваються.

Valve Corporation оператор та спонсор кіберспортивних подій. Мейджори або основні події — це the International та Counter-Strike: Global Offensive від розробника/видавця ігор. Щодо майнорів (або регіональних подій) для їх проведення Valve Corporation залучає турнірних операторів. Однак саме в Україні в ЦФГ немає постійних турнірних операторів та організацій-партнерів, що транслюють майнори. Найбільші кіберспортивні події з CS:GO та Dota 2 проходять за кордоном. Вони організуються за підтримки Valve Corporation та цілого ряду інших компаній. В Україні турнірні оператори проводять переважно домашні шоу-матчі. Заходи проводить Gameinside.ua, міжнародний букмекерський холдинг Parimatch Україна, Федерація кіберспорту України [9]. Систематика розвитку внутрішньої спорідненості ЦФГ Valve Corporation забезпечується у межах загальних заходів з організації та ведення та трансляції кіберспортивних подій. Valve Corporation, як оператор кіберспортивних подій, висуває вимоги щодо: реєстрації кіберспортсменів, які бажають транслювати матчі

Таблиця 3. Структура доходів кіберспортсменів ЦФГ Blizzard Entertainment та ЦФГ Riot Games в Україні, станом на 2020 р., %

Статті доходів	Частка доходів, у їх загальному обсязі, %		
	Hearthstone	Overwatch	League of Legends
Короткострокові контракти з вітчизняними клубами	0,38	0,107248	0,54
Участь у кіберспортивних заходах у межах тимчасових складів закордонних команд	0	0	8,34
Взаємний обмін інформацією і досвідом	0	0,022	0,2
Отримані у процесі гри	99,62	99,874	91,64
Всього	100	100	100

Джерело: сформовано автором на основі [3].

події; обміну інформацією і досвідом кіберспортсменів на турнірі. Дозвіл на кіберспортивні заходи Valve Corporation безплатний.

ЦФГ Blizzard Entertainment та Riot Game мають специфічний розвиток спорідненості кіберспортивних організацій та спільнот в Україні. Такі групи формуються переважно незалежними кіберспортсменами (а саме: їх спільнотами з Overwatch, Hearthstone та League of Legends). Розвиток спорідненості в спільнотах розробники/видавці гри формують за допомогою управління процесом діяльності кіберспортсменів (на основі заходів матеріального стимулювання у процесі гри).

З іншого боку, Blizzard Entertainment та Riot Games є операторами основних кіберспортивних арен із франчайзинговими мережами, що узагальнюють одноформатні кіберспортивні клуби, клубні команди або їх склади. Такі мережі в Україні малорозвинені. Обмежують розвиток мереж франчайзі клубів окреслених розробників/видавців ігор [3]: 1) жорсткі вимоги до потенційних франчайзі (наявні вимоги, щодо місця знаходження, загальної площі приміщення); 2) високі ставки роялті за франшизою; 3) потреба у первинних інвестиціях; 4) регулювання контрактних відносин між клубами та командними складами. Окреслені розробники/виробники ігор регулюють контрактні відносини між клубами та командними складами (встановлюють мінімальний рівень заробітної платні кіберспортсменів, тренерів, правила участі команд у змаганнях). Додатково обмежений розвиток франшизних ліг, оскільки наявні: висока плата за слот; вимоги до тренерського складу [3].

Як результат франчайзингові мережі Blizzard Entertainment (їх оператором є Blizzard Arena) в Україні обмежені клубом Ukraine, що періодично залучає тимчасові склади команд UKR Hearthstone та UKR Overwatch. Франчайзингові мережі Riot Games (їх оператором є

філіали Riot Games) обмежені клубними організаціями, що періодично залучають 10-ть тимчасових складів команд League of Legends, серед яких: NAVI CIS та NAVI (Natus Vincere.), UKR (Ukraine), FPP (Future Perfect Purple), FPD (Folleng Perfect Down); POP (POP Corn); MMR (Might Makes Right); FPU (Future Perfect UA). NUR (Харківський національний університет радіоелектроніки), який не учасник ЦФГ Riot Games. Мережа Valorant Riot Games наразі не сформована. Більшість клубів прагнуть залучати кіберспортсменів на короткостроковий термін. Значна кількість кіберспортсменів працює поза межами клубної системи. Так, станом на 2020 р. поза клубами працює 49 кіберспортсменів за напрямком League of Legends, 60 за напрямком Hearthstone, 10 за напрямком Overwatch [5]. Окреслені особливості впливають на структуру доходів учасників ЦФГ.

Доходи кіберспортсменів ЦФГ Blizzard Entertainment та ЦФГ Riot Games специфічні (табл. 3). У їх структурі найбільшою є частка надходжень від процесу гри.

Структура доходів кіберспортсменів у ЦФГ Blizzard Entertainment та ЦФГ Riot Games обумовлена наступними особливостями:

1) кіберспортсмени мало працюють у межах постійних командних складів клубних організацій, відтак не отримують високої річної заробітної плати. За 2020 р. обсяги річного доходу за контрактами складів команд з вітчизняними клубами незначний;

2) командні склади, що залучені в окреслених ЦФГ України, не займали призових місць у великих турнірах. Дохід за напрямком відсутній;

3) кіберспортсмени працюють у тимчасових командних складах закордонних клубів з Overwatch та League of Legends;

4) дохід відповідних складів від стрімінгу, як елементу взаємного обміну інформацією і досвідом, є незначним (стрімінг та Ютубінг кібер-

Таблиця 4. Структура доходів кіберспортсменів у ЦФГ PUBG Corporation в Україні, станом на 2020 р., %

Статті доходів	Частка доходів, у їх загальному обсязі, %
Заробітна плата	16,51
Загальний дохід складів команд в Україні від участі у кіберспортивних заходах	4,76
Надходження за спільними програмами дохідності у вітчизняних складах	28,08
Участь у кіберспортивних заходах у межах тимчасових (закордонних) складів команд або одинична гра	1,7
Надходження за спільними програмами дохідності у закордонних (тимчасових) складах	7,2
Отримані у процесі гри	35,2
Обмін інформацією і досвідом (стрімінг, ютубінг)	6,6
Всього	100

Джерело: сформовано автором на основі [3; 9].

спортсменів зрідка набирає понад 1000 переглядів, його складно монетизувати);

5) кіберспортсмени заробляють у процесі гри.

Особливості розвитку ЦФГ визначають структуру доходів кіберспортивних клубів-франчайзі. Вони менше заробляють на продажі спонсорських пакетів. Клуби отримують значні надходження від надання послуг для геймерів, кіберспортсменів (серед яких: організація тренувального процесу; оренда ігрового обладнання).

ЦФГ PUBG Corporation досить розвинені, різноманітні. Це обумовлене специфікою гри, у якій гравці в кількості до 100 осіб борються в PUBG. Водночас кіберспортсмени можуть обирати, як увійти в матч: поодиночі, в парі, в тріо або командним складом з 4-ох осіб. Специфіка гри продукує потребу у різноманітності ролей окресленого розробника/виробника ігор. PUBG Corporation оператор кіберспортивних арен із франчайзинговими мережами. у ЦФГ є франчайзі клуби PUBG і клуби інших франшиз. У межах ЦФГ PUBG Corporation діють 3 франчайзи клуби зокрема Not So Serious від PUBG (NSS), BorisNeBanPls від United Gamers (команда PLS), NOT TODAY від True Gamers (команда NOT TODAY) та Natus Vincere (постійний склад NAVI).

PUBG Corporation оператор соціального нетворкінгу та оператор діяльності кіберспортсменів у процесі серії матчів з гри PUBG. Потреба у розвитку таких ролей розробника/виробника ігор обумовлена тим, що значна кількість кіберспортсменів діють поза клубною системою. Вони є учасниками лише тимчасових складів закордонних команд або надають перевагу одиничній грі [3]. Для монетизації занять кіберспортсменів соціальним нетворкінгом роз-

роблена система реферальних програм PUBG. PUBG Corporation, як оператор діяльності кіберспортсменів з гри PUBG, забезпечує мотивування до проходження серії матчів коштом матеріального заохочення складів команд (за допомогою доходів від процесу гри).

PUBG Corporation операторів кіберспортивних подій. У ЦФГ України не залучено незалежних турнірних операторів із турнірними платформами. З 2020 р. розробник/видавець гри планує розвивати цей напрямок в Україні за допомогою залучення сторонніх турнірних операторів для партнерських турнірів [9]). Специфічним є те, що коштом операторів кіберспортивних подій розробник/видавець PUBG розвиває спорідненість учасників групи, користуючись зі спільних програм дохідності регіональних кіберспортивних подій. Для кіберспортивних команд наявні спільні програми дохідності.

Відтак структура доходів кіберспортсменів у ЦФГ PUBG Corporation в Україні станом на 2020 р. (табл. 4) формується переважно доходами отриманими у процесі гри (35,2%), надходженнями за спільними програмами дохідності у вітчизняних складах (28,8%) у закордонних тимчасових складах (7,2%).

Так, для кіберспортивних команд наявні спільні програми дохідності, що передбачають випуск та продаж внутрішньо ігрових PGC—предметів, коштом яких вітчизняні команди отримали у 2020 р. \$354032. Склади команд, що зайняли призові місця також отримують призові від участі у кіберспортивних заходах з PUBG.

Надходження від заробітної плати складів команд PUBG в Україні мінімальні (у зв'язку із незначною кількістю клубів, що працюють у цій сфері). За 2020 р. ця сума не перевищувала

\$208200. Кіберспортсмени отримують загальний дохід від участі у кіберспортивних заходах з PUBG складі тимчасових (закордонних та інтернаціональних) складів команд. Однак у 2020 р. такі доходи є відносно невисокими. Зокрема, за аналізований період призові складали \$21096, частка від надходжень за спільними програмами дохідності — \$90360. Це пов'язане не тільки зі скасуванням ряду турнірів PUBG Corporation, але і новими правилами участі кіберспортсменів у турнірах під егідою PUBG Corp.

Також кіберспортсмени мають змогу отримувати доходи від процесу гри, за умови реєстрації на платформі кіберарени PUBG, де проводяться невеликі турніри та матчі. Ці доходи зростають у залежності від ігрового рангу кіберспортсмену та виплати по реферальним програмам. Загальні виплати за цією статтею у 2020 р. склали \$444167 [9].

Окреслені особливості впливають на структуру доходів учасників ЦФГ. Кіберспортсмени мають також можливість заробітку на обміні інформацією і досвідом з PUBG через PUBG Mobile, однак PUBG Corporation не має системи винагород спортсменів за цією статтею. Наразі доходи кіберспортсменів на обміні інформацією і досвідом з PUBG незначні, у зв'язку із відсутності необхідного обладнання для онлайн-трансляцій.

Особливості розвитку ЦФГ PUBG Corporation та його вплив на розвиток спорідненості кіберспортивних організацій та спільнот в Україні визначають особливості доходів кіберспортивних клубів-франчайзі та інших, що входять до ЦФГ PUBG Corporation в Україні. Такі клуби заробляють на:

1) продажі спонсорських пакетів, які формуються під командні склади PUBG (ці доходи є основними та складають 86,5% від загальних доходів);

2) зустрічах геймерів та домашніх кіберспортивних подіях (3,59% від загальних доходів);

3) здачі в оренду кімнат для онлайн-трансляцій та геймерського обладнання (9,8% від загальних доходів).

ЦФГ Electronic Art найбільш специфічні, щодо розвитку спорідненості, оскільки видавець/розробник ігор орієнтований операторейтинг кіберспортивних подій, регулювання ігрової діяльності, коштом режиму Ultimate Team FIFA International Soccer та оновлення. Для оновлення гри Electronic Arts володіє безліччю ліцензій на використання в грі футбольних ліг різних країн і гравців, які виступають в цих чемпіонатах. У матчі FIFA можна вибрати стадіон, на якому буде проходити матч і які професійні

клуби, гравці гратимуть в цьому матчі. Кількість гравців 3 на 3 (без воротарів), 4 на 4, 5 на 5. Не зважаючи на постійне оновлення гри режим Ultimate Team FIFA потребує значних витрат на формування команди. Відтак кіберспортивні організації Electronic Art та їх спільноти з FIFA малорозвинені.

Крім того, учасники окресленої ЦФГ групи представлені: 1) системою клубів із клубними кіберфутбольними командами, що грають у лігах Liga Pro та Дивізіоні Челенджерс. Системи клубів сформовані на базі вітчизняних футбольних клубів (Дунамо Київ, Шахтар Донецьк, "Динамо", "Карпати", "Ворскла", "Маріуполь", "Дніпро-1", "Десна", "Колос", "Олександрія"). Більшість учасників ЦФГ не розвиваються у FIFA у зв'язку із тим, що EA Sports почав проводити турніри в режимі Ultimate Team, замість класичного; 2) турнірних операторів, що є ліцензіарами Electronic Arts наразі в Україні немає.

ВИСНОВКИ З ПРОВЕДЕНОГО ДОСЛІДЖЕННЯ І ПЕРСПЕКТИВИ ПОДАЛЬШИХ РОЗВІДОК У ЦЬОМУ НАПРЯМІ

Особливості розвитку кіберспорту, який оформився як нова сфера економіки, пов'язані із поступовим формуванням специфічності, щодо його внутрішньої організованості. Така риса формує потребу визначення систематики внутрішньої організованості тієї спорідненості, що властива для конкретних кіберспортивних продуктів, сформованих сукупностями суб'єктів права, а саме: фізичних, юридичних осіб чи специфічних соціальних утворень в Україні (спільнот). Розвиток визначає незворотна, спрямована, закономірна зміна, орієнтована на поглиблення спорідненості. Це пов'язане з тим, що у кіберспорті всі організації та спільноти формують формальні групи, цільові формати яких формуються за потребою видавця/розробника гри, що є кіберспортивною дисципліною. Систематика розвитку спорідненості окреслених кіберспортивних організацій та спільнот обумовлена тим, що агенти впливу розвивають свої цільові формальні групи, орієнтуючись на заручення кіберспортсменів та їх втримання у межах ігрових спільнот, командних складів, команд, клубів, ліг, більшість членів яких синтезують почуття спільноти щодо їх діяльності.

Перспективи подальших розвідок у зазначеному напрямі полягають у дослідженні впливу на економіку ендемічних секторів цифрової ігрової індустрії.

Література:

1. Добрынин А.П. Цифровая экономика — различные пути к эффективному применению технологий / А.П. Добрынин, К.Ю. Черных, В.П. Куприяновский, П.В. Куприяновский, С.А. Синягов // International Journal of Open Information Technologies. — 2016. — № 4. — С. 4—11.

2. Коляденко С.В. Цифрова економіка: передумови та етапи становлення в Україні та світі / С.В. Коляденко // Економіка. Фінанси. Менеджмент: фахове видання. — 2016. — С. 105—111.

3. Развитие киберспорта // Eurosport. URL: <http://www.snoskainfo.ru>

4. Скавронська І.В. Вплив цифрової економіки на креативні індустрії / І.В. Скавронська, А.Р. Мандзій // "Молодий вчений". 2017. — № 4 (44) — С. 758—761. URL: <http://molodyvcheny.in.ua/files/journal/2017/4/175.pdf> (дата звернення 15.07.2020).

5. Hunter S. Digital Natives: The Rise of Esport. URL: <https://www.parksassociates.com/bento/shop/samples/Parks%20Assoc%20Digital%20Natives%20Rise%20of%20Esports%20TOC.pdf>

6. Jason Whittaker (2004), The cyberspace handbook, Routledge, c. 122.

7. Jiji Gaho Sha, inc. (2003), Asia Pacific perspectives, Japan, vol. 1, University of Virginia, p. 57. URL: <https://books.google.co.uk/books?id=CTRWAAAAYAAJ> (дата звернення 15.07.2020).

8. Mark J.P. The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond, ABC-CLIO, URL: <https://books.google.co.uk/books?id=XiM0ntMybNwC&pg=PA103#v=onepage&q&f=false> (дата звернення 15.07.2020).

9. PricewaterhouseCoopers // database. URL: https://www.pwc.com/content/pwc/userReg/login.en_gx.html?redirectUrl=gG0V-55Ilpsw21J2UMYgbIH5ktcJLK2-lwWPau2GN84=&referrer=gG0V-55Ilpsw21J2UMYgbIH5ktcJLK2-lwWPau2GN84=&parentPagePath=/content/pwc/gx/en

References:

1. Dobrynyn, A.P. Chernykh, K.Yu. Kupryianovskiy, V.P. Kupryianovskiy, P.V. and Syniahov, S.A. (2016), "Digital economy — different paths to effective use of technology", International Journal of Open Information Technologies, vol. 4, pp. 4—11.

2. Koliadenko, S.V. (2016), "Digital economy: preconditions and stages of formation in Ukraine and the world", Ekonomika. Finansy. Menedzhment, pp. 105—111.

3. Eurosport (2021), "Development of eSports", available at: <http://www.snoskainfo.ru> (Accessed 05 Feb 2021).

4. Skavrons'ka, I.V. and Mandzij, A.R (2017), "The impact of the digital economy on the creative industries", Molody vchenyj, vol. 4 (44), pp. 758—761, available at: <http://molodyvcheny.in.ua/files/journal/2017/4/175.pdf> (Accessed 05 Feb 2021).

5. Hunter, S. (2018), "Digital Natives: The Rise of Esport", available at: <https://www.parksassociates.com/bento/shop/samples/Parks%20Assoc%20Digital%20Natives%20Rise%20of%20Esports%20TOC.pdf> (Accessed 05 Feb 2021).

6. Whittaker, J. (2004), The cyberspace handbook, Routledge, London, UK.

7. Jiji Gaho Sha, inc. (2003), "Asia Pacific perspectives, Japan", vol. 1, University of Virginia, available at: <https://books.google.co.uk/books?id=CTRWAAAAYAAJ> (Accessed 05 Feb 2021).

8. Mark, J. P. (2008), "The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond", ABC-CLIO, available at: <https://books.google.co.uk/books?id=XiM0ntMybNwC&pg=PA103#v=onepage&q&f=false> (Accessed 05 Feb 2021).

9. PricewaterhouseCoopers (2021), "Database", available at: https://www.pwc.com/content/pwc/userReg/login.en_gx.html?redirectUrl=gG0V-55Ilpsw21J2UMYgbIH5ktcJLK2-lwWPau2GN84=&referrer=gG0V-55Ilpsw21J2UMYgbIH5ktcJLK2-lwWPau2GN84=&parentPagePath=/content/pwc/gx/en (Accessed 05 Feb 2021).

Стаття надійшла до редакції 10.02.2021 р.

ПЕРЕДПЛАТА

ВИДАННЯ МОЖНА ПЕРЕДПЛАТИТИ З БУДЬ-ЯКОГО МІСЯЦЯ!

— ЧЕРЕЗ РЕДАКЦІЮ (ТЕЛ. 458-10-73);

— ЧЕРЕЗ ДП "ПРЕСА"
(У КАТАЛОЗІ ВИДАНЬ УКРАЇНИ);

— ЧЕРЕЗ ПЕРЕДПЛАТНІ АГЕНТСТВА