

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Економіко-гуманітарний інститут, гуманітарний факультет
(повне найменування інституту, назва факультету)

Кафедра міжнародних економічних відносин
(повна назва кафедри)

КВАЛІФІКАЦІЙНА ДИПЛОМНА МАГІСТЕРСЬКА РОБОТА

**на тему: «Кіберспорт як сучасний тренд міжнародного
електронного бізнесу»**

Виконала

студентка б курсу, групи ГФ-213м
спеціальності 292 «Міжнародні
економічні відносини», ОПП
«Міжнародний бізнес»

(код і назва напрямку підготовки, спеціальності)

Цараненко Д.І

(прізвище та ініціали студента)

Керівник Лазнева І.О.

(прізвище та ініціали)

Рецензент Губарь О.В.

(прізвище та ініціали)

м. Запоріжжя
2018 рік

РЕФЕРАТ

КДМР: 118 с., 13 рис., 7 табл., 11 формул, 65 джерел.

Мета роботи – виявлення основних напрямів розвитку й структури кіберспортивного ринку та прогнозування його майбутніх перспектив.

Об'єкт дослідження – процеси розвитку сфери комп'ютерних ігор в межах структури міжнародного електронного бізнесу.

Предмет дослідження – тенденції функціонування кіберспорту та його інвестиційні можливості в умовах розвитку міжнародного електронного бізнесу.

Методи дослідження – теоретичні методи абстракції, узагальнення та порівняння для аналізу фактологічного матеріалу; методи теоретичного аналізу, пізнавального синтезу та структурно-логічний метод – для систематизації даних наукової, науково-методичної літератури та періодичних видань; метод експертних оцінок та інтуїтивного прогнозування для визначення майбутніх перспектив розвитку кіберспортивного ринку.

Анотація. У магістерській роботі розглянуто еволюцію міжнародного електронного бізнесу. Проаналізовано особливості функціонування електронного спорту в різних регіонах світу та його вплив на структуру ринку комп'ютерних ігор в умовах глобалізації. На основі виявлення суті, значення та тенденцій розвитку кіберспорту, визначено домінування Азіатсько-Тихоокеанського регіону. Оцінено вплив електронного спорту на зміни в структурі економіки Північної Америки, що є країною-засновницею кіберспорту. Надано фактичні та прогнозні дані розподілу доходу світового ігрового ринку за видами. Визначено перспективи подальшого розвитку електронного спорту як сфери міжнародного бізнесу.

ЕЛЕКТРОННИЙ СПОРТ, КІБЕРСПОРТ, ЕЛЕКТРОННИЙ БІЗНЕС,
ІГРОВА ІНДУСТРІЯ, ЕКОНОМІЧНИЙ РОЗВИТОК, СВІТОВИЙ РИНОК
ВІДЕОІГОР.

Аннотация. В магистерской работе рассмотрено эволюцию международного электронного бизнеса. Проанализированы особенности функционирования электронного спорта в различных регионах мира и его влияние на структуру рынка компьютерных игр в условиях глобализации. На основе выявления сути, значения и тенденций развития киберспорта, определено доминирование Азиатско-Тихоокеанского региона. Оценено влияние электронного спорта на изменения в структуре экономики Северной Америки, которая является страной-основательницей киберспорта. Предоставлены фактические и прогнозные данные распределения мирового игрового рынка по видам. Определены перспективы дальнейшего развития электронного спорта как сферы международного бизнеса.

ЭЛЕКТРОННЫЙ СПОРТ, КИБЕРСПОРТ, ЭЛЕКТРОННЫЙ БИЗНЕС, ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ, ЭКОНОМИЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ, МИРОВОЙ РЫНОК ВИДЕОИГР.

Abstract. The masters work deals with evolution of international e-business. The peculiarities of the functioning of electronic sports in different regions of the world and its impact on the structure of the games market in the conditions of globalization are analyzed. Based on the identification of the essence, significance and trends of cyberspace development, the predominance of the Asia-Pacific region has been identified. The influence of electronic sports on changes in the structure of the economy of North America, which is the founding member of e-sports, is estimated. The actual and forecasted data on the distribution of income of the global games market by types is given. The prospects of further development of esports as a part of international business are determined.

ELECTRONIC SPORTS, ESPORTS, E-BUSINESS, GAMING INDUSTRY, ECONOMIC DEVELOPMENT, GLOBAL GAMES MARKET.

ЗМІСТ

Завдання на кваліфікаційну дипломну магістерську роботу.....	2
Реферат.....	4
Перелік умовних позначень, символів, одиниць, скорочень і термінів.....	8
Вступ.....	9
1 ІСТОРИЧНИЙ ТА ТЕОРЕТИЧНИЙ АСПЕКТИ РОЗВИТКУ МІЖНАРОДНОГО ЕЛЕКТРОННОГО БІЗНЕСУ В СВІТОВІЙ ЕКОНОМІЦІ.....	13
1.1 Еволюція міжнародного електронного бізнесу.....	13
1.2 Ретроспектива виникнення та розповсюдження відеоігор у світовому просторі.....	21
1.3 Кіберспорт у структурі міжнародного електронного бізнесу.....	30
2 ТЕНДЕНЦІЇ ТА ОСОБЛИВОСТІ ВПЛИВУ ЕЛЕКТРОННОГО СПОРТУ НА СТРУКТУРУ ЕКОНОМІК КРАЇН СВІТУ.....	38
2.1 Тенденцій та аналіз впливу електронного спорту на розвиток країн світу.....	38
2.2 Вплив кіберспорту на економічний розвиток країн Північної та Південної Америки.....	48
2.3 Домінування електронного спорту в Азіатсько-Тихоокеанському регіоні.....	56
3 ПЕРСПЕКТИВИ ПОДАЛЬШОГО РОЗВИТКУ ЕЛЕКТРОННОГО СПОРТУ ЯК СФЕРИ МІЖНАРОДНОГО БІЗНЕСУ.....	68
3.1 Напрями розвитку електронного спорту як нової сфери міжнародного електронного бізнесу.....	68
3.2 Шляхи виходу електронного бізнесу із тіньового сектору економіки та можливості легалізації кіберспорту в Україні.....	77
4. ОХОРОНА ПРАЦІ ТА БЕЗПЕКА У НАДЗВИЧАЙНИХ СИТУАЦІЯХ..	87
4.1 Аналіз потенційних небезпек.....	87

4.2 Заходи по забезпеченню безпеки.....	89
4.3 Заходи по забезпеченню виробничої санітарії та гігієни праці.....	91
4.4 Заходи з пожежної безпеки.....	99
4.5 Заходи по забезпеченню безпеки у надзвичайних ситуаціях.....	101
Висновки.....	106
Перелік джерел посилань.....	112

ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАНЬ

1. Greenfield P. The Cultural Evolution of IQ. The Rising Curve. Long-Term Gains in IQ and related Measures. Washington. 1998. P. 81-123.
2. Коваленко С. В. Основні етапи інформатизації суспільства та освіти . *Вісник Чернігівського національного педагогічного університету. Серія: «Педагогічні науки»*. 2016. Вип. 135. С.181-184.
3. Горова К. О., Горовий Д. А., Кіпоренко О. В. Основні тенденції розвитку ринку кіберспорту. *Проблеми і перспективи розвитку підприємництва*. 2016. № 4(2). С. 51-55.
4. Лебедець М. С. Основні поняття та моделі електронного бізнесу. *Ефективна економіка*. 2014. №12. URL: <http://www.economy.nauka.com.ua/?op=1&z=3836> (дата звернення: 10.07.18)
5. Федішин І. Б. Електронний бізнес та електронна комерція: оп. консп. лекцій. Тернопіль. 2016. С. 5-8.
6. Тардаскіна Т. М. Електронна комерція: навч. посібник. Одеса. 2011. С. 244.
7. Summer A., Dunkan Gr. E-Commerce. NYN Publishing. 1999. P. 263.
8. Кот О.В., Антоненко Д.С. Сутність, становлення та перспективи розвитку електронної комерції України в глобальному середовищі. *Технологічний аудит й резерви виробництва*. 2015. №2/6(22). С. 30.
9. Дмитрієва Н. О. Міжнародна електронна торгівля в умовах розвитку глобального інформаційно-економічного суспільства. *Актуальні проблеми міжнародних відносин*. 2008. № 76. С. 130–135.
10. Поліванов В. Є., Дмитрієва Н. О. Економічна сутність та генезис світового електронного бізнесу. *Актуальні проблеми міжнародних відносин*. 2018. № 134. С.123-125.
11. До 2020 року 25% всієї глобальної економіки буде цифровий – прогноз Microsoft. РБК Україна: інформаційне агентство. 2016. URL:

<https://www.rbc.ua/ukr/lnews/2020-godu-25-vsey-globalnoy-ekonomiki-budet-1474912758.html> (дата звернення: 09.10.2018).

12. Manyika J., Chui M., Bisson P. Unlocking the potential of the Internet of Things. New York. McKinsey Global Institute. 2015. URL: <https://www.mckinsey.com/business-functions/digital-mckinsey/our-insights/the-internet-of-things-the-value-of-digitizing-the-physical-world> (дата звернення: 09.10.2018).

13. Беленький А. Коммерция в Интернете: вчера, сегодня, завтра. *Компьютер Пресс*. №2. 2011. URL: <https://compress.ru/article.aspx?id=21978> (дата звернення: 09.10.2018).

14. Ігрова індустрія, історії перспективи. Як стати розробником ігор? URL: <https://lgs.lviv.ua/igrova-industriya-istoriyi-perspektyvu-yak-staty-rozrobnykom-igor> (дата звернення: 11.10.2018).

15. Magnavox Odyssey. First home video game console. URL: <http://www.pong-story.com/odyssey.htm> (дата звернення: 11.10.2018).

16. Pong-Story: Main Page. URL: <http://www.pong-story.com/intro.htm> (дата звернення: 11.10.2018).

17. Action-adventure. Онлайн енциклопедія «Вікіпедія». URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Action-adventure> (дата звернення: 10.15.18)

18. Рольова_відеогра. Онлайн енциклопедія «Вікіпедія». URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Рольова_відеогра (дата звернення: 10.15.18)

19. Стратегічна_відеогра. Онлайн енциклопедія «Вікіпедія». URL: https://uk.wikipedia.org/Стратегічна_відеогра (дата звернення: 10.15.18)

20. Goldfarb A. Nintendo Will Sell Wii U at a Loss. IGN Review. 2012. URL: <https://www.ign.com/articles/2012/10/24/nintendo-will-sell-wii-u-at-a-loss> (дата звернення: 11.10.2018).

21. Travis F. IGN Presents the History of Sega. IGN Review. 2009. P.5.
URL: <https://www.ign.com/articles/2009/04/21/ign-presents-the-history-of-sega?page=5> (дата звернення: 15.10.2018).
22. Financial Results Briefing for Fiscal Year Ended March 2017. Nintendo Co., Ltd. 2017. URL: <https://www.nintendo.co.jp/ir/en/events/index.html> (дата звернення: 15.10.2018).
23. Cook D. PS4: it's hard to keep everything on PSN free, says Sony. VG247. 2013. URL: <https://www.vg247.com/2013/11/13/ps4-its-hard-to-keep-everything-on-psn-free-says-sony/> (дата звернення: 15.10.2018).
24. Cook D. PS4: 500GB retail box revealed. VG247. 2013. URL: <https://www.vg247.com/2013/06/13/ps4-500gb-retail-box-revealed> (дата звернення: 15.10.2018).
25. Cangeloso S. Xbox One vs. PS4: Sony pulls ahead at E3. Geek.com. 2013. URL: <https://www.geek.com/games/xbox-one-vs-ps4-the-battle-is-in-the-cloud-1556032/2> (дата звернення: 20.10.2018).
26. На Pokemon Go тратят більше часу, ніж на Facebook. 3DNews Daily Digital Digest. 2016. URL: <https://3dnews.ru/936135> (дата звернення: 20.10.2018).
27. Каразей С. Тенденції та проблеми розвитку електронного бізнесу в Україні. *Ефективна економіка*. Івано-Франківськ. 2008. URL: <http://vuz-24.ru/nex/vuz-109097.php> (дата звернення: 30.10.2018).
28. Статистика прибутку і витрат на киберспортивній арені. Самі популярні дисципліни. URL: <https://www.esportsearnings.com/history/2017/games> (дата звернення: 30.10.2018).
29. Demetrovics Z., Urban R., Nagygyorgy K., Farkas J., Zilahy D., Mervo B., Reindl A., Agoston C., Kertesz A. and Harmath E. Why do you play? The development of the motives for online gaming questionnaire (MOGQ). *Behavior Research Methods*. Vol. 43. №3. P. 814-825.

30. Покоління Z: як ми стаємо свідками появи нової генерації інноваторів. URL: <http://earlybirds.platfor.ma/z-generation> (дата звернення: 30.10.2018).
31. Тиравский В. Киберспорт стал самым быстрорастущим бизнесом в мире. URL: <https://ubr.ua/leisure/sport/kibersport-stal-samym-bystrorastushchim-biznesom-v-mire-3856842> (дата звернення: 30.10.2018).
32. The International - 2018. URL: <http://www.dota2.com/international/overview> (дата звернення: 29.10.2018).
33. Поплавский Н. Киберспорт стоит на пороге новой эры развития. URL: <https://ain.ua/2017/10/30/novaja-era-kibersporta> (дата звернення: 28.10.2018).
34. Hamari J., Sjöblom M. What is eSports and why do people watch it? №27(2). 2017. P. 6-9.
35. Гордеева, Т.О. Теория самодетерминации: настоящее и будущее. Часть 1: Проблемы развития теории. *Психологические исследования*. 2010. № 4 (12). URL: <http://www.psystudy.ru/index.php/num/2010n4-12/343-gordeeva12.html> (дата звернення: 30.09.2018).
36. Ewoldsen D., Eno C., Okdie B., Velez J., Guadagno R. Effect of playing violent video games cooperatively or competitively on subsequent cooperative behavior. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networks*. 2012. №15. P. 277-280.
37. Game trailers. A study of game trailer design. URL: <http://arc.hhs.se/download.aspx?mediumid=1963//-2017> (дата звернення: 11.09.2018).
38. Статистика прибыли и расходов на киберспортивной арене. Турниры с наибольшим призовым фондом. URL: <https://www.esportsearnings.com/tournaments> (дата звернення: 30.08.2018).
39. Hainey T., Connolly T., Stansfield M., Boyle E. The differences in motivations of online game players and offline game players: A combined analysis of three studies at higher education level. 2011. Vol. 57. № 4. P. 2197-2211.

40. Иванова Н.А., Артемов А.В., Волохонский В.Л., Дубик С.В. Мотивация онлайн-гейминга в контексте теории самодетерминации (SDT). *Вестник Санкт-Петербургского университета*. 2016. Серия 16. № 2. С. 47-58.
41. Newzoo Global Games Market Report 2018. URL: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2018-light-version/> (дата звернення: 10.09.18)
42. Hamilton W., Garretson O., Kerne A. Streaming on Twitch: Fostering Participatory Communities of Play within Live Mixed Media. // *In Proceedings of the 32nd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems*. ACM. 2014. P. 1315–1324.
43. White Paper: Key Insights into Esports in the Americas. URL: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/white-paper-key-insights-into-esports-in-the-americas> (дата звернення: 12.08.2018).
44. SuperData 2017 Esports Market Brief. URL: <https://www.superdataresearch.com/market-data/market-brief-year-in-review/> (дата звернення: 10.09.18)
45. Bräutigam T. Esports comes to the second largest multi-sports event in the world. URL: <https://dotsports.com/business/news/esports-asian-games-14151> (дата звернення: 12.08.2018).
46. Navarro J. eSports officially a medal event in 2019 SEA Games. URL: <https://sports.inquirer.net/329233/esports-officially-a-medal-event-in-2019-sea-games> (дата звернення: 12.08.2018).
47. Хасанова А.Ш. Формирование устойчивости конкурентоспособности в условиях информатизации экономического пространства. *Вестник экономики, права и социологии*. 2014. №4. С. 101-105.
48. Taylor T. L. Raising the stakes e-sports and the professionalization of computer gaming. Cambridge. Mass.: MIT Press, 2012. URL: <https://cpb-us-e1.wpmucdn.com/sites.suffolk.edu/dist/5/1153/files/2015/02/Raising-the-Stakes-E-Sports-and-the-Professionalization-of-Computer-Gaming.pdf>

(дата звернення: 16.07. 2018).

49. World of Tanks: Українська команда стала найсильнішою на World Cyber Games. URL: <http://watcher.com.ua/2013/12/02/world-of-tanks-ukrayinska-komanda-stala-nausylnishoyu-na-world-cyber-games> (дата звернення: 18.07.2018).

50. Творець комп'ютерної гри World of Tanks став мільярдером. URL: https://ukr.lb.ua/economics/2016/02/25/328856_tvorets_kompyuternoj_gri_world.html (дата звернення: 18.11.2018).

51. Esports in Brazil: Key Facts, Figures, and Faces. URL: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/esports-in-brazil-key-facts-figures-and-faces> (дата звернення: 18.11.2018).

52. Как правительство Южной Кореи продвигает киберспорт. URL: <http://m19.team/ru/novosti/kak-pravitelstvo-yuzhnoj-korei-prodvigaet-kibersport> (дата звернення: 18.11.2018).

53. Топ 10 киберспортивных команд. Рейтинг самых богатых и успешных. URL: <https://gameon.pro/esports/top-cybersport-teams> (дата звернення: 21.11.2018).

54. Курс на Китай. Зачем «ПСЖ» выходит на азиатский киберспортивный рынок. URL: <https://www.championat.com/cybersport/article-3411743-zachem-pszh-ponadobilsja-aziatskij-kibersportivnyj-rynok.html> (дата звернення: 30.11.2018).

55. Почему киберспорту грозит большое будущее? URL: https://eloplay.com/blog/knowledge_base/pochemu-kibersportu-grozit-bolshoe-budushchee?debug=57 (дата звернення: 26.11.2018).

56. Newzoo's Esports Business Predictions for 2021. URL: <https://newzoo.com/insights/articles/newzoos-esports-business-predictions-for-2021-a-bigger-industry-than-traditional-pro-sports> (дата звернення: 26.11.2018).

57. Прогноз по индустрии приложений на 2017–2022 годы. URL: <https://www.appannie.com/ru/insights/market-data/app-annie-2017-2022-forecast> (дата звернення: 26.11.2018).

58. Технология блокчейн делает киберспорт более прозрачным. URL: <https://hype.ru/@BalAnnette/tehnologiya-blokcheyn-sdelaet-kibersport-bolee-prozrachnym-5g7gbdvk> (дата звернення: 28.11.2018).

59. Morrison R. Players that don't have agents make way less money, they don't get the same kind of sponsorships, and their careers are just intrinsically worse. URL: <https://theshotcaller.net/ryan-morrison-on-esports-agents> (дата звернення: 30.11.2018).

60. PricewaterhouseCoopers. Всемирный обзор индустрии развлечений и СМИ: прогноз на 2017–2021 годы Ключевые тенденции мирового и российского рынков. 2017. С. 58-61.

61. eSPORTconf UAH – перша українська кіберспортивна бізнес-конференція. URL: <https://esportconf.com.ua/uk/post/esportconf-uah-pervaya-ukrainskaya-kibersportivnaya-biznes-konferentsiya-60995> (дата звернення: 10.11.18)

62. Балай К.А., Гуняга Н.О. Податкові вигоди від легалізації кіберспорту в Україні. *Економічний Нобелівський Вісник*. 2018. №11. с. 11-15.

63. Перспективи кіберспорту в Україні. URL: <https://champion.com.ua/press/2017/07/17/690644> (дата звернення: 30.11.2018).

64. Цараненко Д.І. Комплексний аналіз структури та тенденцій розвитку світового ринку відеоігор. *Генерування інновацій інклюзивного розвитку: національний, регіональний, міжнародний вимір: тези доп. міжн. наук.-практ. конф.* Запоріжжя. 2018. С.203-205.

65. Цараненко Д.І. Кіберспорт як нова сфера міжнародного бізнесу: інвестиційний аспект. *Соціально-економічні, освітні та фахові проблеми молоді в умовах євроінтеграційних процесів: матеріали всеукр. інтернет-конф.* Запоріжжя. 2018. С. 114-116.