

УДК 330.3

DOI: 10.36919/2312-7872.3.2024.142

Ю. В. Майстренко,*Кандидат економічних наук, доцент,**Приватний вищий навчальний заклад**«Європейський університет»**E-mail: Leluka@ukr.net***ORCID: 0000-0003-1291-016X****М. А. Бродовський,***Магістр**Приватний вищий навчальний заклад**«Європейський університет»***ORCID: 0009-0001-2886-1182**

ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ ІГРОВОЇ ІНДУСТРІЇ В УКРАЇНІ

У статті досліджено роль ігрової індустрії як важливої складової суспільства, яка має важливе економічне, інноваційне, навчальне та культурне значення. Проаналізовано сучасний стан ігрової індустрії в Україні та особливості управління в цій сфері. В статті було охоплено загальні поняття ігор та їх вплив на суспільство, а також поняття відеоігор. Було проаналізовано найбільші українські ігрові компанії, зокрема їхнє фінансування та кількість спеціалістів. Досліджено перспективи розвитку галузі на основі прогнозу зростання національних доходів від ігрового бізнесу до 2027 року. Проведено огляд недоліків в управлінні галуззю та запропоновано шляхи для їх вирішення. Результати проведеного дослідження дають змогу зробити висновок про важливість вивчення, популяризації та вдосконалення галузі ігрової індустрії, яка є стрімким та перспективним напрямком сучасного економічного розвитку України.

Ключові слова: управління, ігрова індустрія, геймдев, розробка ігор, видавець, інвестиції, перспективи, вдосконалення.

Постановка проблеми. Галузь ігрової індустрії приносить у державний бюджет України значні прибутки. Проте, не дивлячись на фактор прибутковості, в нашій країні ця індустрія вважається відносно новою та є мало вивченою. Спостерігається відсутність достатньої кількості досліджень та наукових праць у сфері ігрової індустрії, а викладання цієї сфери не розповсюджене в українських вищих навчальних закладах. Все це призводить до того, що ігрова індустрія все ще сприймається суспільством через призму стереотипів переважно як засіб розваг, а не як джерело для професійного розвитку, інноваційних, інвестиційних та економічних можливостей. У зв'язку з цим виникає необхідність дослідження та аналізу аспектів ігор та ігрової індустрії, а також пошук шляхів для вдосконалення ефективного управління цією галуззю, що в результаті може позитивно вплинути на розвиток цієї індустрії в Україні та підвищити її конкурентоспроможність на національному та світовому ринку.

Аналіз останніх досліджень. Питанням досліджень ігрової індустрії займаються І.О. Лазнев, Д.І. Цараненко, М.О. Проскуріна. Серед іноземних — Гріффітс, М. Д., Кусс, Д. Дж., Гортарі, А. Б., які вивчали психологічні аспекти впливу ігрового процесу на людину. Автори Боровські К., та Нобель М., — займались вивченням ігрової сфери, зокрема питаннями маркетингу, стратегічного менеджменту та особливостей індустрії.

Мета дослідження. Метою даного дослідження є аналіз поняття «ігри» у загальному аспекті та специфіки ігрової індустрії, а також виявлення перспектив розвитку цієї галузі в Україні та пошук способів для її вдосконалення. Це сприятиме популяризації ігрової індустрії серед академічної, професійної та ігрової спільноти та становленню її конкурентоспроможним лідером на національному та міжнародному ігровому ринках.

Виклад основного матеріалу. Ігрова індустрія вже давно не обмежується одним лише розважальним значенням та сьогодні має важливий економічний, інноваційний, навчальний та культурний вплив на суспільство. Такі зміни обумовлені стрімким розвитком технологічного прогресу та підвищенням рівня усвідомленості населення. В Україні протягом останніх років відбувся стрімкий розвиток ігрової галузі, зокрема збільшення кількості національних ІТ-

компаній, які розробляють ігрові продукти, збільшення геймдев-фахівців та іноземних інвестицій. Ігрова індустрія стала однією з галузей, котра спочатку під час COVID-19, а потім під час війни у повному обсязі поновила надання послуг, завдяки чому зараз мала можливість підтримувати українську економіку [1]. Згідно прогнозів експертів, у майбутньому ігровий бізнес стане одним з перспективних чинників відбудови економіки України та подальшого зростання ВВП. Ефективне управління національною ігровою індустрією може сприяти розвитку інновацій, технологічному прогресу, збільшенню кількості робочих місць та залученню іноземних інвесторів [2].

В загальному розумінні, «гра» — означає вид діяльності, який люди використовують при моделюванні інших видів діяльності для розваг або навчання. При цьому, на відміну від праці, гра містить характерну відмінність — вона не ставить перед гравцями безпосередньо корисної мети, а її характер розважальний або освітній [3].

Відеоігри — це вид сучасної активності, де гравці мають можливість стати частиною віртуального ігрового світу, керуючи ним через комп'ютер, ігрову консоль чи мобільний телефон. Гравцям доступні різні жанри відеоігор, від стратегічних та пригодницьких до рольових та багатьох інших. Головною перевагою такого виду ігор є можливість повної інтеграції у віртуальний простір та відчуття контролю над подіями гри. Відеоігри підходять у якості розваг для людей різної статі, віку, соціального статусу тощо.

Розглянемо класифікацію основних видів відеоігор [4]:

1) квести — це ігри, де герой знаходиться у пригодах, під час яких він може взаємодіяти з іншими персонажами, вивчати різні предмети, розв'язувати завдання та розгадує головоломки;

2) шутер — це відеоігри, які вимагають високої швидкості реакції, відомі також як ігри від першої особи зі стрільбою;

3) рольові ігри (RPG) — гравець розвиває свого персонажа, перемагає ворогів та виконує завдання, веде торгівлю ресурсами;

4) стратегії — передбачає управління не конкретним персонажем, а іншими ігровими процесами, наприклад, розвитком міста або країни;

5) симулятори — реалістично імітують процеси управління автомобілем, літаком, конем та навіть ігровим життям персонажів.

В табл. 1.1 наведено найпопулярніші жанри відеоігор та їх найвідоміших представників.

Таблиця 1.1

Найпопулярніші жанри сучасних відеоігор

Назва жанру	Визначення	Представники
MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)	командний ігровий жанр, який поєднує екшн, RPG і стратегію в режимі реального часу, де є дві команди по 5 гравців, і кожен з них керує персонажем з певним набором навичок, а метою гри є знищення ворожої бази	Dota 2 і League of Legends
MMORPG (Massively multiplayer online role-playing game)	Цей жанр відноситься до рольових онлайн-ігор, де грає одночасно багато користувачів, які активно взаємодіють між собою у віртуальному світі і виконують квести	World of Warcraft
FPS (First-person Shooter)	жанр ігор від першої особи, в яких ігровий процес базується на збройних боях. На відміну від інших видів шутерів, тут гравець може бачити гру поглядом персонажа, за якого грає	Counter-Strike: Global Offensive, Overwatch, Valorant
Battle Royale (королівська битва)	жанр ігор, що поєднує елементи ММО та симулятора виживання, де спочатку на карті безліч гравців, але вона поступово зменшується і переможцем є останній гравець	PUBG, Apex Legends, Fortnite
AAA-ігри	ігри з найбільшим бюджетом, що спрямований на величезну аудиторію та передбачає вагомих витрат на розробку і піар гри	Assasin Creed, Grand Theft Auto, Need For Speed

Джерело: розроблено автором на основі [4]

У 2020 році науковці Griffiths, M. D., Kuss, D. J., & de Gortari, A. B. провели спостереження щодо гравців, які протягом певного часу грали у відеоігри. Спостереження дозволило виявити наступні позитивні аспекти впливу ігрового процесу на учасників: безпечний адреналін; спосіб абстрагуватись; спосіб покращити реакцію; вміння навчитись планувати свій час; можливість

побудови спільноти однодумців; покращення пам'яті та уваги; покращення дрібної моторики; швидкість прийняття рішень [5].

Наприклад, у третьому сезоні оригінального серіалу Netflix «Картковий будинок», головний герой, політик із Вашингтона Френк Андервуд, перебував під сильним тиском у його професійному та особистому житті. Щоб уникнути жорстокої реальності, Андервуд насолоджується тихими вечорами, під час яких він грає у інді-відеоігру «Долина монументів», розроблену британською компанією Ustwo. У ці моменти герой серіалу видається розслабленим та гармонійним, створюючи враження, що відеогра пропонує притулок від напруженого життя. Використання цієї відомої відеоігри в серіалі свідчить про те, що індустрія відеоігор та інші популярні культури все частіше розвиваються спільно, обмінюючись творчими ідеями і концепціями виробництва [6].

Розглянемо ігрові компанії України, які є як суто українськими, так і міжнародними, що мають представництва у нашій країні (табл. 1.2). Велика частка з них зіштовхнулася зі складнощами після початку повномасштабного вторгнення у 2022 році, що позначилось на змінах у кількості фахівців та рівні прибутку.

Таблиця 1.2

10 найбільших ігрових компаній на ринку України у лютому 2023

№	Компанія	Тип	Спеціалісти в Україні	Технічні спеціалісти
1	Playrix (Київ, Харків)	Продукт, видавництво	1273 (–224)	839 (66%)
2	Room 8 Group (Київ, Львів)	Аутсорс	1057 (+136)	806 (76%)
3	Plarium (Харків, Київ, Львів, Одеса, remote)	Продукт, видавництво	903 (–73)	758 (84%)
4	Ubisoft (Київ, Одеса)	Продукт, видавництво	827 (–348)	756 (91%)
5	Gameloft (Харків, Львів)	Продукт, видавництво	641 (–9)	611 (95%)
6	Wargaming (Київ)	Продукт, видавництво	434 (–104)	367 (85%)
7	Pingle Game Studio (Дніпро, Київ, Харків, Львів)	Аутсорс	421 (+71)	390 (93%)
8	G5 Entertainment AB (Харків)	Продукт, видавництво	390 (–59)	312 (80%)
9	Kevuru Games (Full remote)	Аутсорс	350 (–50)	280 (80%)
10	WhaleApp LTD (Київ, Дніпро, Вінниця)	Продукт	261 (–164)	222 (85%)

Джерело: розроблено автором на основі [7]

Переважна більшість українських ігрових компаній спеціалізується на випуску власних продуктів — таких компаній 69%, менша частина надають послуги аутсорсингу, розробляють інді-ігри та надають інші послуги (рис. 1.1).

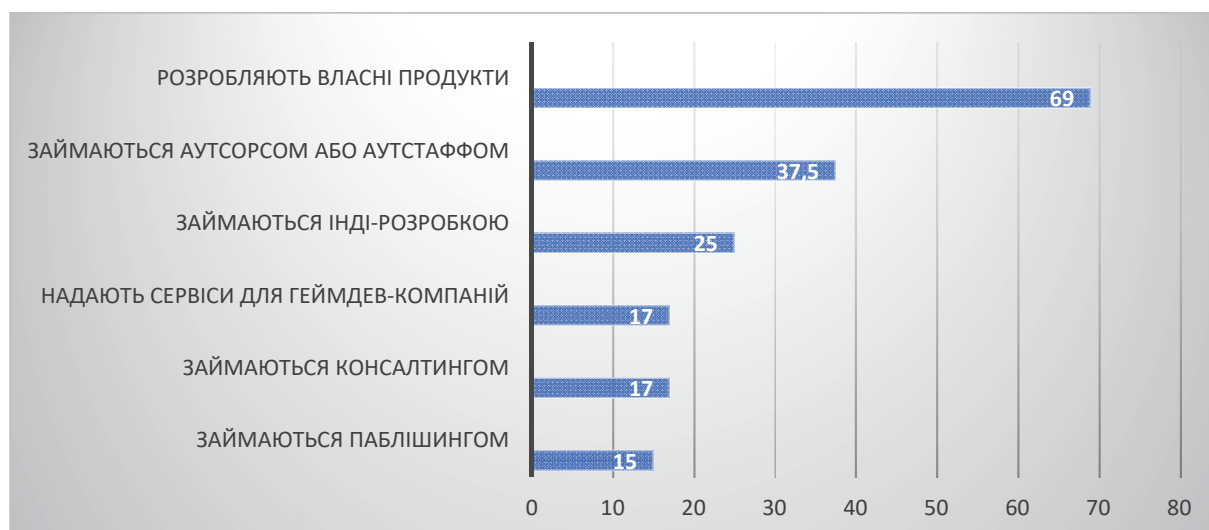


Рис. 1.1. Профіль діяльності українських компаній розробників ігор [8]

25 українських геймдев-компаній, станом на 2023 рік, випустили лише одну гру, у той час як 18 компаній — випустили більше ніж 10 ігор, що свідчить про їх досвід (рис. 1.2).

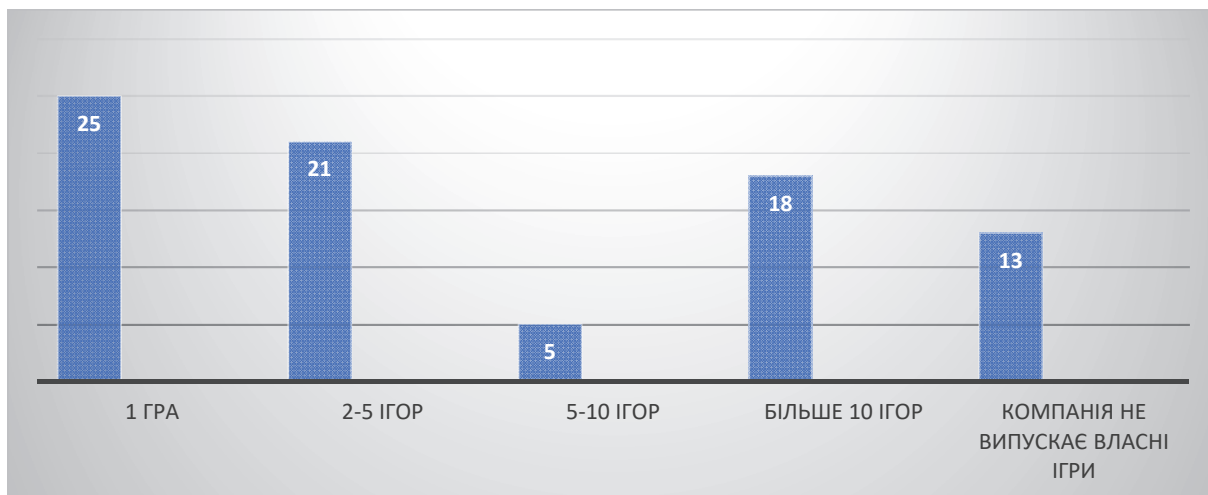


Рис. 1.2. Випущені ігри українськими ігровими компаніями [8]

Серед всієї кількості українських ігрових компаній, 63% випускають ігри жанру Action, 59% — випускають головоломки, 52% — стратегії, 44% — ігри жанру симулятори і 38% — рольові ігри [7].

З точки зору джерел фінансування, 76% компаній ведуть діяльність за кошти засновників, 14% — мають змішане фінансування, 7% — непрофільних інвесторів, і всього 3% — розвиваються за кошти профільних інвесторів (рис. 1.3)

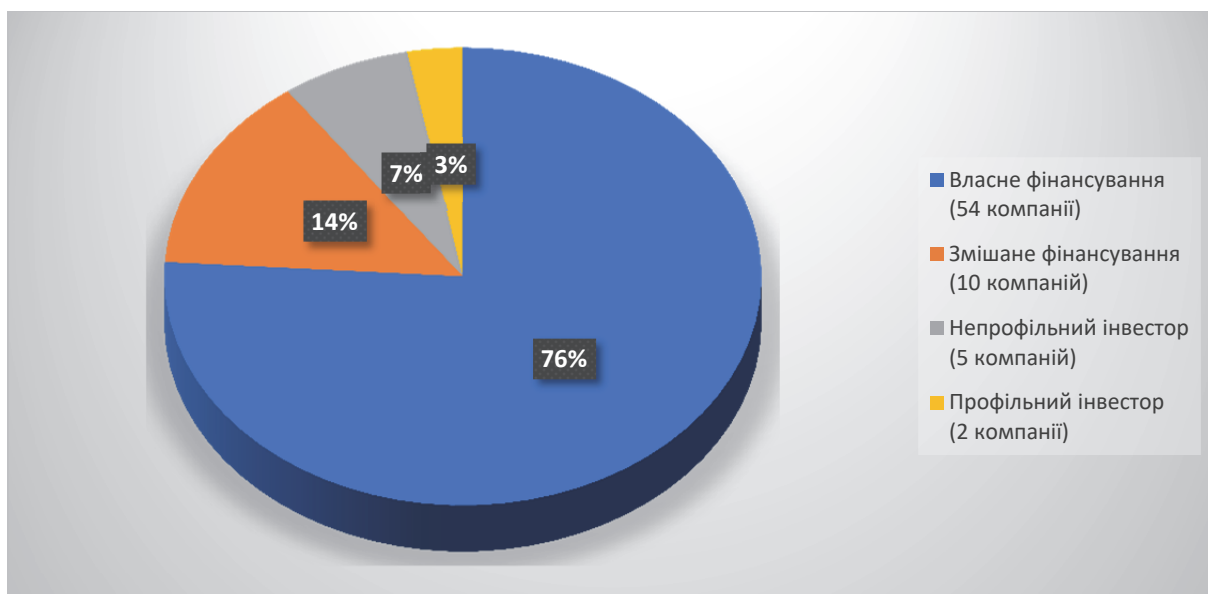


Рис. 1.3. Фінансування українських ігрових компаній [8]

У період з травня 2022 р. до лютого 2023 р. кількість спеціалістів в українській ігровій галузі зменшилась на 12,71% (рис. 1.4). Великі компанії пояснюють таке падіння тим, що вони перемістили свій персонал в інші країни та переоформили як місцевих юридичних осіб. Це надало можливість компаніям не втратити своїх співробітників, але при цьому вони більше не сплачують українські податки. Станом на лютий 2023 найбільша частка спеціалістів в ігрових компаніях спостерігалась у Києві та Львові, де працювали 2520 та 819 фахівців відповідно.

Для багатьох співробітників ігрових компаній, зміна локації основного місця роботи позначилась на рівні заробітної плати (рис. 1.5). Вона зросла на 6%. Це має важливе значення для працівників галузі, оскільки її рівень також впливає на загальний комфорт в професійному оточенні [9].

Зміни місця роботи та життя призвели співробітників до адаптаційних труднощів, але також відкрили нові можливості та перспективи. Професіонали галузі можуть розглянути інші локації для особистого та професійного зростання, знайомства з новими ринками та аудиторіями.

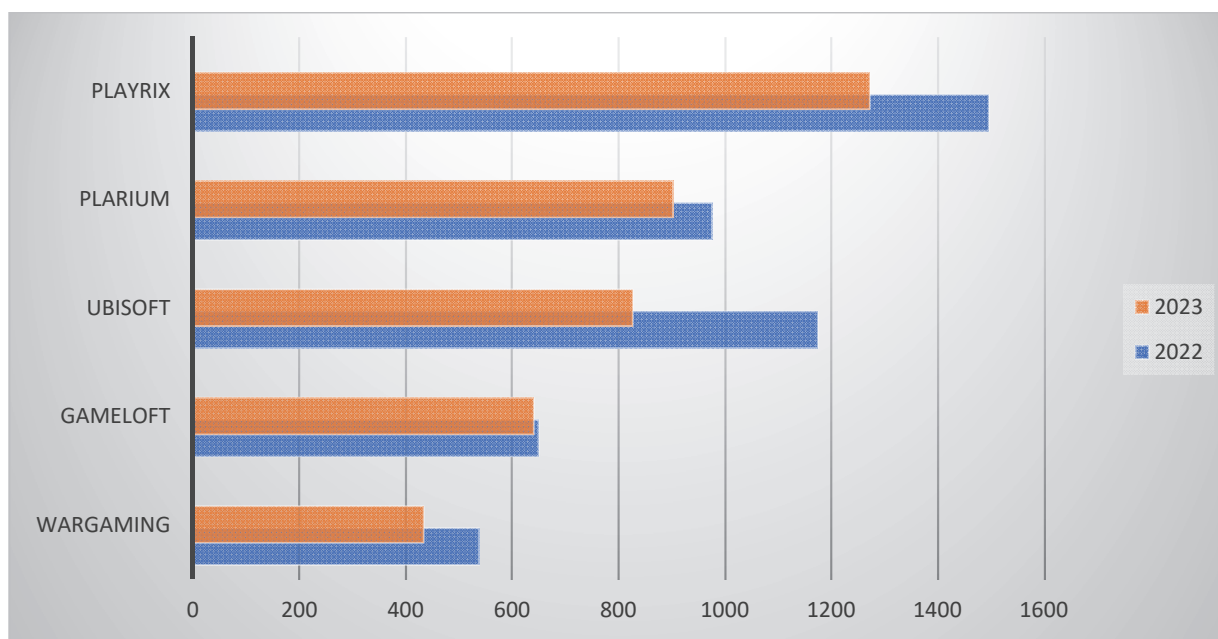


Рис. 1.4. Спеціалісти у ігрових компаніях України у 2022–2023 рр. [7]

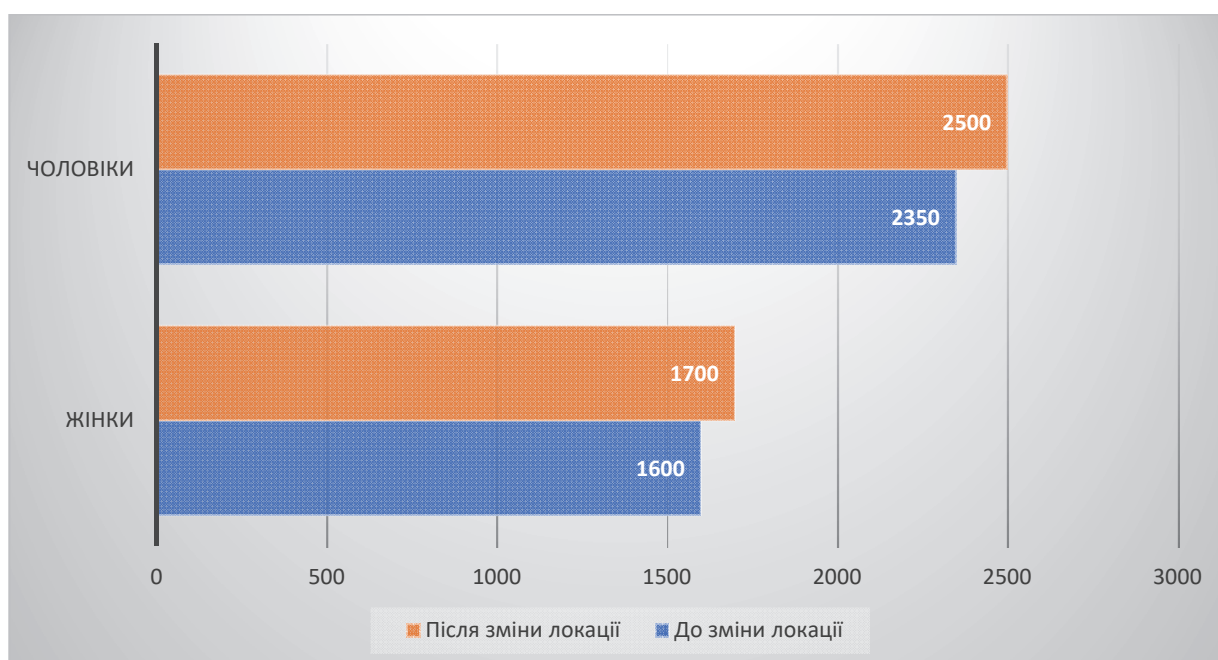


Рис. 1.5. Середня зарплата в ігрових компаніях України до та після зміни локації за статтю, дол. США [9]

Не дивлячись на те, що у 2022 році було призупинена частка угод з інвесторами, у 2023 році українська ігрова індустрія змогла стабілізуватись, пристосувавшись до нових складних реалій, що в свою чергу позитивно відобразилось на надходженні іноземних інвестицій [10].

Ігрова компанія із США «Mythical Games», яка є резидентом «Дія.Сіті» та котра спеціалізується на блокчейн-іграх та проектах Web 3.0, залучила в український ігровий бізнес інвестиції у розмірі 37 млн. доларів та відкрила офіс в Києві, придбавши український стартап «DMarket» для торгівлі віртуальними предметами та ігровими скінами.

Під час війни «Jarvi Games» стала єдиною українською компанією, яка уклала велику публічну угоду та змогла зібрати 3 млн. доларів у другому інвестиційному раунді.

Велика міжнародна компанія зі штаб-квартирою в США, нещодавно вклала 45 млн. доларів в українську студію з безкоштовним FPS-проектом [10].

Ефективна робота української ігрової індустрії та значні прибутки навіть під час війни свідчить про те, що вона є стійким сектором зі значним потенціалом зростання.

Окрім перспектив у інвестиційному аспекті, українська ігрова індустрія розвивається і в культурному плані. Згідно з даними всесвітньої ігрової платформи Steam, українська мова сьогодні посідає 16 місце серед найпопулярніших мов на платформі, а частка користувачів Steam з українським інтерфейсом збільшилась до 0,5%. До повномасштабного вторгнення вона складала всього 0,16%. У 2022 році Steam-платформа представила 405 ігор з українською підтримкою, а згодом в 2023 році вийшло 60 ігор з українською локалізацією та демо-версіями майбутніх ігор. Така тенденція свідчить про позитивні перспективи активного розвитку та просування українського ігрового контенту [11].

Одним із найбільш важливих факторів, які свідчать про перспективність розвитку української ігрової індустрії є зростання загального доходу України від цієї галузі. В 2021 році він становив 244 млн. доларів, а в 2022 — 200 млн. доларів, незважаючи на серйозні виклики та труднощі, викликані війною (рис.1.6). Такий рівень доходу навіть перевищує довоєнні показники річного доходу, які склали в цій індустрії (171 млн. доларів в 2018 році та 188 млн. доларів в 2019 році відповідно). За прогнозами аналітиків, ця траєкторія зростання буде збільшуватись. До 2027 року річний дохід України від ігрового бізнесу сягне показника у 350 млн. доларів [12].

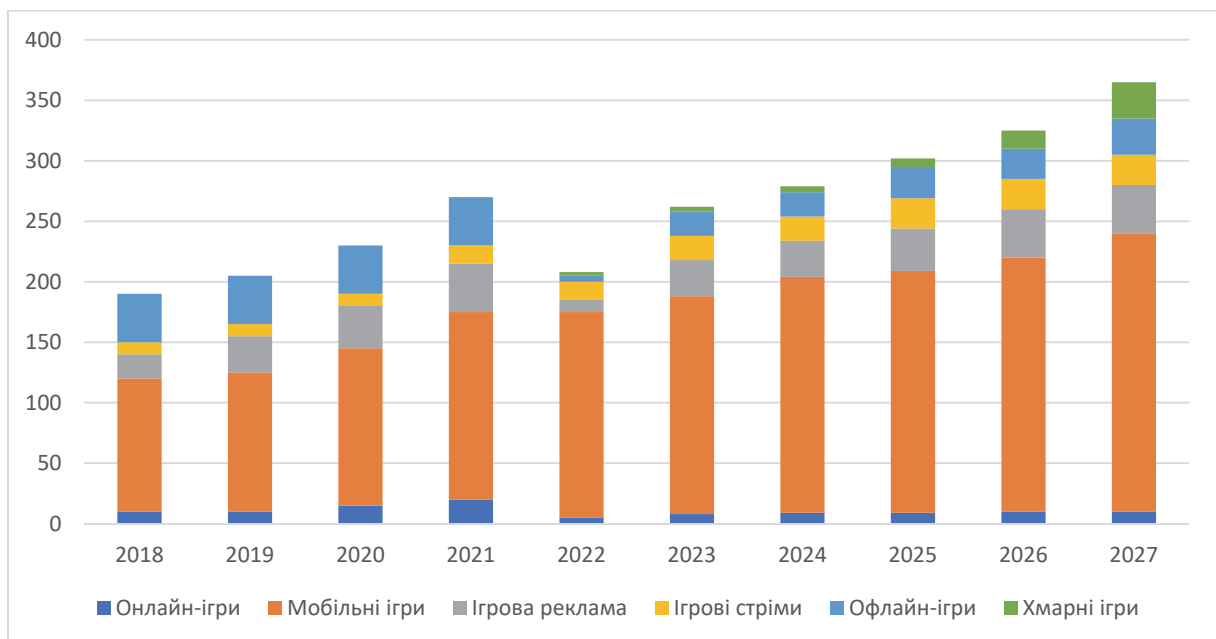


Рис. 1.6. Прогноз зростання доходів в українській ігровій індустрії до 2027 року, млн. дол. [12]

Ці цифри демонструють стійкість та потенціал ігрової індустрії України, незважаючи на те, що вона працює у несприятливих обставинах. Тенденцію до зростання річних доходів у цій галузі можна пояснити декількома причинами, зокрема попитом на місцевому ринку, розширенням географії офісів українських компаній по всьому світу та міжнародним продажем ігор, розроблених в Україні.

Крім всього вищезазначеного, перспективу для розвитку українського ігрового бізнесу вже найближчим часом матимуть нові технології, такі як віртуальна реальність (VR), доповнена реальність (AR), хмарні ігрові платформи та штучний інтелект, який вже зараз активно впроваджується багатьма відомими ігровими компаніями, серед яких наступні [13]:

1) Ubisoft — компанія використовує штучний інтелект для покращення геймплею у своїх іграх. Наприклад, в грі «Assassin's Creed: Odyssey» була впроваджена система, яка допомагає гравцям вибирати оптимальні стратегії та розв'язувати головоломки.

2) Electronic Arts (EA) — використовує штучний інтелект для створення реалістичного геймплею у спортивних симуляторах, таких як «FIFA» і «Madden NFL».

3) Blizzard Entertainment — компанія використовує штучний інтелект для балансування героїв та режимів у своїй грі «Overwatch». Це допомагає забезпечити рівень геймплею та гри на високому рівні.

4) OpenAI — компанія розробляє інтелектуальних агентів, які можуть грати в ігри, такі як «Dota 2», що дозволяє використовувати штучний інтелект для створення складних ігор та геймплею на високому рівні.

5) Sony Interactive Entertainment — використовує штучний інтелект для покращення графіки і фізики у своїх іграх, щоб зробити геймплей більш реалістичним і захоплюючим.

Досягнення у таких технологіях, як штучний інтелект та блокчейн, відкривають для української ігрової індустрії нові можливості для експериментів у розробці ігор. Використання таких технологій може вивести українські студії на передній план інновацій та зміцнити їхню глобальну репутацію. Способи вдосконалення управління ігровим бізнесом в Україні мають вирішальне значення для подальшого розвитку цієї індустрії. Враховуючи складну ситуацію в країні, обумовлену війною та політичною нестабільністю, розробка та впровадження способів покращення управління ігровим бізнесом є надзвичайно важливою задачею [14].

Перший недолік полягає у меншій частці співробітників жіночої статі в ігровій індустрії України в порівнянні з чоловічою. У даному контексті слід враховувати, що наразі жінок працює 37,3% проти 62,7% чоловіків. Ця диспропорція може бути визначена більш низькою зарплатою для жінок у галузі порівняно з чоловіками, а також недостатньою популяризацією серед жінок про можливості та перспективи розвитку кар'єри в ігровому бізнесі.

У зростаючому ігровому бізнесі України жінки відіграють важливу роль та є важливим ресурсом для галузі і включення їх в ігровий розвиток може принести унікальні погляди та ідеї для створення цікавих ігор, привернути увагу більшої кількості жінок-гравців, які становлять значну частину аудиторії та посприяти збільшенню робочих місць та доходів в галузі.

До способів вдосконалення цієї ситуації можна віднести вирівнювання зарплат жінок та чоловіків у цій галузі, а також можливість запуску програм та стипендій, спрямованих на підтримку жінок, які цікавляться ігровою розробкою, а також створення платформ для їхнього професійного росту та навчання. Другий недолік, який було виявлено — відсутність спеціалізованих ігрових університетів, які надають вищу освіту в галузі ігрової індустрії, що призводить до малої кількості українських наукових досліджень та публікацій в цій області, обмежуючи розуміння потенціалу галузі та впливу на економіку країни.

Для вдосконалення навчання та розвитку в ігровій індустрії в Україні доречно запропонувати такі заходи: відкриття спеціалізованих університетів, які надаватимуть вищу освіту в галузі ігрового розвитку та розробки; розширення кола офіційних курсів з геймдев-індустрії, включаючи навчання по менеджменту в ігровому бізнесі, маркетингу, розробці ігор та інших аспектів галузі; постійна популяризація ігрової індустрії серед молоді та випускників шкіл; організація стажувань та практик для студентів у реальних ігрових компаніях, що може допомогти підготувати кваліфікованих фахівців та забезпечити їхнє подальше зайняття [15]. Третій виявлений недолік полягає у достатньо великій частці аутсорсингових компаній, які надають послуги для ігрових компаній інших країн. Це досить поширена практика, але важливо зосередити увагу на збільшенні кількості українських ігор власного виробництва. Це є стратегічно важливим завданням, оскільки це дозволить Україні стати важливим гравцем на міжнародному ринку ігрової індустрії. Власне виробництво ігор дозволить збільшити прибуток вітчизняних компаній, залучити нових інвесторів та створити робочі місця в Україні.

Для цього можна запропонувати такі способи вдосконалення: розвиток інфраструктури для ігрової індустрії, який включає створення інкубаторів, коворкінгів та ігрових хабів; партнерство з іноземними видавцями, яке дозволить українським розробникам вийти на світовий ринок та представити свої ігри широкій аудиторії; піар-компанії для українських ігор; просування ігор під лозунгом «Made in Ukraine», що допоможе залучити увагу іноземних гравців та інвесторів, а також підвищить інтерес до українських розробників [15].

Наступний виявлений недолік — нерозповсюджене використання технологій штучного інтелекту в ігровій індустрії, де існують рутинні завдання, такі як тестування, аналіз даних, та інші повторювані процеси, можуть займати багато часу та зусиль співробітників. Застосування штучного інтелекту (ШІ) для рутинних завдань в ігровій індустрії необхідне з метою підвищення продуктивності, зменшення ризику помилок та вдосконалення робочого процесу. Проте важливо відзначити, що впровадження ШІ не має передбачати звільнення або заміни співробітників, а як отримання можливості для вдосконалення їх роботи та розвитку нових навичок. Успішне впровадження ШІ може вдосконалити ігрову індустрію наступним чином: автоматизація

тестування ігор за допомогою ШІ може допомогти зекономити час та зусилля співробітників і покращити якість гри; аналізу великих обсягів даних за допомогою ШІ може допомогти ігровим компаніям зрозуміти попит гравців, щоб вдосконалити ігри; впровадження штучного інтелекту в ігрову індустрію створює попит на спеціалістів, які будуть працювати з ним — аналітики даних та фахівці з обробки інформації, створюючи нові робочі можливості та сприяючи розвитку галузі [15].

Висновок. Галузь ігрової індустрії України стрімко розвивається навіть у складних умовах повномасштабної війни, про що свідчать мільйонні прибутки до держбюджету, які мають тенденцію до зростання на 8,4% впродовж наступних 4 років. Проте, не дивлячись на позитивні аспекти, існуючий нині механізм розвитку ігрового бізнесу в нашій країні потребує негайного вдосконалення та впровадження нових інноваційних підходів до управління цією індустрією, враховуючи успішний досвід відомих іноземних ігрових компаній, щоб забезпечити високу конкурентоспроможність на національному ринку. Зокрема, галузь потребує популяризації серед молодого покоління не лише як розважальної сфери, а як шляху до професійного розвитку та інноваційних відкриттів, для чого доцільно запровадити відкриття спеціалізованих вищих навчальних закладів та окремих геймдев-спеціальностей. Загалом, вдосконалення галузі ігрової індустрії буде сприяти збільшенню її конкурентоспроможності на міжнародному ринку, створенню нових робочих місць, зростанню кількості інновацій, збільшенню національного доходу від галузі та в результаті росту ВВП.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Лазнева І. О., Цараненко Д. І. Кіберспорт та його вплив на зміну структури світового ринку комп'ютерних ігор. *Науковий вісник Ужгородського національного університету*. Серія: Міжнародні економічні відносини та світове господарство. Випуск 22, частина 2, 2018. 63–67 с.
2. Daniel Poludyonny Ukrainian Game Development Industry: Through COVID-19 and War.. 2022 URL : <https://www.linkedin.com/pulse/ukrainian-game-development-industry-through-covid-19-war-poludyonny/> (дата звернення : 06.11.2023).
3. Game. Wikipedia, the free encyclopedia. 2023. URL : <https://en.wikipedia.org/wiki/Game> (дата звернення : 23.10.2023).
4. Video game genre. Wikipedia, the free encyclopedia. 2023. URL : https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_genre (дата звернення: 25.10.2023).
5. Griffiths, M. D., Kuss, D. J., & de Gortari, A. B. O. (2020)/ Videogames as therapy. P. 324–363.
6. Styhre A., Szczepanska A. M., Björn Remneland-Wikhamn (2018) /Consecrating video games as cultural artifacts: Intellectual legitimation as a source of industry renewal. *Scandinavian Journal of Management*. vol. 34(1), P. 22–28.
7. Топ-25 геймдев-компаній України, 2023. URL : <https://gamedev.dou.ua/articles/top-gamedev-companies-winter-2022/> (дата звернення: 25.10.2023).
8. Як Україна виглядає на світовому ринку розробки ігор (2019). URL : <https://businessviews.com.ua/ru/tech/id/virobnictvo-igor-v-ukrajini-1948/> (дата звернення : 25.10.2023).
9. Research: Ukrainian game development as seen by ukrainian game developers. (2021). URL : <https://skillers.tech/blog/research-ukrainian-game-development-as-seen-by-ukrainian-game-developers> (дата звернення: 06.11.2023).
10. The state of play for Ukrainian game developers in 2023. URL : <https://www.pocketgamer.biz/feature/82727/the-state-of-play-for-ukrainian-game-developers-in-2023/> (дата звернення: 06.11.2023).
11. Проскуріна М. О. Структура індустрії комп'ютерних та цифрових ігор як частина національної економіки. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету*. Вип. 22, 2018. 58–62 с.
12. Statista Market Insights Аналітика та прогноз розвитку українського ігрового бізнесу в 2018-2027 роках. 2023 URL : [доступу:https://www.statista.com/outlook/dmo/digital-media/video-games/ukraine#revenue](https://www.statista.com/outlook/dmo/digital-media/video-games/ukraine#revenue) (дата звернення: 06.11.2023).
13. Shchur A. Ukraine's Gaming Industry in 2023. URL : <https://www.linkedin.com/pulse/ukraines-gaming-industry-2023-andrew-shchur/> (дата звернення: 06.11.2023).
14. Le Roy F., Robert F., Hamouti R. Vertical vs horizontal coopeition and the market performance of product innovation: an empirical study of the Video Game Industry. *Technovation*. Vol.112, 2022. P. 102–411.
15. Niemczyk J., Borowski K., Nobel M. Strategy approaches in the video game industry. *Business informatics ekonomiczna*. Vol. 1 (63), 2022. P. 29–55.

REFERENCES

1. Lazneva I. O., Tsaranenko D. I. (2018) / Cybersport and its influence on the change in the structure of the world market of computer games. Scientific Bulletin of the Uzhhorod National University. Series: International economic relations and the world economy. Issue 22, part 2. P. 63–67.
2. Daniel Poludyonny (2022)/ Ukrainian Game Development Industry: Through COVID-19 and War. URL : <https://www.linkedin.com/pulse/ukrainian-game-development-industry-through-covid-19-war-poludyonny/> (date of application: 06.11.2023).
3. Game. Wikipedia, the free encyclopedia. 2023. URL: <https://en.wikipedia.org/wiki/Game> (access date: 10/23/2023).
4. Video game genre. Wikipedia, the free encyclopedia. 2023. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_genre (accessed 10/25/2023).
5. Griffiths, M. D., Kuss, D. J., & de Gortari, A. B. O. (2020)/ Videogames as therapy. P. 324–363.
6. Styhre A., Szczepanska A. M., Björn Remneland-Wikhamn (2018) /Consecrating video games as cultural artifacts: Intellectual legitimation as a source of industry renewal. Scandinavian Journal of Management. Vol. 34(1), P. 22–28.
7. Top-25 gamedev companies of Ukraine, 2023. URL: <https://gamedev.dou.ua/articles/top-gamedev-companies-winter-2022/> (access date: 10/25/2023).
8. How Ukraine looks on the global game development market (2019). URL: <https://businessviews.com.ua/ru/tech/id/virobnictvo-igor-v-ukrajini-1948/> (date of application: 10/25/2023).
9. Research: Ukrainian game development as seen by Ukrainian game developers. (2021). URL: <https://skillers.tech/blog/research-ukrainian-game-development-as-seen-by-ukrainian-game-developers> (access date: 06.11.2023).
10. The state of play for Ukrainian game developers in 2023. URL : <https://www.pocketgamer.biz/feature/82727/the-state-of-play-for-ukrainian-game-developers-in-2023/> (date of application: 06.11.2023).
11. Proskurina M. O. (2018)/ The structure of the computer and digital games industry as part of the national economy. Scientific Bulletin of the International Humanitarian University., Vol. 22. P. 58–62.
12. Statista Market Insights. (2023) Analysis and forecast of the development of the Ukrainian gaming business in 2018–2027. URL: access: <https://www.statista.com/outlook/dmo/digital-media/video-games/ukraine#revenue> (access date: 06.11.2023).
13. Shchur A. Ukraine's Gaming Industry in 2023. URL: <https://www.linkedin.com/pulse/ukraines-gaming-industry-2023-andrew-shchur/> (access date: 06.11.2023).
14. Le Roy F., Robert F., Hamouti R. (2022)/ Vertical vs horizontal cooperation and the market performance of product innovation: an empirical study of the Video Game Industry. Technovation. Vol.112. P. 102–411.
15. Niemczyk J., Borowski K., Nobel M. (2022) Strategy approaches in the video game industry. Business informatics economic. Vol. 1 (63). P. 29–55.

Maystrenko Y. V., Brodovsky M. A. PROSPECTS FOR THE DEVELOPMENT OF THE GAMING INDUSTRY IN UKRAINE

This article explores the prospects of the gaming industry in Ukraine, analyzing its role as a crucial component of society with significant economic, innovative, educational, and cultural value. It examines the current state of the gaming industry in Ukraine, management peculiarities in this sphere, and covers general concepts of games and their societal impact, as well as the concept of video games. There is an analysis of the largest Ukrainian gaming companies, their funding, and workforce. The research investigates the industry's development prospects based on the forecasted growth in national revenue from the gaming business until 2027. The article identifies drawbacks in industry management and suggests ways to address them. Overall, the findings of this research emphasize the importance of studying, promoting, and improving the gaming industry, positioning it as a rapid and promising direction of Ukraine's modern economic development.

Key words: management, gaming industry, gamedev, game development, publisher, investments, prospects, improvement.