

УДК 658:005.5

DOI: <https://doi.org/10.32782/2224-6282/174-6>**Маслиган Р. М.**аспірант кафедри обліку та оподаткування і маркетингу,
Мукачівський державний університет
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8352-3311>**Гоблик В. В.**доктор економічних наук, професор,
перший проректор,
Мукачівський державний університет
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1830-3491>**Маслиган О. О.**доктор економічних наук,
доцент кафедри туризму і географії,
Мукачівський державний університет
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8465-548X>**Maslihan Roman, Hoblyk Volodymyr, Maslihan Olena**
Mukachevo State University

ОСОБЛИВОСТІ МЕХАНІЗМУ ФОРМУВАННЯ СИСТЕМНИХ ЗВ'ЯЗКІВ УЧАСНИКІВ ВИРОБНИЦТВА ПРОДУКТІВ КІБЕРСПОРТУ

Кіберспорт в Україні з анімаційної площини змістився у сферу електронного спорту, орієнтованого на визнані кіберспортивні дисципліни, якими є окремі відеоігри. При цьому змагання та процес гри у такі відеоігри доцільно розглядати як спільний цифровий продукт або їх мікс. Характер виробництва спільних продуктів формує потребу у формуванні системних зв'язків між учасниками, що їх виробляють. Окреслена проблематика визначила спрямованість цього дослідження на ідентифікацію особливостей механізму формування системних зв'язків учасників виробництва цифрових продуктів для кіберспорту. Для реалізації такої спрямованості представлено ідентифікацію передумов формування специфічних зв'язків учасників виробництва цифрових продуктів кіберспорту та процесів формування зв'язків між відповідними учасниками через призму механізму в економіці. Окрім того, базовим складником дослідження є опис спрямованої дії механізму в економіці та властивих йому елементів впливу на суб'єктів господарювання.

Ключові слова: кіберспорт, відеогра, механізм, спільний цифровий продукт, дохід.

FEATURES OF THE MECHANISM FOR FORMING SYSTEMIC TIES AMONG PARTICIPANTS IN THE PRODUCTION OF CYBERSPORTS PRODUCTS

Cybersport in Ukraine has shifted from the animation plane to the sphere of electronic sport, oriented towards recognized cybersports disciplines, which are separate video games. At the same time, the competition and the process of playing such video games should be considered as a common digital product or their mix, forming the need to form system connections between participants, they are produced. The identified issues determined the focus of the outlined study on the identification of features of the mechanism of formation of system connections of participants of the production of products for cybersport. In order to realize such a direction, the identification of prerequisites of formation of specific connections of participants of production of products of cybersport and processes of formation of contacts of participants of production of products of cybersport through the prism of mechanism in an economy is presented. In addition, the study will describe the characteristics of the mechanism in the economy and its effects on economic agents. According to the content of the mechanism of formation of connections of participants of cybersport, product manufacturing it is stated that «mechanism in the economy» should be considered as a set of elements, which produce diverse influences of these actors on the development and functioning of the production of cybersports products. At the same time, elements of influence on the formation of systemic ties of participants of cybersport product manufacturing are means of production; technical-economic relations; organizational-economic relations; club production relations. The mechanism involves the development of an impact and aims at the gradual integration of actors involved in the production of joint digital products of cybersport into the integrated structures of cybersports clubs. Prospects for further research in this area include laying the groundwork for the integrated development of cybersports clubs and systematizing methodological approaches to assessing the sustainability of integrated development of cybersports clubs.

Keywords: cyber sport, video game, mechanism, shared digital product, income.

JEL classification: A19, M11, M15

Постановка проблеми. Первинно кіберспорт в Україні розглядався як специфічний анімаційний захід ліцензованого організатора. Закономірно, що як суто розважальна сфера він мав на меті порівняння досягнень геймерів, під час реалізації якого людини, котра грала в відеоігри прагнули залучити до ігрової спільноти конкретного видавця/розробника відеоігор. Разом

із тим, із 2020 р., коли Комісія з визнання видів спорту віднесла кіберспорт до офіційних видів спорту України [8], його розвиток із суто розважальної площини змістився у сферу спорту, орієнтованого на визнані кіберспортивні дисципліни. Слід урахувувати, що, оскільки кіберспортивними дисциплінами визнані не всі, а лише окремі відеоігри, що мають інтелектуальний компо-

нент або потребують особливих умінь (наприклад, це Counter-Strike, Dota, FIFA, League of Legends, Quake, Starcraft, World of Tanks), змагання та процес гри у них існують як спільний цифровий продукт та як мікс спільних цифрових продуктів із кіберспорту, що просуваються в офлайн- та онлайн-форматі. Риси спільності формують потребу у формуванні системних зв'язків між учасниками, що їх виробляють.

Аналіз останніх досліджень і публікацій, в яких започатковано розв'язання даної проблеми зорієнтований на праці Мочерного С.В. [4], Герцик В.А. [2], Пономаренко В.С., Ястремської О.М., Луцковського В.М. [9], П.Т. Саблук, М.Й. Маліка [10], О.С. Літвінова, С.М. Капталана [6]. Ці автори системно вивчають проблеми конкретизації сутності механізму в економіці та розглядають його структурні елементи. Зокрема, Герцик В.А. та Мочерний С.В. у своїй праці звертають увагу на відсутність загальноприйнятого, розгорнутого тлумачення механізму в економіці та пропонують власні підходи до його визначення [2; 4]. Пономаренко В.С., Ястремська О.М., Луцковський В.М. розглядають елементи механізму в економіці, через призму системного підходу, зокрема виділяють економічний, організаційний, організаційно-економічний елементи [9]. П.Т. Саблук, М.Й. Маліка [10], О.С. Літвінова, С.М. Капталана [6] роблять спробу поєднати сутнісний аналіз механізму в економіці з його розгорнутою структурізацією [6; 9]. Водночас саме особливості визначення ролі механізму в економіці та його складових у формуванні зв'язків економічних суб'єктів, як учасників виробництва продукту потребують додаткового дослідження. Особливої значущості окреслена наукова проблема набуває у сфері кіберспорту, на що вказується у працях Лазнева І.О. та Цараненко Д.І. [5], адже його від'ємною рисою є спільність цифрового продукту, який формується внаслідок виробничої діяльності самоорганізованих груп виробників та, відповідно, формує спільне джерело доходу. Наведені положення актуалізують проблематику ідентифікації особливостей механізму формування системних зв'язків учасників виробництва цифрових продуктів кіберспорту та формують потребу у її розкритті та системному вивченні.

Мета статті полягає в ідентифікації особливостей механізму формування системних зв'язків учасників виробництва цифрових продуктів кіберспорту. Відповідно до окресленої мети, можна виділити такі дослідницькі завдання: 1) ідентифікація передумови формування специфічних зв'язків учасників виробництва цифрових продуктів кіберспорту; 2) ідентифікація процесів формування зв'язків учасників виробництва цифрових продуктів кіберспорту (через призму механізму в економіці); 3) опис особливостей дії механізму в економіці та властивих йому елементів впливу на суб'єктів господарювання.

Виклад основного матеріалу. Спільним продуктом кіберспорту є вид змагальної діяльності та спеціальної практики підготовки до змагань на основі певної відеогри, що є кіберспортивною дисципліною у спільному цифровому просторі (тобто такому, який належить чи доступний усім або багатьом учасникам). В умовах коли виробники такого продукту пропонують кіберспортсменам професійне цифрове середовище для взаємодії у відеогрі та додаткові опції (трансляція заходів та ігрового процесу, ігрові речі або герої тощо), формується мікс спільних продуктів кіберспорту. Напри-

клад, змагальна діяльність та спеціальна практика підготовки до змагань на основі Dota 2 є спільним продуктом кіберспорту з усіма криптами, мідами, топами і ботами [5]. Разом із тим додатково формуються мікси спільних цифрових продуктів (Premium, Vip), що містять еншенти (оскільки у кожній команді є свій еншент, а мета гри – знищити еншент супротивника); святині (використавши свою святиню, команда значно поповнює здоров'я і ману); вежі (захисні споруди за всіма лініями оборони, а також біля еншента) тощо [5]. Окреслена специфіка продуктів виявляє безпосередній зв'язок кіберспорту зі спортом як соціальним явищем та безпосередній зв'язок кіберспорту з ІТ-продуктами та сервісами. Така особливість визначила передумови формування специфічних зв'язків учасників виробництва спільних цифрових продуктів кіберспорту, яка проявляється у напрямках [8; 3]:

1) спільності ІТ-продуктів (ігрових), які існують як ігрові та як інші програмні рішення для кіберспорту;

2) спільності ІТ-сервісів (ігрових), що існують як ІТ-послуги для кіберспортсменів із підтримки їхніх ігрових процесів. Це сервіси хмарного геймінгу (консоли, ПК-гравці, кросплатформеність);

3) спільності геймерів, які не просто є прихильниками відеоігор, а володіють інтелектуальним потенціалом або навичками, які, як правило, набуваються протягом тривалого проміжку часу та перетворюють їх на кіберспортсменів;

4) орієнтування на клубну систему, що є фундаментом систем організації спорту більшості країн Європи, США та ін.;

5) спільності витрат і доходів учасників виробництва продуктів для кіберспорту.

Риси спільності виробництва цифрових продуктів для кіберспорту неминуче продукують розвиток інтеграційних процесів через формування системних зв'язків учасників виробництва продуктів для кіберспорту – кіберспортивних клубів. В Україні така специфіка створює певні проблеми. На разі нормативно-правове забезпечення професійного спорту чітко не сформоване [11]. Закон України «Про фізичну культуру і спорт» № 3808-ХІІ інтерпретує спортивний клуб як учасника відносин у сфері спорту [11]. Це стосується положень ст. 9 Закону 3808-ХІІ, які визначають спортивні клуби досить абстрактно та суперечливо, формуючи поле для законодавчої колізії. Зокрема, якщо брати до уваги сферу спорту у цілому – це заклади, які забезпечують розвиток окремих його напрямів та видів, здійснюють спортивну діяльність, надають різні спортивні послуги [11]. Так, Закон ідентифікує спортивний клуб як заклад (а це не відповідає термінології Цивільного кодексу України, який узагалі не містить терміна «заклад»). Правовий статус кіберспортивного клубу як первинної ланки виробництва продуктів кіберспорту на разі не визначений. Слід погодитися з думками низки вчених, що доцільно конструювати поняття та правовий статус кіберспортивного клубу за змістом юридичної особи, що наведена у межах Цивільного кодексу України, а саме як організації, створеної та зареєстрованої в установленому законом порядку для здійснення певної діяльності й досягнення певних цілей [11]. Отже, кіберспортивний клуб має бути інтерпретованим не просто як «заклад», а як самоорганізована група кіберспортсменів (в одній або кількох дисциплінах кіберспорту), що:

– діє як юридична особа;

– займається кіберспортом і розвиває його у межах певної дисципліни або дисциплін.

Кіберспортсмени (або професійні гравці у відеоігри) відіграють у такій самоорганізації ключову роль. Любов до конкретної відеоігри (що є дисципліною кіберспорту) – основа створення окреслених клубів.

Аналіз наукової літератури [2; 4; 9; 10; 6] дав змогу виділити сучасні підходи до сутності «механізму в економіці» (табл. 1), зміст яких дає можливість віднести механізм до інструменту системи управління самоорганізованими групами кіберспортсменів. Стосовно учасників виробництва продуктів кіберспорту механізм в економіці має бути ідентифікований як сукупність елементів продукування різнострамованого впливу цих учасників на процеси розвитку та функціонування виробництва продуктів кіберспорту за умови, що такий вплив:

- організований (або представлений як упорядкованість у дії або діях);
- цілеспрямований (якому властива спрямованість на узгодження суспільних, групових та особистих інтересів учасників виробництва продуктів кіберспорту);
- активний (або такий, що здатний виступати збудником змін суспільних, групових та особистих інтересів виробництва продуктів кіберспорту);

– структурований (або такий, що надає можливість надання характеристик складу).

Процеси формування системних зв'язків учасників виробництва продуктів кіберспорту відбуваються внаслідок здійснення дій із боку системи управління самоорганізованими групами кіберспортсменів (якими є ліги, системи ліг, федерації тощо).

Слід погодитися з науковцями [4; 2], що для формування системних зв'язків учасників виробництва спільних цифрових продуктів кіберспорту використовується велика кількість елементів такого механізму. Ураховуючи зв'язок зі спортом, важливі саме ті елементи механізму в економіці, що впливають на формування зв'язків учасників виробництва.

Цей механізм проявляє себе через систему елементів впливу на суб'єктів господарювання, серед яких:

- 1) засоби виробництва, що використовуються для виробництва спільного продукту або міксів спільних продуктів кіберспорту;
- 2) техніко-економічні відносини або відповідні взаємодії та зв'язки між учасниками. Такі відносини реалізуються самоорганізованими групами кіберспортсменів та проявляються за напрямками (табл. 2): спеціалізації виробництва продуктів кіберспорту; спеціа-

Таблиця 1

Сучасні підходи до сутності поняття «механізм в економіці»

Автор	Зміст визначення	Умови впливу
С.В. Мочерний [4]	Вплив суб'єктів управління: на процес розвитку; на процес функціонування суспільного способу виробництва.	Свідома організація, цілеспрямованість, активність.
В.А. Герцик [2]	Система елементів управління, до яких належать цілі, функції, методи, структури, суб'єкти та об'єкти управління.	Цілеспрямованість, структурованість та свідома організація.
В.С. Пономаренко, О.М. Ястремська, В.М. Луцковський [9]	Сукупність форм, структур, методів, засобів управління, які об'єднані спільністю мети.	Цілеспрямованість (узгодження суспільних, групових та особистих інтересів), системність (забезпечення функціонування, розвитку підприємства як соціально-економічної системи).
П.Т. Саблук, М.Й. Малік, В.А. Валентінов [10]	Система, що рухає економічні суб'єкти.	Система різних форм і методів управління економічними суб'єктами.
О.С. Літвінов, С.М. Капалан [6]	Інструмент системи управління економічними суб'єктами.	Цілеспрямованість.

Джерело: розроблено авторами

Таблиця 2

Характеристика напрямів та специфіки техніко-економічних відносин учасників виробництва цифрових продуктів кіберспорту

Напрями техніко-економічних відносин	Специфіка техніко-економічних відносин
Спеціалізація виробництва продуктів кіберспорту	Реалізуються самоорганізованими групами кіберспортсменів за конкретною кіберспортивною дисципліною.
Спеціалізація діяльності фахівців управління	Реалізуються самоорганізованими групами кіберспортсменів за окремими видами операцій виробництва спільних продуктів за напрямками: менеджмент; організація заходів; реклама; надання платних послуг тощо.
Кооперування діяльності фахівців управління	Реалізуються самоорганізованими групами кіберспортсменів у межах: різних об'єднань кіберспортивною спрямованості, створених для розвитку відповідної спортивної дисципліни (федерацій); структурних одиниць, що формують стратегію і тактику розвитку відповідного виду професійного спорту (ліг); співпраці в економічних, правових, організаційних відносинах незалежних фахівців управління самоорганізованими групами кіберспортсменів (як учасників франчайзингової мережі)*

*Співпраця передбачає: договірне співробітництво франчайзера (власник франшизи) з франчайзі (а саме самоорганізованим групам кіберспортсменів або групам, що діють як юридичні особи) у межах користування правом на використання результатів інтелектуального надбання, технічної, консультаційної, маркетингової підтримки; зобов'язання франчайзі здійснювати діяльність за стратегією розвитку франчайзера за умовами договору франчайзингу; платну основу використання результатів інтелектуального надбання, технічної та іншої підтримки.

Джерело: розроблено авторами

лізації діяльності фахівців управління; кооперування діяльності фахівців управління;

3) організаційно-економічні відносини або взаємодія та зв'язки між учасниками з організації виробництва спільного цифрового продукту кіберспорту або їх міксів;

4) клубні виробничі відносини, а саме взаємодія та зв'язки між учасниками, що виникають у процесі виробництва продукту кіберспорту та його споживання;

5) господарський механізм кіберспорту, а саме сукупність основних форм, методів, важелів управління сферами виробництва продуктів кіберспорту (зокрема, управління процесами тренування кіберспортсменів, управління оновленням обладнання, управління локаціями виробництв, організація трансфертів тощо).

Висновки. Відповідно до змісту механізму формування зв'язків учасників виробництва цифрових продуктів кіберспорту, констатовано, що:

– такий механізм формує механізм в економіці, якщо сукупність його елементів продукують різноспрямований вплив цих учасників на процеси розвитку та

функціонування виробництва продуктів кіберспорту. Такий вплив завжди організований, цілеспрямований, активний, структурований;

– елементами впливу на формування системних зв'язків учасників виробництва продуктів для кіберспорту є: засоби виробництва; техніко-економічні відносини; організаційно-економічні відносини; клубні виробничі відносини. Системність зв'язків учасників формується за умови множинності та постійності взаємодії між значною кількістю самоорганізованих груп кіберспортсменів.

Процес дії механізму передбачає продукування впливу, що має на меті поступову інтеграцію учасників, залучених у виробництво спільних цифрових продуктів кіберспорту, в інтегровані структури кіберспортивних клубів.

Перспектива подальших розвідок у цьому напрямі полягає у виділенні основи інтегрованого розвитку кіберспортивних клубів та у систематизації методичних підходів до оцінки стійкості інтегрованого розвитку кіберспортивних клубів.

Список використаних джерел:

1. Вершинин І.В. Кіберспорт как феномен. 2017. URL: <https://sciencepop.ru/kibersport-kak-fenomen> (дата звернення: 01.10.2021).
2. Герцик В.А. Ієрархічна структура організаційно-економічного механізму управління розподілом підприємства. *Культура народів Причорномор'я*. 2009. № 172. С. 22–24.
3. Данилюк І. Что такое клубная система? 2020. URL: https://skateukraine.org/post/2020/club_system?lang=ru (дата звернення: 06.10.2021).
4. Економічна енциклопедія : у 3-х т. / відп. ред. С.В. Мочерний. Київ : Академія, 2001. Т. 2. 848 с.
5. Лазнева І.О., Цараненко Д.І. Кіберспорт та його вплив на зміну структури світового ринку комп'ютерних ігор. *Науковий вісник Ужгородського національного університету*. 2018. Вип. 22(2). С. 63–67.
6. Літвінов О.С., Капталан С.М. Сутність та види механізмів в економіці. *Східна Європа: економіка, бізнес та управління*. 2017. Вип. 6(11). С. 146–149.
7. Матвеев С. Кіберспорт для новичков : словарь Dota 2. URL: <https://dtf.ru/flood/6431-kibersport-dlya-novichkov-slovar-dota-2> (дата звернення: 04.10.2021).
8. Пиріг В. Україна визнала кіберспорт офіційним видом спорту. URL: https://zaxid.net/kibersport_v_ukrayini_ofitsiyniy_vid_sportu_z_7_veresnya_2020_n1507356 (дата звернення: 06.10.2021).
9. Пономаренко В.С., Ястремская Е.Н., Луцковский В.М. Механизм управления предприятием: стратегический аспект : монография. Харьков : ХГЭУ, 2002. 252 с.
10. Саблук П.Т., Малік М.Й., Валентинов В.А. Формування міжгалузевих відносин: проблеми теорії і методології. Київ : ІАЕ, 2002. 294 с.
11. Ткалич М., Толмачевська Ю. Спорт, спорт, спорт. Чи є перспектива інституційного розвитку? URL: <https://yur-gazeta.com/publications/practice/sportivne-pravo/sport-sport-sport-chi-e-perspektiva-instituciynogo-rozvitku-.html> (дата звернення: 03.09.2021).

References:

1. Vershinin I.V. (2017) Kibersport kak fenomen [Cybersport as a phenomenon]. Available at: <https://sciencepop.ru/kibersport-kak-fenomen> (accessed 01 October 2021).
2. Hertsyk V.A. (2009) Iyerarkhichna struktura orhanizatsiyno-ekonomichnoho mekhanizmu upravlinnya rozpodilom pidpryyemstva. [Hierarchical structure of the organizational and economic machinery for managing the distribution of enterprises]. *Kul'tura narodov Prychornomor'ya* [Culture of the Black Sea Peoples], vol. 172, pp. 22–24.
3. Danilyuk I. (2020) Chto takoye klubnaya sistema? [What is the club system]. Available at: https://skateukraine.org/post/2020/club_system?lang=ru (accessed 06 October 2021).
4. Ekonomichna entsyklopediya [Economic Encyclopedia] / St. Rev. S.V. Mockery. Moscow: Publishing Centre «Academy».
5. Lazneva I.O., Tsaranenko D.I. (2018) Kibersporty ta yoho vplyv na zminu struktury svitovoho rynku komp'yuternykh ihor [Cybersport and its impact on the changing structure of the world video game market]. *Naukovyy visnyk Uzhhorods'koho natsional'noho universytetu* [Scientific Gazette of the Uzhgorod National University], vol. 22(2), pp. 63–67.
6. Litvinov O.S., Kaptalan S.M. (2017) Cutnist' ta vydy mekhanizmv v ekonomitsi [Economy and types of mechanisms]. *Shhidna Yevropa: ekonomika, biznes ta upravlinnya* [Eastern Europe: economy, business and governance], vol. 6 (11), pp. 146–149.
7. Matveyev S. Kibersport dlya novichkov: slovar' Dota 2 [Cybersport for beginners: Dota 2 dictionary]. Available at: <https://dtf.ru/flood/6431-kibersport-dlya-novichkov-slovar-dota-2> (accessed 04 October 2021).
8. Pyrih V. Ukrayina vyznala kibersport ofitsiynym vydom sportu [Ukraine recognized cybersport as an official sport]. Available at: https://zaxid.net/kibersport_v_ukrayini_ofitsiyniy_vid_sportu_z_7_veresnya_2020_n1507356 (accessed 06 October 2021).
9. Ponomarenko V.S., Yastremskaya Ye.N., Lutskovskiy V.M. (2002) Mekhanizm upravleniya predpriyatiem: strategicheskii aspekt [Enterprise management framework: a strategic dimension]. Kharkov: Publishing house. KhGEU, 252 p.
10. Sabluk P.T. Malik M.Y., Valentynov V.A. (2002) Formuvannya mizhhaluzevykh vidnosyn: problemy teorii i metodolohii [Shaping Intersectoral Relations: Theoretical and Methodological Issues. Kyiv: IAE, 294 p.
11. Tkalych M., Tolmachevs'ka YU. Sport, sport, spor. Chy ye perspektyva instytutsiynoho rozvytku? [Sports, sports, disputes. Is there an institutional perspective]. Available at: <https://yur-gazeta.com/publications/practice/sportivne-pravo/sport-sport-sport-chi-e-perspektiva-instituciynogo-rozvitku-.html> (accessed 03 September 2021).