

Юлія В. Костинець¹, Ірина Ю. Штулер²

ЦИФРОВЕ ПІДПРИЄМНИЦТВО В ЕКОНОМІЦІ 5.0: ІНТЕГРОВАНІЙ РОЗВИТОК КІБЕРСПОРТИВНИХ КЛУБІВ

У статті розглядається тема цифрового підприємництва в контексті Економіки 5.0, зокрема інтегрований розвиток кіберспортивних клубів. Досліджуються ключові аспекти цифрової економіки, яка є ефективним базисом для розвитку сучасного бізнесу. Особливу увагу приділено ролі кіберспортивних клубів як суб'єктів бізнесу, їх внеску у соціально-економічну сферу та цифрову трансформацію. Проаналізовано основні фактори, що сприяють успішному розвитку кіберспортивних клубів, включаючи організацію змагань, тренування гравців, маркетинг, спонсорство та використання новітніх технологій. Також розглянуто вплив медіаплатформ і масової культури на кіберспорт. Висновки статті підкреслюють важливість комплексного підходу до цифрового підприємництва та інтеграції інноваційних рішень для зміцнення позицій кіберспортивних клубів у сучасній економіці.

Ключові слова: кіберспорт, кіберспортивний клуб, кіберспортивний продукт, інтегрований розвиток, підприємництво, управління, адміністрування.

Літ. 9.

DOI: 10.32752/1993-6788-2023-2-268-86-91

Yuliia Kostynets, Iryna Shtuler

DIGITAL ENTREPRENEURSHIP IN ECONOMY 5.0: INTEGRATED DEVELOPMENT OF CYBERSPORTS CLUBS

The article examines the topic of digital entrepreneurship in the context of Economy 5.0, in particular the integrated development of e-sports clubs. The key aspects of the digital economy, which is an effective basis for the development of modern business, are studied. Particular attention is paid to the role of e-sports clubs as business entities, their contribution to the socio-economic sphere and digital transformation. The main factors contributing to the successful development of eSports clubs are analyzed, including the organization of competitions, player training, marketing, sponsorship and the use of the latest technologies. The impact of media platforms and mass culture on eSports is also considered. The conclusions of the article emphasize the importance of a comprehensive approach to digital entrepreneurship and the integration of innovative solutions to strengthen the position of e-sports clubs in the modern economy.

Keywords: e-sports, e-sports club, e-sports product, integrated development, entrepreneurship, management, administration.

Peer-reviewed, approved and placed: 13.10.2023.

Постановка проблеми. У сучасному світі цифрова економіка виступає основою для розвитку державного управління, національної економіки, бізнесу, соціальної сфери і всього суспільства. В сучасних умовах створені сприятливі умови для цифровізації і можливості для їх реалізації. Оскільки цифровізація є сучасним трендом, існують об'єктивні передумови для її втілення на державному, галузевому рівнях, а також на рівнях окремих домогосподарств і громадян.

Цифрове підприємництво має широкий спектр застосувань у різних галузях. В сучасному світі звичними прикладами цифрового підприємництва

¹ National Academy of Management. Ukraine.

² National Academy of Management. Ukraine.

є використання онлайн-платформ для дистанційного навчання, інтерактивних курсів та віртуальних класів. Звичними є електронна комерція, маркетплейси та цифровий маркетинг для залучення клієнтів, онлайн-бронювання, віртуальні тури та мобільні додатки для подорожей в сфері туризму, стрімінгові платформи, онлайн-ігри та соціальні мережі для взаємодії з аудиторією. Цифрове підприємництво дозволяє компаніям бути більш гнучкими, ефективними та інноваційними.

Для багатьох компаній Industry 4.0 є новою революцією, на якій вони повинні зосередити свою бізнес-стратегію. Однак на сучасному етапі суспільство зіткнулося з переміщенням акценту з економічної цінності на ширшу концепцію соціальної цінності та добробуту. Індустрія 5.0 вже почалася, і її застосування виходить далеко за межі промисловості, поширюючись на всі сектори та організації. Ось чому так важливо досліджувати концепцію Економіки 5.0 та адаптувати бізнес-стратегії в напрямку нової революції.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Кіберспорт як сектор економіки та бізнесу є недостатньо дослідженим в Україні, зокрема основи інтегрованого розвитку кіберспортивних клубів в Україні визначають Р.М. Маслиган та О.О. Маслиган [4], питання тенденцій розвитку ринку кіберспорту у своїх працях розглядають К. О. Горова, Д. А. Горовий, О. В. Кіпоренко [1] та інші. О. Шолудько, О. Грицина, Р. Данилишин у своїх публікаціях розглядають ринок відеоігрової індустрії як складової світового економічного ринку [5].

Метою дослідження є визначення сутності та особливостей інтегрованого розвитку кіберспортивних клубів в умовах здійснення цифрового підприємництва в Економіці 5.0.

Основні результати дослідження Цифрове підприємництво в контексті Економіки 5.0 є важливим аспектом сучасного розвитку, особливо в сфері кіберспорту. Економіка 5.0, або Суспільство 5.0, передбачає інтеграцію фізичного та кіберпростору для вирішення соціальних проблем і створення умов для стійкого економічного зростання [3].

В епоху стрімкого технологічного прогресу Індустрія 5.0 постає як багатообіцяюча революція, яка ставить людей у центр діяльності, переосмислюючи відносини між людиною та машиною. Ця нова парадигма прагне використовувати потужність автоматизації та штучного інтелекту, зберігаючи при цьому унікальні людські якості, які сприяють інноваціям, творчості та співчуттю. Поеднуючи сильні сторони людей і машин, Industry 5.0 має потенціал для створення більш гармонійного та орієнтованого на людину робочого середовища. Переміщення людини в центр діяльності Індустрія 5.0 знаменує перехід від повністю автоматизованих процесів Індустрії 4.0 до середовища спільної роботи, де люди та машини працюють рука об руку. Відповідно до підходу Економіки 5.0 технологія не повинна замінювати людей, а радше надавати їм можливість приймати більш обґрунтовані рішення та робити внесок у створення цінності. Цей новий підхід підкреслює важливість людських навичок, таких як емоційний інтелект, критичне мислення та розв'язання проблем, які необхідні для вирішення складних завдань [8].

В Індустрії 5.0 люди відіграють ключову роль як фасилітатори та інноватори. У той час як автоматизація та роботи виконують повторювані та трудомісткі завдання, люди беруть на себе відповідальність за налаштування та мислення нестандартно. Людська креативність та інтуїція незамінні в розробці новаторських ідей, адаптації до непередбачених ситуацій і забезпеченні індивідуального підходу, якого часто прагнуть клієнти.

Справжня трансформація Industry 5.0 полягає в розбитті традиційної виробничої конвеєрної лінії на дві частини. Роботи найкраще підходять для виконання повторюваних завдань, які потребують точності й ефективності, забезпечуючи вищу продуктивність і контроль якості. З іншого боку, люди досягають успіху в сферах, які вимагають креативності, вирішення проблем і здатності адаптуватися до унікальних сценаріїв.

Ця революція «людського дотику» дозволяє поєднати механічну точність машин з емоційним інтелектом людей, створюючи продукти та послуги, які є не лише функціональними, але й глибоко резонансними з потребами та бажаннями споживачів. Це дозволяє компаніям надавати персоналізований досвід і задовольняти індивідуальні вподобання, що призводить до більшої задоволеності та лояльності клієнтів.

Хоча Індустрія 5.0 обіцяє більш орієнтований на людину підхід до роботи, існують потенційні проблеми, які необхідно вирішити. Інтеграція людських працівників із передовими технологіями може вимагати значних інвестицій у перенавчання та підвищення кваліфікації робочої сили для адаптації до мінливого робочого середовища. Забезпечення плавного переходу до цієї нової парадигми буде критично важливим для мінімізації будь-яких потенційних переміщень робочих місць.

Крім того, оскільки ШІ та автоматизація стають все більш поширеними, можуть виникнути проблеми щодо конфіденційності даних, безпеки та етичного використання технологій. Встановлення правильного балансу між технологіями та людством буде дуже важливим, щоб уникнути будь-яких негативних наслідків.

Індустрія 5.0 надає унікальну можливість створити більш гуманну економіку, яка надає пріоритет добробуту та задоволенню працівників. Звільняючи людей від монотонних і фізично важких завдань, це звільняє час і енергію для них, щоб зосередитися на діяльності вищої цінності. Як наслідок, задоволеність роботою та залученість працівників, ймовірно, підвищиться, що призведе до щасливішої та продуктивнішої робочої сили.

Крім того, співпраця в Industry 5.0 сприяє відчуттю партнерства між людьми та машинами, створюючи середовище, де людей заохочують ризикувати, експериментувати та безстрашно сприймати інновації. Ця синергія між технологіями та людською творчістю може призвести до новаторських відкриттів і стимулювати прогрес у різних галузях.

Індустрія 5.0 передбачає нову еру праці, де інтеграція технологій і людства створює більш гармонійне та повноцінне робоче місце. Використовуючи сильні сторони як людей, так і машин, ця революція обіцяє трансформувати галузі, стимулювати інновації та забезпечувати більш персоналізований досвід для споживачів. Використання потенціалу Індустрії 5.0 передбачає інвестиції

в розвиток людських навичок, розвивати культуру співпраці та забезпечення плавного переходу до цього орієнтованого на людину майбутнього. повністю розкрити потенціал Індустрії 5.0 і створити більш гуманну та процвітаючу економіку для всіх [8].

Кіберспорт, як ігрові змагання, засновані на використанні комп'ютерних технологій у віртуальному просторі, у сучасному розумінні — це глобальна індустрія, яка поєднує в собі: традиційні спортивні змагання (змагальна складова), розваги (емоційно-розважальна складова) та ІТ-сферу (технологічна складова). Таке унікальне поєднання різних сфер пояснює стрімкий розвиток кіберспорту та зростання інтересу до нього з боку мільйонів людей і ЗМІ. За прогнозами аналітичної компанії Newzoo, у 2022 році світова аудиторія кіберспорту зростає на 8,7% до 532 млн осіб, а до 2025 року перевищить 640 млн осіб. Щороку ринок кіберспорту зростає на 5–17% і до кінця 2022 року доходи від кіберспорту в усьому світі становитимуть майже 1,38 мільярда доларів США. За прогнозами аналітичного ресурсу Statista, у 2029 році ця величина сягне 5,48 млрд доларів США [6].

Кіберспортивні клуби можуть скористатися перевагами цифрового підприємництва через такі напрямки:

1. Віртуальна мобільність: Забезпечення доступу до тренувань та змагань незалежно від фізичного місцезнаходження.
2. Цифрові платформи: Використання онлайн-платформ для організації турнірів, навчання та взаємодії з фанатами.
3. Інноваційні технології: Впровадження новітніх технологій для покращення тренувального процесу та аналізу ігор.
4. Електронний документообіг: Оптимізація адміністративних процесів через цифрові інструменти [6].

Це дозволяє кіберспортивним клубам не лише підвищувати свою ефективність, але й створювати нові можливості для розвитку та залучення аудиторії.

Висновки. Цифрове підприємництво в контексті Економіки 5.0 є важливим аспектом сучасного розвитку, особливо в сфері кіберспорту. Індустрія 5.0 ставить людину в центр діяльності, переосмислюючи відносини між людиною та машиною. Ця парадигма використовує автоматизацію та штучний інтелект, зберігаючи при цьому унікальні людські якості, що сприяють інноваціям та творчості.

Поєднання сильних сторін людей і машин створює гармонійне робоче середовище, де технології не замінюють людей, а надають їм можливість приймати більш обґрунтовані рішення. Людські навички, такі як емоційний інтелект і критичне мислення, є ключовими для вирішення складних завдань.

Індустрія 5.0 розширює можливості людської творчості та інтуїції, роблячи їх незамінними в розробці новаторських ідей. Це поєднання машинної точності та людського емоційного інтелекту дозволяє створювати продукти та послуги, що глибоко резонують з потребами споживачів, сприяючи їх задоволенню та лояльності.

Однак, перехід до Індустрії 5.0 вимагає значних інвестицій у перенавчання та підвищення кваліфікації працівників, а також вирішення

питань конфіденційності даних та безпеки. Синергія між технологіями та людською творчістю може призвести до новаторських відкриттів і стимулювати прогрес у різних галузях.

Індустрія 5.0 пропонує нову еру праці, де технології та людство працюють разом для створення гармонійного та повноцінного робочого місця. Це передбачає інвестиції в розвиток людських навичок і культуру співпраці для повного розкриття потенціалу та створення більш гуманної та процвітаючої економіки.

Кіберспорт, як глобальна індустрія, поєднує традиційні спортивні змагання, розваги та IT-сферу, що пояснює його стрімкий розвиток. Кіберспортивні клуби можуть скористатися перевагами цифрового підприємництва, забезпечуючи віртуальну мобільність, використання цифрових платформ, інноваційні технології та оптимізацію адміністративних процесів.

Ці напрямки дозволяють кіберспортивним клубам підвищувати ефективність, створювати нові можливості для розвитку та залучення аудиторії. Використання переваг Індустрії 5.0 та цифрового підприємництва сприяє зміцненню позицій кіберспортивних клубів у сучасній економіці.

1. 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.

2. Демчук А. Перспективи розвитку кіберспорту в Україні. Моделювання та інформаційні технології у фізичному вихованні і спорті: XVI Міжнародна наукова конференція. 2021. С. 85-87

3. Краус, К., Краус, Н., Осецький, В. Суспільство 5.0 на базі розвитку інноваційного університету та цифрового підприємництва. Економіка та суспільство. Випуск 28. 2021. 10.32782/2524-0072/2021-28-37.

4. Маслиган Р.М., Маслиган О.О. Основа інтегрованого розвитку кіберспортивних клубів в Україні. Інвестиції: практика та досвід. 2021. №24. С. 38-43

5. Шолудько О., Грицина О., Данилишин Р. Ринок відеоігрової індустрії як складова світового економічного ринку. Аграрна економіка. 2022, Т. 15. № 3-4. С. 130-139

6. Kashcha, M., Yatsenko, V., & Guymurei, T. Country performance in esports: Social and economic development determinants. Journal of International Studies. 2022. 15(4). 226-240. doi:10.14254/2071-8330.2022/15-4/14

7. Society 5.0 and the Future Economies/ by Hesham Dinana. URL: <https://www.thecaireview.com/essays/society-5-0-and-the-future-economies/>

8. Towards a human-centric economy with Industry 5.0? URL: <https://www.atoss.com/en/insights/blog/towards-a-humane-economy-with-industry-5-0>

1. Horova K. O., Horovy D. A., Kiporenko O. V. Osnovni tendentsii rozvytku rynku kibersportu. Problemy i perspektyvy rozvytku pidpriemnytstva. 2016. № 4(2). S. 51-55.

2. Demchuk A. Perspektyvy rozvytku kibersportu v Ukraini. Modeliuvannia ta informatsiini tekhnolohii u fizychnomu vykhovanni i sporti: XVI Mizhnarodna naukova konferentsiia. 2021. S. 85-87

3. Kraus, K., Kraus, N., Osetsyki, V. Suspilstvo 5.0 na bazi rozvytku innovatsiinoho universytetu ta tsyfrovoho pidpriemnytstva. Ekonomika ta suspilstvo. Vypusk 28. 2021. 10.32782/2524-0072/2021-28-37.

4. Maslyhan R.M., Maslyhan O.O. Osnova intehrovanoho rozvytku kibersportyvnykh klubiv v Ukraini. Investytsii: praktyka ta dosvid. 2021. №24. S. 38-43

5. Sholudko O., Hrytsyna O., Danylyshyn R. Rynok videoihrovoi industrii yak skladova svitovoho ekonomichnogo rynku. Aharna ekonomika. 2022, T. 15. № 3-4. S. 130-139

6. Kashcha, M., Yatsenko, V., & Gyumurei, T. Country performance in esport: Social and economic development determinants. *Journal of International Studies*. 2022. 15(4). 226-240. doi:10.14254/2071-8330.2022/15-4/14

7. Society 5.0 and the Future Economies/ by Hesham Dinana. URL: <https://www.thecairoreview.com/essays/society-5-0-and-the-future-economies/>

8. Towards a human-centric economy with Industry 5.0? URL: <https://www.atoss.com/en/insights/blog/towards-a-humane-economy-with-industry-5-0>