

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ АВІАЦІЙНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ ЕКОНОМІКИ ТА БІЗНЕС-АДМІНІСТРУВАННЯ
КАФЕДРА МАРКЕТИНГУ

ДОПУСТИТИ ДО ЗАХИСТУ

Завідувач випускової кафедри

Тетяна КНЯЗЄВА

“ ” 2022 р.

ВИПУСКНА РОБОТА

(ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА)

ЗДОБУВАЧА ОСВІТНЬОГО СТУПЕНЯ БАКАЛАВР
СПЕЦІАЛЬНОСТІ 075 «МАРКЕТИНГ»
ОСВІТНЬО-ПРОФЕСІЙНА ПРОГРАМА «ЕЛЕКТРОННИЙ МАРКЕТИНГ»

Тема: «Аналіз розвитку електронної торгівлі комп'ютерними іграми в
постпандемічний період»

Виконавець: Цалко Богдан Володимирович

Керівник: д.е.н., доцент Полоус Ольга Вікторівна

Нормоконтролер: д.е.н., доцент Полоус Ольга Вікторівна

КИЇВ 2022

НАЦІОНАЛЬНИЙ АВІАЦІЙНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Факультет економіки та бізнес-адміністрування
Кафедра маркетингу
Спеціальність: 075 «Маркетинг»
Освітньо-професійна програма: «Електронний маркетинг»

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувач випускової кафедри
Тетяна КНЯЗЄВА
« ____ » _____ 2022 р.

ЗАВДАННЯ
на виконання випускної роботи

Цалка Богдана Володимировича
(П.І.Б. здобувача)

1. Тема роботи «Аналіз розвитку електронної торгівлі комп'ютерними іграми в постпандемічний період» затверджена наказом ректора 25.04.2022 року №432/ст
2. Термін виконання роботи: з 23.05.2022 року по 19.06.2022 року
3. Вихідні дані роботи: статистичні дані, нормативно-правова база, електронні інформаційні джерела, матеріали періодичних видань
4. Зміст пояснювальної записки: вступ; теоретичні основи дослідження розвитку електронної торгівлі в постпандемічний період; порівняльний аналіз розвитку електронної торгівлі комп'ютерними іграми компаній «Cd Projekt Red» та «From Software»; висновки
5. Перелік обов'язкового ілюстративного матеріалу: визначень поняття «електронна торгівля»; особливості правового регулювання електронної торгівлі комп'ютерними іграми; тенденції розвитку ринку електронної торгівлі комп'ютерними іграми в постпандемічний період; загальний опис «CD Projekt Red», загальний опис «From Software»; рекомендації щодо розвитку електронної торгівлі комп'ютерними іграми компанії «CD Projekt Red».

6. Календарний план-графік

№ пор.	Завдання	Термін виконання	Підпис керівника
1.	Видача завдання	17.01.2022	
2.	Збір та обробка статистичної інформації	18.01.2022-20.01.2022	
3.	Вивчення стану проблем, опрацювання джерел	21.01.2022-23.01.2022	
4.	Написання теоретичної частини	24.01.2022-28.01.2022	
5.	Написання аналітичної частини	29.01.2022-04.02.2022	
6.	Написання вступу та висновків	05.02.2022-08.02.2022	
7.	Оформлення пояснювальної записки, наочного та графічного матеріалу, підготовка доповіді, передзахист	09.02.2022-13.02.2022	
8.	Проходження нормоконтролю, перевірка на плагіат, оформлення документів до захисту, рецензування роботи, подання роботи на кафедру	14.02.2022-18.02.2022	

7. Дата видачі завдання: 23.05.2022 р.

Керівник випускної роботи _____ Ольга ПОЛОУС
(підпис керівника) (П.І.Б.)

Завдання прийняв до виконання _____ Богдан ЦАЛКО
(підпис здобувача) (П.І.Б.)

АНОТАЦІЯ

Пояснювальна записка до випускної роботи «Аналіз розвитку електронної торгівлі комп'ютерними іграми в постпандемічний період» становить 67 с., 11 рис., 7 табл., 40 літературних джерел.

ЕЛЕКТРОННА ТОРГІВЛЯ, РИНОК, МАРКЕТИНГОВА СТРАТЕГІЯ, КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ, КОМЕРЦІЯ, ОНЛАЙН-ТОРГІВЛЯ, МОДЕРНІЗАЦІЯ

Метою випускної роботи є проведення дослідження розвитку електронної торгівлі комп'ютерними іграми в постпандемічний період задля формування обґрунтованих підходів щодо маркетингової підтримки діяльності компаній.

Об'єктом дослідження виступає ринок електронної торгівлі комп'ютерними іграми в умовах виходу із постпандемічної кризи, який формую середовище для функціонування інноваційних компаній ігрової індустрії, а предметом дослідження є трансформація маркетингових стратегій компаній «CD Project Red» та «From Software» за умов зміни зовнішнього середовища їх діяльності.

При проведенні дослідженні в межах випускної роботи були застосовані загальнонаукові методи (метод аналізу, синтезу, дедукції, аналогії), методи наукового спостереження та опису. При аналізі маркетингових стратегій досліджуваних компаній були застосовані методи контент-аналізу та спостереження.

Практична значимість випускної роботи полягає у можливості використанні запропонованих рекомендацій щодо модернізації маркетингових стратегій досліджених компанії в постпандемічний період, а також розробці на їх основі більш дієвих комунікаційних політик, які сприятимуть активізації онлайн-продажів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Шевченко О. Електронна комерція в умовах чинного законодавства. *Право України*. 2003. № 10. С. 82–83.
2. Цивільний кодекс України від 16.01.2003 № 435-IV. URL: <http://zakon.nau.ua/doc/?uid=1011.25.49&nobreak=1>.
3. Про електронну комерцію: Проект Закону України від 18.02.2010 реєстр. № 266. URL: http://gska2.rada.gov.ua/pls/zweb_n/webproc34?id=&pf3511=37033&pf35401=157768
4. Про електронну комерцію: Проект Закону України від 18.02.2010 реєстр. № 266. URL: http://gska2.rada.gov.ua/pls/zweb_n/webproc34?id=&pf3511=37033&pf35401=157768
5. Економіка підприємства : підручник / за заг. ред. д.е.н., проф. Л. Г. Мельника. Суми: Університетська книга, 2012. 864 с. URL: <https://essuir.sumdu.edu.ua/handle/123456789/80106>
6. Бойчук І.В. Інноваційні підходи до застосування Інтернету в маркетинговій діяльності підприємств. *Маркетинг. Менеджмент. Інновації: монографія* / За ред. д.е.н., професора С.М. Ілляшенка. Суми: ТОВ "ТД "Папірус", 2010. С. 553-562.
7. Голубков Є.П. Використання Інтернету в маркетингу. *Маркетинг*. 2002. №3 (29). URL: <http://www.mavriz.ru/articles/2002/3/315.html>
8. Кеглер Т., Доуменг П. Реклама і маркетинг в Інтернеті. Л.: Альпіна пуб-лицер, 2003. 640 с.
9. Дейнекін Т.В. Комплексний метод оцінки ефективності Інтернетреклами в комерційних організаціях. *Маркетинг*. 2003. № 2. С. 34-39.
10. Хартман А. Стратегії успіху в Інтернет економіці. К.: Лорі, 2001. 265 с.

11. Мельник Л. Г., Карінцева О. І. Економіка і бізнес : підручник / за ред. Л. Г. Мельника, О. І. Карінцевої. Суми: Університетська книга, 2021. 316 с. URL: <https://essuir.sumdu.edu.ua/handle/123456789/83721>
12. Cifrino, C.J., Virtual Property, Virtual Rights: Why Contract Law, Not Property Law, Must be the Governing Paradigm in the Law of Virtual Worlds, Boston College Law Review, Vol. 55, Issue 1, 2014, p. 264, URL: <https://lawdigitalcommons.bc.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=3354&context=bclr>
13. Volanis, N., Legal and policy issues of virtual property, Katholieke Universiteit Leuven, Int. J. Web Based Communities, Vol. 3, No. 3, 2007, p.334, URL: https://www.law.kuleuven.be/citip/en/archive/copy_of_publications/91206-volanis2f90.pdf
14. News Report, Online gamer in China wins virtual theft suit, CNN, 2003, URL: <http://edition.cnn.com/2003/TECH/fun.games/12/19/china.gamer.reut/>
15. News Report, Loot boxes within video games, the UK Gambling Commission, 2017, URL: <https://www.gamblingcommission.gov.uk/news-action-and-statistics/news/2017/Loot-boxes-within-video-games.aspx>
16. Virtual currency schemes – a further analysis, European Central Bank, 2015, p.4, URL: [Virtual currency schemes - a further analysis \(europa.eu\)](https://www.ecb.europa.eu/press/pr/20150401/virtual_currency_schemes_en.html)
17. USA GDP country economy. URL: <https://countryeconomy.com/gdp/usa>
18. United State new market explore, nordeatrade, URL: <https://www.nordeatrade.com/explore-new-market/united-states/economical-context>
19. The Evolution of the Home Video Game Software Industry in Japan: An Empirical Study on Factors in the Industry's Evolution. Fumihiko Ikuine. 2012.
20. National Bureau of Statistics of China. Preliminary Accounting Results of GDP for the First Quarter of 2020. National Bureau of Statistics of China, URL: http://www.stats.gov.cn/english/PressRelease/202004/t20200420_1739811.html.
21. Adgate, B. (2021). „Why Netflix Is Looking At Video Games?“. URL: <https://www.forbes.com/sites/bradadgate/2021/06/03/why-netflix-is-looking-at-the-video-games/?sh=3a3bd6bc5bd0>.

22. Schmidt, M. (2021). „How to Keep Up With The Future Of The Gaming Industry.“ Forbes. URL: <https://www.forbes.com/sites/forbesbusinesscouncil/2021/02/10/how-to-keep-up-with-the-future-of-the-gaming-industry/?sh=776629776d90>
23. Global Games Market to Generate \$175.8 Billion in 2021; Despite a Slight Decline, the Market Is on Track to Surpass \$200 Billion in 2023. URL: <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-to-generate-175-8-billion-in-2021-despite-a-slight-decline-the-market-is-on-track-to-surpass-200-billion-in-2023>
24. 2021 Shows Resilience of the Games Market: Key Numbers and Data. URL: <https://newzoo.com/insights/articles/the-games-market-in-2021-the-year-in-numbers-esports-cloud-gaming>
25. Zarah.L, 7 Reasons Why Research Is Important. URL: <https://owlcation.com/academia/Why-Research-is-Important-Within-and-Beyond-the-Academe>
26. A. McAloon GDC state of the industry: WFH Edition survey reveals covid-19's Impac. Game Developer. Retrieved December 19, 2021, URL:GDC State of the Industry: WFH Edition survey reveals COVID-19's impact on devs (gamedeveloper.com)
27. Ortiz.L, Tillerias, Chimbo. C, & Toaza. V, (2020). Impact on the video game industry during the COVID-19 pandemic. pp.5-13. URL: <https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080>.
28. Social Peta. (2021). Mobile gaming industry statistics and trends for URL: <https://www.businessofapps.com/insights/mobile-gaming-industry-statistics-and-trends-for-2021/>
29. Geyser, W. (2021). „20 Mobile Gaming Statistics That Will Blow You Away: Mobile Gaming Industry Stats.“ Influencer Marketing Hub. URL: <https://influencermarketinghub.com/mobile-gaming-statistics/>
30. CDPB history URL: <https://www.cdprojekt.com/en/capital-group/history/>

31. Postponement of Cyberpunk 2077 release URL:
<https://twitter.com/cdprojektred/status/1217861009446182912>

32. CDPR Financial Statements 2022 Q1 URL:
<https://www.cdprojekt.com/en/wp-content/uploads-en/2022/05/q1-2022-presentation-final.pdf>

33. CDPR Financial Statements 2021 URL:
<https://www.cdprojekt.com/en/wp-content/uploads-en/2022/04/fy-2021-presentation-1504-compressed.pdf>

34. The Souls games by FromSoftware ranked, including «Elden Ring» URL:
<https://www.washingtonpost.com/video-games/2022/04/26/every-dark-souls-game-ranked-elden-ring/>

35. Elden Ring marketing compared to standard marketing campaign for a big-name release (Halo Infinite) URL:
https://www.reddit.com/r/Eldenring/comments/q5685b/elden_ring_marketing_compared_to_standard/

36. FromSoftware's «Elden Ring» Marketing Is Pure Genius URL:
<https://www.forbes.com/sites/erikkain/2020/12/13/fromsoftwares-elden-ring-marketing-is-pure-genius/?sh=223a1163c61c>

37. Elden Ring News URL: <https://www.youtube.com/c/EldenRingNews>

38. Elden Ring shipments and digital sales top 12 million URL:
<https://www.gematsu.com/2022/03/elden-ring-shipments-and-digital-sales-top-12-million>

39. Delaney, M. O. (2020). Digitalisation and the Modern Economy in the Covid 19 Age. CISD//CISD// Economic Review. Retrieved 2020 24, 2, from https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3613234

40. Saleh, Y. (2020). ICT, social media and COVID-19: evidence from informal home-based business community in Kuwait City. *Journal of Enterprising Communities: People and Places in the Global Economy*, In press. doi:10.1108/JEC-07-2020-0131