

– створення чат-ботів або автоматизованих систем обслуговування клієнтів, які відповідають на питання і надають інформацію клієнтам через веб-сайт чи соціальні мережі;

– аналізу текстових даних, таких як відгуки клієнтів, соціальні медіаповідомлення або коментарі. Модель може допомогти виявити тенденції, сентимент клієнтів і цінну інформацію для прийняття маркетингових рішень;

– для автоматичного збору і підготовки інформації для досліджень та аналізу ринку, що дозволить маркетологам ефективніше витратити час;

– створення персоналізованих комунікацій з клієнтами, таких як електронні листи, повідомлення або рекомендації на основі попередніх взаємодій.

Важливо зазначити, що використання штучного інтелекту, включаючи ChatGPT, повинно дотримуватися законів і стандартів конфіденційності даних та етичних принципів, щоб забезпечити безпеку та довіру користувачів.

На наш погляд, подальше удосконалення ШІ дозволить захистити права маркетологів та дозволити монетизувати їх працю. Частково виходом у вищезазначеній проблемі є переведення OpenAI на повністю платну основу. Будучи платною послугою, ШІ прискорить захист інформації або монетаризацію для маркетологів. Отже, потрібно встановити кордони не лише для того, щоб запобігти неправильному використанню, але й для захисту постачальників вихідних даних від відповідальності.

### **Список використаних джерел**

1. Savytska N., Zhehus O., Chmil H., Uchakova N., Androsova T., Priadko O. Applied Research of Digital Readiness of Retailers. WSEAS Transaction on Environment and Development. 2022, 18, 798–809. URL: <https://wseas.com/journals/ead/2022/b545117-139.pdf>.

**С. І. Олійник,**

*здобувач вищої освіти третього рівня;*

**Н. В. Карпенко,**

*д-р екон. наук, професор*

*ПУЕТ, м. Полтава*

## **ЗАСТОСУВАННЯ ІНТЕРНЕТ-ТЕХНОЛОГІЙ У СФЕРІ РОЗВАГ І ВІДПОЧИНКУ**

Сучасний стан індустрії розваг і відпочинку має тенденцію до активного розвитку, втім має окремі особливості через розвиток цифрових технологій. Насамперед – це впливає на появу нових видів розваг і відпочинку. Тут доцільно визначити наступні особливості.

Світовий ринок розваг та відпочинку вже сформований, однак деякі його сегменти перебувають у фазі активного розвитку. Індустрія розваг та відпочинку активно розвивається в усьому світі, зокрема і в Україні, що пояснюється прагненням людей до саморозвитку та само-реалізації і сучасним уявленням про відпочинок. З'являються нові, насамперед цифрові технології, які приводять до виникнення нових видів розваг та відпочинку. Завданнями індустрії розваг та відпочинку є: підняття настрою людей, забезпечення їх позитивними емоціями; сплата податків до бюджету; створення робочих місць.

Проведене дослідження дало змогу виявити такі тенденції розвитку світового й українського ринку розваг та відпочинку:

1. Поява тенденцій активного використання можливостей штучного інтелекту та цифрових технологій.
2. Інтеграція національних ринків у сфері розважальних послуг у глобальну систему організації розваг та відпочинку.
3. Зростання взаємодії роздрібною торгівлі, туризму та індустрії розваг.
4. Впровадження бізнес-моделей, заснованих на вивченні цільової аудиторії прихильників.
5. Визначення задоволеності щодо вимог споживачів та створенні більш ефективних зв'язків зі споживачами для формування у них лояльності до компаній сфери розваг.
6. Поява та розвиток кіберспорту.

Комп'ютерні ігри в Україні є перспективним напрямом для підприємництва. Більшість розробників розглядає індустрію комп'ютерних ігор лише як прибутковий сектор економіки.

Але, насправді, створення ігор – це ще й інструмент культури. Для сучасних дошкільнят ігри замінюють дитячі казки, що створюють світогляд, для підлітків вони створюють персонажів-кумирів, замінюючи собою класичні книги, і лише для дорослих людей ігри залишаються поки що лише розвагою. За використанням вірного підходу ідеї, закладені в комп'ютерні ігри, набагато краще засвоюються дітьми, ніж ідеї з книг або мультфільмів.

Сучасні діти пізнають світ через призму комп'ютерних ігор. Ігри ці створюються людьми, часто далекими від культури, педагогіки, психології. А в деяких випадках гри навмисно створюються для пропаганди тих чи інших ідей.

Культурний потенціал комп'ютерних ігор ще тільки починає розкриватися, але вже зараз зрозуміло, що потенціал цей – величезний. Внесок культурних індустрій у цілому не обмежується лише матеріальним. Вони сприяють соціальній інтеграції, консолідації населення, підвищенню рівня освіти, належності до спільноти та загаль-

ному усвідомленню приналежності до певного історичного моменту. Вони опосередковано поліпшують ефективність економічної діяльності у суміжних галузях шляхом створення єдиного середовища зв'язку. Творчі галузі змінюють традиційну модель економічного зростання, джерела додаткової вартості, розуміння факторів, що становлять бізнес. Це встановлює нові вимоги до робочої сили, виробничої інфраструктури та інституційного середовища порівняно з промисловою економікою.

На підставі проаналізованих даних функціонування систем електронного спорту можна розглядати як позитивну економічну складову організаційно-правової структури держави. Кіберспорт – це не тільки новий вид спорту, популярний серед сучасної молоді, але й великий медійний ринок. Його обсяг, за різними оцінками, становить 1–1,5 млрд дол. При цьому експерти відзначають, що ринок кіберспорту зростає на 20–30% щорічно, а повністю проявить себе через 5–10 років. Реклама і маркетинг в галузі мають величезні перспективи, адже кіберспорт – це відмінна сфера для просування різних продуктів.

Ринок комп'ютерних ігор є одним з найбільш динамічно зростаючих ІТ-ринків у світі, оскільки прогнози на майбутнє показують стійке збільшення показників. Хоча не в усіх регіонах світу розвиток цієї індустрії проходить рівномірно, заперечувати лідерство ігрової індустрії в економіці високорозвинених країн неможливо. Це шлях у майбутнє, куди прямують розвинуті цивілізації.

Отже, згідно з прогнозами незалежних аналітичних агентств, ігрова індустрія, а саме сегмент кіберспорту, продовжить стрімке та стійке зростання як в коротко- так і в довгостроковій перспективі. Причому це стосується як зростання доходів компаній-учасників ринку, так і збільшення аудиторії користувачів. З точки зору інвестицій нині він є одним з найперспективніших ринків у світі.

Таким чином, використовуючи алгоритми машинного навчання та ШІ, підприємства мають змогу оптимізувати операційну діяльність, передбачати ринкові тенденції, зменшувати ризики та надавати клієнтам персоналізований досвід. Це робить підприємства конкурентоспроможними, сприяє зростанню та прийняттю обґрунтованих рішень у все динамічнішому та орієнтованому на великі масиви даних бізнес-середовищі. Наведений аналіз технологічних рішень показує, як можуть трансформуватися методи бізнес-аналітики у маркетинговій діяльності клієнтоорієнтованих підприємств. Широкий спектр цифрових технологій вимагає від сучасних підприємств своєчасного прийняття рішень, які саме технології застосовувати в маркетингових дослідженнях для забезпечення сталого розвитку бізнесу.