

АНАЛІЗ ТЕНДЕНЦІЙ РОЗВИТКУ РИНКУ РОЗВАГ ТА ВІДПОЧИНКУ

ANALYSIS OF ENTERTAINMENT AND LEISURE MARKET TRENDS

УДК 338.1

<https://doi.org/10.32843/infrastruct48-18>**Бондаренко С.М.**

к.е.н., доцент,
доцент кафедри менеджменту
та публічного адміністрування
Київський національний університет
технологій та дизайну

Герасименко К.М.

магістр кафедри менеджменту
та публічного адміністрування
Київський національний університет
технологій та дизайну

Bondarenko Svitlana

Kyiv National University
of Technologies and Design

Gerasymenko Kateryna

Kyiv National University
of Technologies and Design

У статті проаналізовано ринок розваг та відпочинку. Сфера розваг та відпочинку є інструментом духовного, фізичного, культурного, соціального розвитку особистості та одним із видів активного відпочинку, що поєднує відновлення фізичних сил людини з оздоровчими, розвиваючими, спортивними, пізнавальними, культурними та розважальними цілями. Індустрія розваг та відпочинку є однією з наймолодших сфер економічної діяльності. Її завданнями є: підняття настрою людей, забезпечення їх позитивними емоціями; сплата податків до бюджету; створення робочих місць. Нині на ринку розваг та відпочинку проявляються тенденції активного використання можливостей штучного інтелекту та цифрових технологій; інтеграції національних ринків у сфері розважальних послуг у глобальну систему організації розваг та відпочинку; зростання взаємодії роздрібною торгівлі, туризму та індустрії розваг; впровадження бізнес-моделей, заснованих на вивченні цільової аудиторії прихильників, задоволенні їхніх вимог та створенні більш ефективних зв'язків зі споживачами для формування у них лояльності до компаній сфери розваг.

Ключові слова: ринок розваг та відпочинку, дозвілля, цифрові технології, витрати на розваги та відпочинок, квест.

В статье проанализирован рынок развлечений и отдыха. Сфера развлечений и

отдыха является инструментом духовного, физического, культурного, социального развития личности и одним из видов активного отдыха, сочетающим восстановление физических сил человека с оздоровительными, развивающими, спортивными, познавательными, культурными и развлекательными целями. Индустрия развлечений и отдыха является одной из самых молодых сфер экономической деятельности. Ее задачами являются: поднятие настроения людей, обеспечение их положительными эмоциями; уплата налогов в бюджет; создание рабочих мест. На сегодняшний день на рынке развлечений и отдыха проявляются тенденции активного использования возможностей искусственного интеллекта и цифровых технологий; интеграции национальных рынков в сфере развлекательных услуг в глобальную систему организации развлечений и отдыха; роста взаимодействия розничной торговли, туризма и индустрии развлечений; внедрения бизнес-моделей, основанных на изучении целевой аудитории поклонников, удовлетворении их требований и создании более эффективных связей с потребителями для формирования у них лояльности к компаниям сферы развлечений.

Ключевые слова: рынок развлечений и отдыха, досуг, цифровые технологии, расходы на развлечения и отдых, квест.

The article analyzes the entertainment and recreation market. At the present stage of development of the global economy is the transition from capital-intensive and resource-intensive industries and technologies to other forms of economic activity that can significantly improve living standards without depleting the natural resources of the planet. The field of entertainment and recreation, which is a tool for spiritual, physical, cultural, social development of the individual and one of the types of active recreation, combining the restoration of physical strength with health, development, sports, cognitive, cultural and entertainment goals. The entertainment and recreation industry is actively developing around the world, including in Ukraine, due to the desire of people for self-development and self-realization and modern ideas of people about recreation. The world market of entertainment and recreation is already formed, but some of its segments are in the phase of active development. The entertainment and leisure industry is one of the youngest areas of economic activity. Its tasks are: to lift people's spirits, providing them with positive emotions; payment of taxes to the budget; job creation. In addition, new technologies are emerging, especially digital ones, which are leading to new types of entertainment and recreation. Public spending on leisure in Ukraine is not high. Despite this, the entertainment market in Ukraine is developing quite actively. The article considers the market of organizing and conducting quests, which is an integral part of the market of entertainment and recreation. Quests attract people of all ages and genders, but they are especially popular among children and young people. Today in the market of entertainment and recreation there are trends of active use of artificial intelligence and digital technologies; integration of national markets in the field of entertainment services into the global system of entertainment and recreation; growth of interaction of retail trade, tourism and entertainment industry; introduction of business models based on the study of the target audience of fans, meeting their requirements and creating more effective relationships with consumers to build their loyalty to entertainment companies.

Key words: entertainment and recreation market, leisure, digital technologies, entertainment and recreation costs, quest.

Постановка проблеми. На сучасному етапі розвитку глобальної економіки відбувається перехід від капіталомістких та ресурсомістких виробництв та технологій до інших форм економічної активності, здатних значно покращувати рівень життя населення, не виснажуючи при цьому природні ресурси планети. Одним із таких видів діяльності є сфера розваг та відпочинку, яка є інструментом духовного, фізичного, культурного, соціального розвитку особистості та одним із видів активного відпочинку, що поєднує відновлення фізичних сил людини з оздоровчими, розвиваючими, спортивними, пізнавальними, культурними та розважальними цілями. Індустрія організації

дозвілля є однією з наймолодших сфер економічної діяльності. Тому ринок розваг та відпочинку не досить повно вивчений і потребує детального розгляду в методологічному та методичному аспектах. У зв'язку з цим нині питання аналізу сучасних тенденцій розвитку сфери розваг та відпочинку стають усе більш важливими та актуальними.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проблемами ринку розваг та відпочинку займалися закордонні та вітчизняні фахівці, такі як О.М. Азарян, Еннел ван Еєден, Уїлсон Чоу, І.Ю. Мартинов та інші. Ринок розважальних послуг висвітлено в джерелах [1; 5; 8; 9]. Аналіз тенденцій розвитку ринку сфери розваг та відпочинку

потребує вивчення питань конкурентоспроможності та якості, основні підходи до яких висвітлено у працях [2; 3; 4; 6; 7; 11].

Постановка завдання. Метою дослідження є аналіз сучасних тенденцій розвитку ринку розваг та відпочинку. Виходячи з мети, було поставлено і вирішено такі завдання, як: аналіз світового ринку розваг та відпочинку; вивчення особливостей вітчизняного ринку розважальних послуг; оцінка сучасних тенденцій розвитку ринку організації та проведення квестів, який є невід’ємною складовою частиною ринку дозвілля.

Виклад основного матеріалу дослідження. У Класифікаторі видів економічної діяльності України КВЕД-2010 діяльність у сфері мистецтва, спорту, розваг та відпочинку об’єднано і виділено як самостійний вид економічної діяльності. В Україні сучасна індустрія розваг та відпочинку виступає як самостійна, відокремлена ланка національної економіки, яка залучає значні трудові, фінансові та матеріальні ресурси. Організації у сфері розваг та відпочинку мають специфічні особливості, які проявляються в їхніх системах управління, техніці, технологіях, що використовуються, отриманих результатах діяльності, стимулюванні праці персоналу тощо.

Індустрія розваг та відпочинку має яскраво виражену соціальну спрямованість. Соціальний ефект розвитку індустрії дозвілля виявляється в тому, що вона впливає на формування нових особистих і суспільних потреб людини та їх подальше задоволення; сприяє отриманню моральної насолоди та пізнанню духовних цінностей; слугує

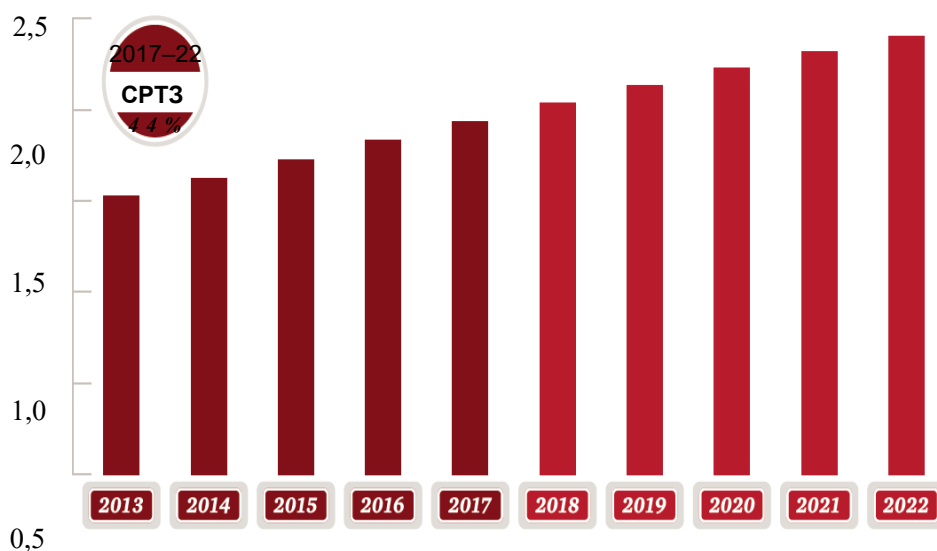
відновленню людини, а це впливає на підвищення ефективності її праці.

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 самореалізації 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. Загальносвітові обсяги доходів у сфері розваг і ЗМІ (трлн дол. США) наведено на рис. 1.

Як бачимо, темпи зростання ринку сфери розваг та засобів масової інформації, за прогнозом відомої компанії PwC, є стабільними. Звичайно, світова пандемія коронавірусу та пов’язаний із нею локдаун у березні-травні 2020 року призведуть до падіння обсягів доходів, проте фахівці вважають, що ця сфера діяльності зможе досить швидко відновитися.

Витрати населення на дозвілля в Україні є невисокими. У таблиці 1 наведено результати аналізу структури витрат домогосподарств України за основними статтями споживчих витрат за 2015–2018 рр. у середньому за місяць у розрахунку на одне домогосподарство. Грошові витрати населення на відпочинок та культуру у 2018 році



- Загальносвітові обсяги доходів у сфері розваг і ЗМІ;
- Загальносвітові обсяги доходів у сфері розваг і ЗМІ (прогнозні дані).

Рис. 1. Загальносвітові обсяги доходів у сфері розваг і ЗМІ (трлн дол. США)

Джерело: [9]

становили всього 1,9%. Для домогосподарств, які проживають у міській місцевості, цей показник трохи більший – 2,3%, у сільській місцевості він дуже малий – 1% і навіть менше [10]. Для порівняння – відсоток витрат на продукти харчування та безалкогольні напої в Україні за роки, що аналізуються, становить близько 50%.

Незважаючи на це, ринок розваг в Україні досить активно розвивається. Розглянемо ринок організації та проведення квестів, який є складовою частиною ринку розваг та відпочинку. Квест – аматорське спортивно-інтелектуальне змагання, основою якого є послідовне виконання заздалегідь підготовлених завдань командами або окремими гравцями [8]. Цей напрям з'явився відносно недавно. Так, перші організовані квести в Україні пройшли у Києві у 2002 році. Проте квест встиг завоювати прихильність, адже він сприяє забезпеченню здорового способу життя. Завдяки таким видам дозвілля, як квести, люди проводять вільний час із користю. Розвиваючи інтелектуально-розважальні ігри приносять неабияку користь для здоров'я. Сфера послуг розвиваючих розваг, логічні ігри, що розвивають людину та її мозок, мислення, як форма активних розваг корисна для здоров'я, забезпечення

здорового способу життя. Квести бувають різні, їх класифікацію наведено на рис. 2.

Як показало дослідження, квести приваблюють людей будь-якого віку та статі, проте особливою популярністю вони користуються у дітей та молодих людей.

У всьому світі індустрія відпочинку та розваг є прибутковим бізнесом, а сегмент квестів є одним із найбільш прибуткових. Діяльність з організації та проведення квестів є рентабельною.

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

1. Широке застосування у сфері розваг та відпочинку, зокрема у сфері квестів, нових цифрових технологій, де використовуються можливості штучного інтелекту, які можуть поєднуватися з іншими новими технологіями, особливо такими як віртуальна реальність та доповнена реальність. Під час проведення квестів нині також використовуються безпілотні апарати, дрони. У подальшому ця тенденція тільки підсилиться. На рис. 3 наведено основні вісім інноваційних цифрових технологій, які будуть відігравати вирішальну роль під час організації та проведення квестів.

Таблиця 1

Витрати домогосподарств України на відпочинок і культуру у середньому за місяць, %

Рік	Сукупні витрати			Грошові витрати		
	усі домогосподарства	у т.ч. які проживають у місцевостях		усі домогосподарства	у т.ч. які проживають у місцевостях	
		міській	сільській		міській	сільській
2015	1,5	1,9	0,8	1,7	2,0	1,0
2016	1,4	1,7	0,7	1,6	1,9	0,9
2017	1,6	2,0	0,8	1,8	2,2	0,9
2018	1,8	2,2	0,8	1,9	2,3	1,0

Джерело: [10]

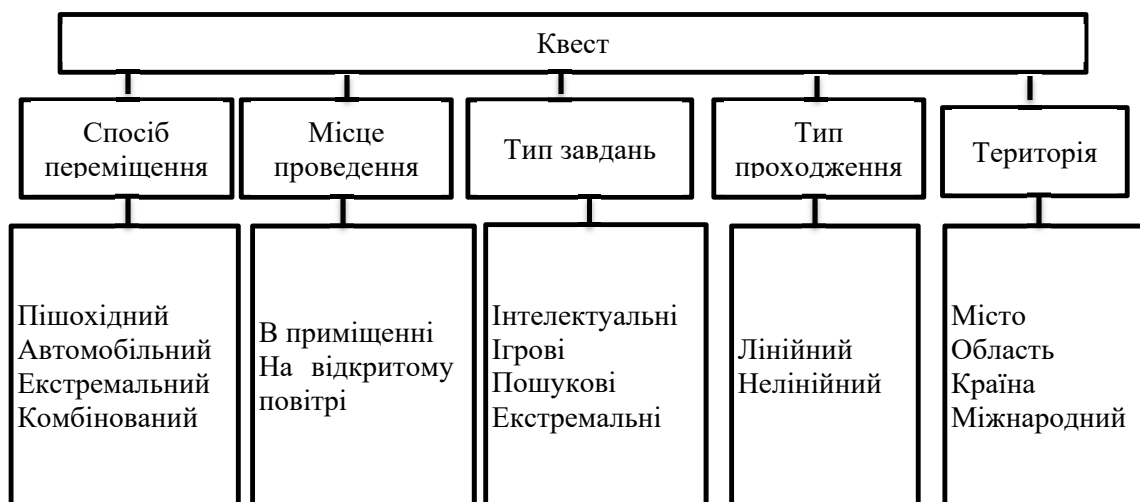


Рис. 2. Класифікація квестів

Джерело: розроблено на основі [8]



Рис. 3. Ключова вісімка інноваційних технологій у сфері організації квестів

Джерело: [8]

2. Є тенденція інтеграції національних ринків розваг та відпочинку в єдину глобальну систему. Компанії у цій сфері можуть збільшувати географію надання послуг та виходити на закордонні ринки шляхом співпраці з туристичними агенціями.

3. Збільшення кількості розважальних центрів у сучасних мегаполісах та великих містах. Простежується тенденція зростання взаємодії роздрібною торгівлі, туристичних компаній та індустрії розваг. Створюються універсальні багатофункціональні центри.

4. Нині у сфері розваг та відпочинку створюються нові бізнес-моделі, які дають змогу всім компаніям отримати прибутки шляхом вивчення цільової аудиторії прихильників, задоволення їхніх вимог та створення більш ефективних зв'язків зі споживачами для формування у них лояльності до компаній у сфері розваг та відпочинку.

Висновки з проведеного дослідження. Нині на ринку розваг та відпочинку проявляється тенденція активного використання можливостей штучного інтелекту та цифрових технологій; інтеграції національних ринків у сфері розважальних послуг у глобальну систему організації розваг та відпочинку; зростання взаємодії роздрібною торгівлі, туризму та індустрії розваг; впровадження бізнес-моделей, заснованих на вивченні цільової аудиторії прихильників, задоволенні їхніх вимог та створенні більш ефективних зв'язків зі споживачами для формування у них лояльності до компаній сфери розваг.

БІБЛІОГРАФІЧНИЙ СПИСОК

1. Азарян О.М., Мартинов І.Ю. Прогнозування розвитку сфери розваг та відпочинку: міжнародний досвід. *Держава та регіони. Серія: Економіка та підприємництво*. 2013. № 6 (75). С. 31–35.
2. Бондаренко С.М. Ділова досконалість підприємств як фактор конкурентоспроможності національної економіки України. *Економічний простір*, 2016. № 116. С. 200–208.

3. Бондаренко С.М., Леус А.Ю. Оцінка рівня якості продукції на підприємстві. *Ефективна економіка*. 2017. № 4. URL: <http://www.economy.nayka.com.ua/?op=1&z=5527> (дата звернення: 30.10.2020).

4. Бондаренко С.М., Михайленко Н.В. Базова концепція загального управління якістю TQM: Роль персоналу. *Економічний простір*. 2015. № 103. С. 139–146.2

5. Гнідіна В. Особливості та тенденції розвитку індустрії розваг в Україні. *Природничі та гуманітарні науки*. Актуальні питання : Збірник тез Всеукраїнської студентської науково-технічної конференції, 25–26 квітня 2017 р. Тернопіль : ТНТУ, 2017. Том 2. С. 37–38.

6. Готь О.Я., Бондаренко С.М. Стратегія підприємства як чинник його конкурентоспроможності. *Ефективна економіка*. 2017. № 6. URL: <http://www.economy.nayka.com.ua/?op=1&z=5660> (дата звернення: 30.10.2020).

7. Касич А.О., Харькова Ж.В. Управління конкурентними перевагами підприємства. *Економічний аналіз*. 2016. № 2. С. 79–85.

8. Квест – змагання. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/> (дата звернення: 30.10.2020).

9. Перспективи в контексті всевітнього огляду індустрії розваг та ЗМІ на період 2018–2022 років. Сучасні тенденції у сфері розваг та ЗМІ: конвергенція, зв'язки і довіра. URL: <https://www.pwc.com/ua/uk/survey/2018/perspectives-from-the-global-entertainment-and-media-outlook-2018-2022-ukr.pdf> (дата звернення 30.10.2020).

10. Статистичний щорічник України. Житомир : ТОВ «БУК-ДРУК» 2019. 482 с.

11. Тивецька А.В., Невмержицька С.М. Удосконалення системи управління персоналом організації з врахуванням вимог міжнародних стандартів ISO. *Вісник Київського національного університету технологій та дизайну. Серія "Економіка і вища освіта"*. 2015. № 6 (93). С. 81–87.

REFERENCES:

1. Azarjan O.M., Martynov I.Ju. (2013) Proghnozuvannja rozvytku sfery rozvagh ta vidpochynku: mizhnarodnyj dosvid [Forecasting the development of entertainment and recreation: international experience]. *Derzhava ta rehiony, Serija: Ekonomika ta pidpryemnytstvo*, no. 6 (75), pp. 31–35.
2. Bondarenko S.M. (2016) Dilova doskonalistj pidpryemstv jak faktor konkurentospromozhnosti nacionalnoji ekonomiky Ukrajinj [Business excellence of enterprises as a factor of competitiveness of the national economy of Ukraine]. *Ekonomichnyj prostir*, no. 116, pp. 200–208.
3. Bondarenko S.M., Leus A.Ju. (2017) Ocinka rivnja jakosti produkciji na pidpryemstvi [Assessment of the level of product quality at the enterprise]. *Efektivna ekonomika (electronic journal)*, no. 4. Available at: <http://www.economy.nayka.com.ua/?op=1&z=5527> (accessed 30 October 2020).
4. Bondarenko S.M., Mykhajlenko N.V. (2015) Bazova koncepciya zagal'nogo upravlinnya yakisty TQM: Rol` personalu [Basic concept of total quality management TQM: The role of staff]. *Ekonomichnyj prostir*, no. 103, pp. 139–146.

5. Gnidina V. (2017) Osoblyvosti ta tendentsii rozvytku industrii rozvah v Ukraini [Features and trends of entertainment industry in Ukraine]. *Pry`rodny`chi ta gumanitarni nauky`*. Aktual`ni py`tannya (Ukrayina, Ternopil, April 25–26, 2017) Zbirny`k tez Vseukrayins`koyi naukovo-texnichnoyi konferenciyi, Ternopil: TNTU, vol. 2, pp. 37–38.
6. Ghotj O.Ja., Bondarenko S.M. (2017) Strateghija pidpryjemstva yak chynnyk jogho konkurentospromozhnosti [Enterprise strategy as a factor of its competitiveness]. *Efektivna ekonomika (electronic journal)*, no. 6. Available at: <http://www.economy.nayka.com.ua/?op=1&z=5660> (accessed 30 October 2020).
7. Kasych A.O., Khar`kova Zh.V. (2016) Upravlinnya konkurentny`my` perevagamy` pidpry`yemstva [Management of competitive advantages of the enterprise]. *Ekonomichnyj analiz*, no. 2, pp. 79–85.
8. Kvest – zmaghannja (2020). Available at: <https://uk.wikipedia.org/wiki/> (accessed 30 October 2020).
9. Perspektyvy v konteksti vsesvitnjogho oghljadu industriji rozvah ta ZMI na period 2018–2022 rokiv. Suchasni tendenciji u sferi rozvah ta ZMI: konvergencija, zv`jazky i dovira (2018)/ Available at: <https://www.pwc.com/ua/uk/survey/2018/perspectives-from-the-global-entertainment-and-media-outlook-2018-2022-ukr.pdf> (accessed 30 October 2020).
10. Derzhavna sluzhba staty`sty`ky` Ukrainy` (2018) *Statystychnyj shhorichnyk Ukrainy* [Statistical Yearbook of Ukraine], Zhy`tomyr: TOV «BUK-DRUK».
11. Tivecjkja A.V., Nevmerzhyckja S.M. (2015) Udoskonalennja systemy upravlinnja personalom orghanizaciji z vrakhuvannjam vymogh mizhnarodnykh standartiv ISO [Improving the personnel management system of the organization taking into account the requirements of international ISO standards]. *Visnyk Kyjivskogho nacionaljnogho universytetu tekhnologhij ta dyzajnu. Serija "Ekonomika i vyshha osvita"*, no. 6 (93), pp. 81–87.