

Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника

Економічний факультет

Кафедра підприємництва, торгівлі та прикладної економіки

## **КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА**

на здобуття першого (бакалаврського) рівня вищої освіти

### **НА ТЕМУ**

«Підприємництво в сфері ігор та розваг»

Виконав: студент  
Групи ПТБД-41 (з)  
Спеціальності 076 Підприємництво,  
торгівля та біржова діяльність  
Ковальчук Андрій Володимирович

Керівник  
к.е.н., доц. кафедри підприємництва,  
торгівлі та прикладної економіки  
Ємець Ольга Іванівна

Рецензент  
к.е.н., доц. кафедри  
менеджменту і маркетингу  
Михайлів Галина Василівна

Івано-Франківськ – 2024

## Зміст

Вступ .....	3
<b>РОЗДІЛ 1. КОНЦЕПТУАЛЬНИЙ АНАЛІЗ ПІДПРИЄМНИЦТВА В СФЕРІ ІГОР ТА РОЗВАГ .....</b>	<b>6</b>
1.1. Визначення понять "підприємництво в сфері ігор та розваг" та їх особливості .....	6
1.2. Роль підприємництва у розвитку індустрії розваг.....	11
1.3. Методичні основи оцінки ефективності розвитку підприємництва в індустрії розваг .....	16
<b>РОЗДІЛ 2. ТЕНДЕНЦІЇ ТА ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ ГАЛУЗІ ІГОР ТА РОЗВАГ .....</b>	<b>19</b>
2.1. Аналіз поточного стану ринку індустрії розваг.....	19
2.2. Прогнозування та оцінка перспектив розвитку сфери ігор та розваг в Україні та світі.....	25
2.3. Вплив інновацій та технологій на галузь .....	36
<b>РОЗДІЛ 3. ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ ПІДПРИЄМНИЦТВА В СФЕРІ ІГОР ТА РОЗВАГ .....</b>	<b>40</b>
3.1. Інновації та технології в сфері ігор та розваг (використання віртуальної реальності та розширеної реальності, мобільні додатки та ігри, інтерактивність та соціальні мережі).....	40
3.2. Рекомендації для підприємців та інвесторів сфери ігор та розваг.....	51
<b>РОЗДІЛ 4. ОХОРОНА ПРАЦІ ТА БЕЗПЕКА У НАДЗВИЧАЙНИХ СИТУАЦІЯХ .....</b>	<b>61</b>
<b>Список використаних джерел.....</b>	<b>68</b>
<b>Додатки.....</b>	<b>73</b>

## Вступ

**Актуальність теми.** Сучасний світ переживає бурхливий розвиток індустрії ігор та розваг, яка є однією з найшвидше зростаючих галузей глобальної економіки. З кожним роком ігрова індустрія залучає все більше уваги як від споживачів, так і від підприємців. Ця галузь вже давно перестала бути привілеєм лише розважальних компаній та гравців, вона стала справжнім міжнародним бізнесом, який формує тренди, змінює культурні уявлення та створює нові можливості для розвитку підприємництва.

Тема "Підприємництво в сфері ігор та розваг" викликає все більше зацікавлення серед дослідників, бізнесменів та експертів через свою складність та мінливість. Існуючі технологічні інновації, зростання популярності віртуальної та розширеної реальності, а також зміна споживчих поглядів на розваги створюють унікальні виклики та можливості для підприємців у цій сфері.

В рамках бакалаврської роботи ми намагатимемося дослідити різноманітні аспекти підприємництва в ігровій та розважальній індустріях. Спробуємо розібратися в сучасних тенденціях цього сегменту бізнесу, з'ясувати ключові фактори успіху, вивчити стратегії ведення бізнесу у цій галузі та розглянемо можливості для новаторських підходів та стартапів.

Наша мета полягає в тому, щоб не лише зрозуміти сучасний стан підприємництва в ігровій та розважальній індустріях, але й запропонувати конструктивні рекомендації для підприємців та майбутніх досліджень у цій захоплюючій та динамічній галузі.

**Метою** бакалаврської роботи на тему "Підприємництво в сфері ігор та розваг" є проведення глибокого аналізу індустрії ігор і розваг з підприємницької перспективи.

Для досягнення мети потрібно вирішити наступні **завдання**:

- розглянути теоретичні основи підприємництва в сфері ігор та розваг;
- визначити методичні аспекти дослідження менеджменту в індустрії розваг;

- провести аналіз поточного стану ринку індустрії розваг;
- вивчити моделі бізнесу та стратегії монетизації продуктів ігрової індустрії;
- спрогнозувати та оцінити перспективи розвитку сфери ігор та розваг;
- розглянути напрями вдосконалення індустрії ігор та розваг.

**Об'єктом** дослідження в бакалаврській роботі на тему "Підприємництво в сфері ігор та розваг" є індустрія ігор та розваг.

**Предмет дослідження.** Стан індустрії ігор та розваг в контексті підприємницької діяльності.

**Методи дослідження.** Для досягнення поставленої мети та вирішення відповідних завдань використано загальнонаукові та спеціальні методи дослідження: аналізу і синтезу, індукції та дедукції, статистичний, розрахунково-конструктивний, системний, балансовий, порівняння.

**Джерельна база та стан наукової розробленості теми.** Теоретикометодичну основу дослідження становлять наукові праці та теоретичні розробки вітчизняних та зарубіжних вчених, які досліджували індустрії розваг, інформаційні матеріали статистичних, довідкових періодичних та цифрових видань, інтернет-ресурси, матеріали науково-практичних конференцій. Дослідженням сутності поняття «ігри» та «розваги» присвячені фундаментальні дослідження всесвітньовідомих вчених та науковців, таких як Ф. Тейлор, А. Файоль, П. Друкер, Е. Мейо, М. Вебер та інших. Проблематикою функціонування та розвитку індустрії розваг розглядали у численних наукових працях й іноземні вчені, такі як Carter L., Godlblatt J., J. Tum, P. Norton, Shone A. та Thomas O.

**Наукова новизна.** У дослідженні виконано теоретичне і методичне обґрунтування організації індустрії розваг на основі збалансованості його розвитку, що дозволило одержати теоретичні і практичні результати, які містять наукову новизну, зокрема підвищення ефективності сфери ігор та розваг.

*Практичне значення* результатів дослідження полягає в тому, що запропоновані висновки та рекомендації щодо індустрії розваг дозволяють підвищити ефективність розвитку цієї сфери.

*Структура та обсяг бакалаврського дослідження обумовлені метою та його завданнями.* Робота складається зі вступу, 4 розділів, 9 підрозділів, висновків, списку використаних джерел з 40 найменувань. Роботу викладено на 77 сторінках друкованого тексту, що містить 4 таблиці, 9 рисунків.

# РОЗДІЛ 1. КОНЦЕПТУАЛЬНИЙ АНАЛІЗ ПІДПРИЄМНИЦТВА В СФЕРІ ІГОР ТА РОЗВАГ

## 1.1. Визначення понять "підприємництво в сфері ігор та розваг" та їх особливості

Індустрія розваг створює умови для розваг. Останні надзвичайно різноманітні за типом і характером. Спорт, культура, ігри, пляжі, кулінарія, еротичні розваги – все це; окремі особи, групи та групи; підходить для дітей і дорослих, чоловіків і жінок, неодружених і одружених. Спорт і відпочинок залежать від виду спорту: парапланеризм, водні та гірські лижі, підводне плавання, стрибки з парашутом. Культурно-розважальна діяльність пов'язана з відвідуванням музеїв, виставок, історичних пам'яток. Ігрові розваги включають в себе найрізноманітніші ігри - від комп'ютерних ігор до казино. Багато видів відпочинку мають комплексний характер і задовольняють різноманітні потреби людини: відвідування карнавалів, національних свят тощо.

Основні функції цієї індустрії – створення настрою, виховання та розвиток особистості. Індустрія розваг виконує ці функції та бере участь у відтворенні робочої сили, що сприяє збільшенню людського капіталу. Крім того, як і інші сектори національної економіки, він виконує функції виробництва, доходу та зайнятості.

Індустрія розваг є однією з наймолодших галузей суспільства і культури. Економічна наука, що вивчає цю сферу, тільки починає розвиватися. Склад і структура галузі нечіткі. Статистично не існує єдиного стандарту відбору компаній індустрії розваг. На це є дві основні причини. По-перше, організаційно-економічні характеристики підприємств індустрії розваг важко визначити. Є різні підприємства, які створюють умови для розваг. Вони поширені в багатьох галузях, які не підпадають під традиційні класифікації розваг. В одних випадках створення розважальних умов є основною діяльністю підприємства (дискотека як самостійне підприємство), в інших – допоміжною (театр як частина готельного господарства), в інших – другорядною (танці). в

бібліотеці театру). Друга причина полягає в тому, що діяльність не має необхідної класифікації. Поїздка на поїзді не займає місця серед багатьох інших видів подій.

Існує різний практичний досвід визначення меж індустрії розваг. У світовій практиці це включає:

- Підприємства, основна діяльність яких пов'язана із задоволенням розважальних потреб людини: цирки, зоопарки, атракціони, центри розваг, парки відпочинку, мобільні містечка тощо;

- Розважальні підприємства: театри, кінотеатри, самостійні студії, філармонії, оркестри, оркестри, концертні зали, художні та музичні колективи;

- Спортивні заклади: катки, арени, зали, клуби, аквапарки, дайвінг-центри;

- Заклади, де можна розважатися, насолоджуючись культурними цінностями: музеї, виставкові зали, клуби, Інтернет-центри;

- Підприємства, які надають розваги у формі допоміжної або другорядної діяльності: готелі, туристичні підприємства, зони відпочинку, історичні пам'ятки (наприклад, знаменитий готичний собор служить оглядовим майданчиком для міста з розважальною метою);

- Промислові підприємства, що виробляють відповідне обладнання та інвентар, продукцію розваг (телевізори, радіоприймачі, радіоприймачі, фотоапарати тощо).

Тому фактично індустрія розваг включає не тільки типові видовищні заклади, а й окремі підприємства матеріального виробництва. Теоретичне уточнення меж індустрії розваг залишається невирішеним питанням.

Потреби у розвагах мають різноманітні характеристики. Масштаби попиту залежать від наявності та кількості вільного часу, соціально-демографічних характеристик і доходів населення. Фактори, що впливають на участь у відпочинку - стать, вік, рівень грамотності, освіта, професія, особливості розвитку та ставлення, мотивація. Потреби у розвагах пов'язані з життєвим циклом людини, що складається з років, місяців, тижнів і днів.

Загалом, розваги поєднуються з іншими видами діяльності: відпочинок плюс розваги, спорт плюс розваги, освіта плюс розваги тощо.

Підприємства індустрії розваг організовані державними, комерційними та некомерційними установами. У державній власності знаходяться національні та муніципальні (міські) парки, стадіони, деякі спортивні споруди, пляжі тощо. Відпочити тут можна безкоштовно або лише частково за рахунок відпочиваючого. Деякі національні парки стали національними символами. У США 367 національних парків. Ф. Д. Рузвельт сказав про них: «Немає нічого більш американського, ніж наші національні парки». У Канаді 29 великих національних парків. Найвідоміший серед них - Вуд Буффало.

Комерційний сектор пропонує широкий спектр послуг, за які відпочиваючі платять: послуги атракціонів, приватні клуби, тематичні парки тощо. Найвідомішими у світі такими проектами є парки та атракціони Орlando (США): Walt Disney World Animal Kingdom, Cypress Garden, 200 акрів землі, човни, воднолижне шоу, балетне шоу на льоду, сад із рослинами, скульптура, атракціон. .

Некомерційний сектор індустрії розваг надає розваги, не переслідуючи прибутку. У світовій практиці існує декілька організацій, які працюють у цій сфері:

- Національні культурні клуби (китайські, індійські, українські та ін.);
- Військові організації (авіаційні клуби, клуби десантників, стрілецькі гуртки, гуртки самодіяльності та ін.);
- Студентські організації (танцювальний гурток, клуб самодіяльної пісні, КВК та ін.);
- Служби промислових підприємств, що відповідають за забезпечення спортивно-розважальних програм для перерв працівників;
- Організації, що розробляють розважальні програми для особливих груп
- психічно хворих, розумово відсталих людей (Спеціальна Олімпіада для інвалідів, клуби глухих і т.д.);
- Релігійні організації (Асоціації молодих християн та ін.).



Індустрія розваг є самостійною частиною економічної системи і залучає великі матеріальні, фінансові та трудові ресурси. Підприємства цієї галузі відрізняються специфікою технологій, системами управління, результатами діяльності та організацією праці персоналу. Основними характеристиками розважального процесу є такі [27]:

- Види розваг, добровільно обрані людьми, які самі вибирають, чим зайняти свій вільний час;

- Початкова підготовка особи до споживання розваг, включаючи планування та організацію;

- Зміна типів розваг та їх інтеграція з іншими видами діяльності, такими як розваги, спорт, навчання тощо;

- Частота використання розваг, яка може бути пов'язана з життєвим циклом людини, річним, тижневим або навіть щоденним розкладом. Важливо відзначити різницю між масовими розвагами та особистими розвагами. Розважальна діяльність може бути спеціально організованою або спонтанною, залежно від споживчого вибору та попиту.

До найважливіших сучасних завдань дослідження індустрії розваг можна віднести наступні аспекти:

- Вивчення закономірностей і тенденцій розвитку індустрії розваг має велике значення для розуміння впливу індустрії на формування особистісних якостей.

- Розробка відповідних моделей індустрії розваг може допомогти ефективно керувати цими процесами та покращити соціальну політику;

- Інвестиції в індустрію розваг у деяких країнах є активними, а період окупності інвестицій короткий. Конкурентоспроможні підприємства створили широкий вибір розваг для людей. Важливо розрізняти індустрію розваг, спрямовану на задоволення потреб людей, і індустрію, яка маніпулює свідомістю заради прибутку;

- Сучасне життя стрімке, напружене та емоційно напружене.

Індустрія розваг може вплинути на відпочинок і ціннісну орієнтацію людей; - Розваги, будь то особисте споживання чи корпоративне споживання, є

особистою вигодою. Зважаючи на це, розвиток індустрії розваг може допомогти подолати негативні наслідки розлуки та компенсації за відсутність;

– Попит на індустрію розваг залежить від вільного часу та доходів людей. Спосіб використання вільного часу та отримання розваг відіграє особливу роль у сімейному оточенні.

Є багато підприємств, які займаються створенням та організацією рекреаційних умов. Як правило, ці підприємства належать до різних галузей економіки і часто діють як другорядні галузі або побічні галузі. Тривалий час духовним потребам людей не приділялося належної уваги, особливо в традиційних галузевих класифікаціях. Оскільки індустрія розваг є відносно молодого галуззю, було мало досліджень з таких питань, як її економіка та організація та управління підприємствами, які надають розважальні послуги. Невирішені питання стосуються технологічних зв'язків між різними складовими такого підприємства та його інфраструктурою. Крім того, досі не розроблені специфічні організаційно-економічні характеристики, властиві тільки підприємствам індустрії розваг [31]. Досвід розвитку індустрії розваг у різних країнах можна узагальнити в її основні структурні компоненти. Індустрія розваг включає підприємства, організації та установи, основною метою яких є задоволення потреб людей у розвагах. Тут можна виділити різні типи підприємств з чітко розважальною спрямованістю, наприклад, цирки, зоопарки, атракціони, ігрові центри, парки відпочинку, а також містечка та інші подібні заклади. Розглядаючи індустрію розваг, ми не можемо ігнорувати видовищні підприємства, які можуть бути як стаціонарними, так і мобільними. Це включає в себе театри, кінотеатри, студії звукозапису, концертні організації та колективи, такі як філармонічні оркестри, оркестри, ансамблі, концертні зали, художні та музичні групи, радіо і телебачення та інші організації, які сприяють розвазі [31]. Індустрія індивідуальних розваг включає штучні плавальні басейни, ковзанки, спортивні зали, клуби та інші спортивні та культурні підприємства, а також підприємства спортивних розваг.

Варто зазначити, що індустрія розваг є самостійною частиною економічної системи і залучає великі матеріальні, фінансові та трудові ресурси.

Підприємства цієї галузі мають особливості технології, системи управління, результатів діяльності та організації праці персоналу. Невід'ємною частиною індустрії розваг є виставкові заходи. Виставки – це багатofункціональне явище, яке сприяє розвитку внутрішньої та зовнішньої торгівлі, зміцненню міжнародних зв'язків, популяризації інноваційних технологій і нових продуктів, товарів і послуг, активізації руху капіталу, формуванню інформаційного середовища, що відображає світову економіку. Стан і тенденції розвитку різних галузей і товарних ринків. Як один із динамічних секторів сучасної економіки, виставкова діяльність продовжує зростати.

## **1.2. Роль підприємництва у розвитку індустрії розваг**

Важливу роль у розвитку індустрії розваг відіграє підприємництво. Ось деякі ключові аспекти, які демонструють цю роль:

1. Інновації та креативність: підприємці часто створюють інноваційні продукти, послуги та концепції в індустрії розваг. Вони можуть запроваджувати нові технології, ігри, віртуальну реальність та інші концепції, щоб привернути увагу споживачів і стимулювати розвиток галузі.

2. Розширюйте ринок і аудиторію. У процесі постійного пошуку нових можливостей підприємці можуть відкривати нові ринки та залучати нову аудиторію в індустрію розваг. Це може бути ефективним способом розвитку вашої галузі та збільшення прибутку.

3. Конкурентний тиск: підприємництво допомагає створити конкурентне середовище в індустрії розваг і підтримує постійні інновації та покращення якості продуктів і послуг. Конкуренція спонукає підприємців до вдосконалення та вдосконалення своєї продукції.

4. Розвиток інфраструктури: підприємці можуть сприяти розвитку інфраструктури, необхідної для індустрії розваг, наприклад будувати розважальні комплекси, розвивати підключення до Інтернету для онлайн-ігор тощо. Це робить галузь доступнішою та зручнішою для споживачів.

5. Створюйте робочі місця та сприяйте економічному зростанню: розвиток підприємництва в індустрії розваг сприяє створенню робочих місць та економічному зростанню. Це особливо важливо в регіонах з високим рівнем безробіття або економікою, яка покладається на індустрію розваг.

Творчість є невід’ємною частиною людини, тому що є результатом її існування та її здатності мислити та розуміти навколишній світ. Саме особистість творчості, що виявляється як об’єктивна особистість, особиста винахідливість, ненормативне сміливе мислення, визначає її результативні характеристики та розвиток усіх сфер людської діяльності, у тому числі й економічних систем [6]. Поняття розваг та ігор тісно пов’язане з поняттями креативної економіки та креативного класу, які стали активними на початку 2000-х років. Термін «креативні індустрії» з’явився відносно недавно і по-різному використовується в різних країнах світу. Дійсно, з одного боку, креативні індустрії знаходяться на перетині культури, творчості та комерції. Результатом такої діяльності є комерціалізація ідеї, яка приносить певний прибуток [8].

**Таблиця 1.1 Основні особливості та тенденції в сфері розваг та ігор**

№	Характеристика	№	Характеристика
1.	Менше людей працює на роботодавців, більше людей працює на себе	6.	Швидкий безкоштовний доступ до Інтернету для обміну та доступу до величезного потоку інформації
2.	Найбільш чітко та ефективно в контексті конкретного міста. Тобто це урбаністичний феномен	7.	Дизайн та архітектура сповнені творчості, зручності та інновацій
3.	Розмивання межі між наукою і мистецтвом, творчістю та інноваціями, націями	8.	Покладається на малий, а не великий бізнес
4.	Міста зараз активно використовують і експлуатують креативні індустрії, їхню унікальність	9.	Відкритість і тепло в громадських місцях
5.	Культура і творчість, ввічливість і мудрість, атмосфера і людська турбота – це ресурси, які живлять креативні галузі	10.	Органічне культурне та етнічне розмаїття, яке дає змогу створювати нові унікальні ідеї та світогляди

Джерело: [25]

Базовими умовами створення креативної економіки є інформаційна революція та перехід до інноваційного «суспільства знань», у якому основними безмежними ресурсами є творчий потенціал та інноваційне мислення. Сьогодні

це рушійна сила не лише для художників, музикантів, акторів тощо, а й для промисловості, бізнесу та менеджменту. Це творчий спосіб пошуку нових унікальних рішень у нестабільному економічному середовищі та жорсткій ринковій конкуренції.

Творча індустрія поєднує в собі процес створення, виробництва та комерціалізації творчого контенту та є нематеріальною та культурною. Креативна економіка є найменш залежною від матеріальних ресурсів і тому найбільш динамічною щодо створення нових робочих місць, отримання доходу та розвитку експорту [19]. На рисунку. 1.1 наведено складові креативних індустрій.



**Рис.1.1** Складові елементи креативних індустрій

*Джерело: [12].*

Щоб підвищити конкурентоспроможність і отримати прибуток, компанії в індустрії розваг намагаються запроваджувати нові та вдосконалені форми обслуговування для організації розваг, дозвілля та розваг. Відпочинок, дозвілля, відпочинок і праця є невід'ємними частинами життя людини. Розважайтеся, поодиноці або з групою людей, задовольняючи їхні духовні

потреби та оцінюючи свої здібності. Ви можете відпочити та розважитися в природному та штучному середовищі.

Сфера розваг поєднує в собі найрізноманітніший спектр людської діяльності. Відмінність цього виду діяльності від інших видів людської діяльності полягає в тому, що вона здійснюється відповідно до індивідуальних потреб і з метою отримання задоволення. Функція розваг полягає у відновленні психічних і фізичних сил людини, підвищенні її освітнього та духовного рівня, а також у тому, щоб у дозвіллі займалися лише тими видами діяльності, які задовольняють потреби та бажання людини та приносять їй задоволення під час діяльності (рис. 1.2).



**Рис. 1.2** Завдання сфери розваг

*Джерело: [11].*

Сучасні розваги поділяються на різні види за психологічними, виховними, соціальними, рекреаційними, фізіологічними та естетичними компонентами. Залежно від основних параметрів дозвілля конкретні види дозвілля набувають таких характеристик. Розважальні заходи можна розділити на такі категорії:

- Розваги є розвагами, коли їх розглядають просто як діяльність, яка допомагає збалансувати тіло;
- Відпочинок як задоволення - коли основною мотивацією дозвіллевої діяльності є отримання щастя і задоволення;
- Рекреаційне відновлення - коли дозвілля розглядається як засіб відновлення здоров'я, психічних і фізичних сил людини, засіб лікування та реабілітації;
- Розвага як стан буття - сфера діяльності людини, в якій він може самореалізуватися і розвинути свої здібності;
- Рекреація як форма соціальної стратифікації - вираження вільного часу в залежності від того, до якого соціального класу належить конкретна людина - Рекреація як вільний час - час, що залишається після виконання людиною своїх трудових обов'язків.

Форма проведення дозвілля змінюється залежно від того, що людина хоче отримати від дозвілля і яких результатів вона хоче досягти за допомогою дозвілля (рис. 1.3).



**Рис 1.3** Форми діяльності підприємств сфери розваг

*Джерело: [9].*

План організації дозвілля та розваг розробляється з урахуванням особливостей та особистих потреб людини в певний період часу (вільний час). Людина — унікальний витвір природи, суспільства і самого себе. Потреби людини є рушійною силою соціального та особистісного розвитку. Бо насправді потреба полягає в організації відпочинку, дозвілля та розваг. Людські потреби визначаються історією та історичними типами, такими як усталені суспільні відносини, соціальне середовище, система виховання та самоосвіти людини тощо. Потреби людини є основою її інтересів. Вибір режиму і форми відпочинку, програм дозвілля та оздоровлення значною мірою залежить від індивідуальних особливостей, природно-кліматичних особливостей, місця розташування організації тощо. Тому активне і змістовне дозвілля потребує від людей певних потреб і здібностей.

Розрахунок на творче дозвілля та забезпечення безпосередньої участі кожного є основним шляхом розвитку особистісних якостей, які допоможуть створити змістовне та активне дозвілля. Організація дозвілля, оздоровлення та відпочинку залучає місцевих мешканців та туристичних « гостей » з усіх верств суспільства, які беруть участь в етнографічних, культурно-історичних та театралізованих заходах різних видів мистецтва та розваг.

### **1.3 Методичні основи оцінки ефективності розвитку підприємництва в індустрії розваг**

Індустрія розваг є важливою частиною сучасної економіки, яка пропонує різноманітні продукти та послуги для задоволення потреб споживачів у розвагах. Зростання галузі залежить від успішного розвитку підприємництва, що включає створення інноваційних продуктів, розробку ефективних маркетингових стратегій та надання високоякісних послуг.

Основні методи оцінки ефективності розвитку підприємництва в індустрії розваг:

1. Фінансовий аналіз: включає оцінку фінансових показників, таких як оборот корпоративних активів, рентабельність, прибутковість. За допомогою



цього аналізу ви можете визначити, наскільки ефективно використовуються ресурси та генерується прибуток.

2. Маркетинговий аналіз: Оцінка позиції на ринку, зростання та конкурентоспроможності компанії. Цей аналіз допомагає визначити, чи успішні маркетингова стратегія та позиціонування на ринку.

3. Аналіз інноваційної діяльності: включаючи оцінку рівня інновацій, дослідницьку та розвідувальну діяльність, розробку нових продуктів. Цей аналіз визначає рівень інноваційної активності та конкурентний потенціал підприємства.

4. Оцінка задоволеності клієнтів: оцініть рівень задоволеності клієнтів, відгуки та вимоги. Цей аналіз визначає, наскільки бізнес задовольняє потреби споживачів і визначає можливості для вдосконалення.

5. Аналіз сталого розвитку: враховуйте соціальну відповідальність, екологічні фактори та етичні стандарти корпоративної діяльності. Цей аналіз визначає ступінь дотримання бізнесом принципів сталого розвитку.

Методологічною основою оцінки ефективності розвитку підприємництва в індустрії розваг є інтегрований підхід, який охоплює фінансовий, маркетинговий, інноваційний, клієнтський аналіз та аналіз стійкості. Застосування цих методологій дозволяє провести комплексну оцінку ефективності розвитку підприємництва в цій сфері та знайти шляхи подальшого вдосконалення та розвитку.

Як регулювати ігрову залежність.

«Основне завдання Комісії – не лише сприяти розвитку економічного сектору, а й захист прав гравців та запобігання ігровій залежності чи негативним наслідкам азартних ігор. залучати не лише регулятори, а й Міністерство освіти, Міністерство оборони, Міністерство охорони здоров'я, оскільки проблема дуже широка.

Якщо ми хочемо йти за прикладом Європи чи передових країн світу, коли йдеться про азартні ігри, то перше, що має бути на першому місці, це попередження та просвітницька кампанія Комісії через соціальну рекламу. Також створено гарячу лінію, де можна отримати професійну допомогу, реєстр

осіб, яким заборонено грати в азартні ігри, а також відповідальні способи грати в азартні ігри. Фактично, люди, які вперше знайомляться з азартними іграми, можуть встановити певні обмеження на свої ігри. Ця історія стосуватиметься лише тристороннього партнерства між бізнесом, державою та громадським сектором".

Чи ефективні вжиті заходи?

«Дивлячись на кількісні показники, ми бачимо, що кількість футболістів, які потрапили в невізний список, зросла. У 2021 році їх було близько 200, а цього року – зростання приблизно на 300. Це не є конкретним відображенням проблеми, але це свідчить про те, що гравці усвідомлюють, що існують певні потенційно проблемні зони, яких слід уникати, тому це працює.

Але наша робота тільки почалася. Після 2009 року в Україні заборонили азартні ігри, але вони були. Лише нещодавно Міністерство охорони здоров'я включило до класифікації захворювань «відкриту ігрову залежність».

Насправді поведінка багатьох людей, пов'язаних із азартними іграми, починається ще в шкільному віці, і їм потрібні вчителі, щоб це пояснити. Що круто, що дітям у шкільній передачі «Основи здоров'я» розповідають, що таке азартні ігри, тому що вони бачать рекламу і вони не дурні, вони розуміють, що таке азартні ігри. Їм потрібно пояснити, що це азартна гра, в цьому нічого поганого, але вона має бути підконтрольна і усвідомлена".

«Індустрія азартних ігор, як і всі сфери бізнесу, відчуває певний тиск з моменту початку повномасштабного вторгнення. Але зараз ми бачимо, що в принципі це нівелювалося через те, що за останній рік комісія завершила Дохід становить 99% від плану. У першому кварталі 2023 року ми перевиконали план більш ніж на 50% – державний бюджет становить 522 млн доларів.

Ми також отримали дзвінки від людей, чиї кошти опинились у підсанкційних компаніях. Скажу більше: підсанкційні оператори також звертаються до Комісії, Національного банку України з вимогою виконати свої зобов'язання перед клієнтами. Зараз йде діалог і шукається рішення, тому що, по-перше, ніхто за жодних обставин не посягатиме на активи чи гроші українців".

## РОЗДІЛ 2. ТЕНДЕНЦІЇ ТА ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ ГАЛУЗІ ІГОР ТА РОЗВАГ

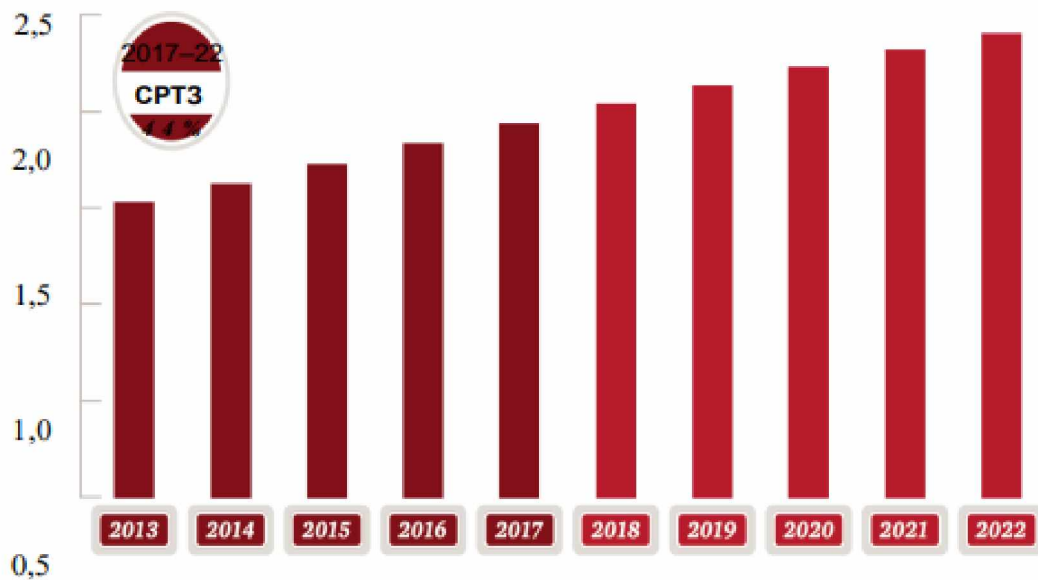
### 2.1. Аналіз поточного стану ринку індустрії розваг

У класифікації видів економічної діяльності КВЕД-2010 в Україні діяльність у сферах мистецтва, спорту, розваг та дозвілля об'єднані та виділені в самостійні види економічної діяльності. В Україні сучасна індустрія розваг і дозвілля, як самостійна ланка національної економіки, залучила велику кількість трудових, фінансових і матеріальних ресурсів.

Організації у сфері розваг і дозвілля мають специфічні характеристики, які відображаються в їх системах управління, обладнанні, використовуваних технологіях, отриманих результатах діяльності та стимулах працівників до праці. Індустрія розваг і дозвілля має чітку соціальну спрямованість.

Соціальний ефект від розвитку індустрії дозвілля полягає в тому, що вона впливає на формування та подальше задоволення нових особистісних і соціальних потреб людей, сприяє отриманню моральної насолоди та духовних ціннісних знань, відновлює людину, тим самим впливає на вдосконалення її ефективності його роботи. Світовий ринок розваг і відпочинку сформувався, але деякі сегменти ринку знаходяться в стадії активного розвитку. Індустрія розваг та дозвілля активно розвивається в усьому світі, особливо в Україні, що пов'язано з прагненням людей до саморозвитку, самореалізації та сучасними уявленнями про дозвілля. Постійна поява нових, насамперед цифрових технологій, призвела до появи нових видів розваг та проведення часу.

Завдання індустрії розваг і дозвілля: підвищувати настрій людей і дарувати їм позитивні емоції; надходити податки до бюджету; створювати робочі місця. Світовий дохід (у трильйонах доларів) сектору розваг і ЗМІ показано нарисунку 2.1[28].



- Загальносвітові обсяги доходів у сфері розваг і ЗМІ;

**Рис. 2.1** Загальносвітові обсяги доходів у сфері розваг і ЗМІ (трлн дол. США) Джерело: [28]

Ми бачимо, що за прогнозами відомої компанії PwC ринок розваг і ЗМІ розвивається стабільними темпами. Звісно, глобальна пандемія коронавірусу та пов'язані з нею локдауни з березня по травень 2020 року призвели до падіння доходів, але експерти вважають, що незабаром активність у цьому секторі вдасться відновити. Українське населення має менші витрати на відпочинок.

Незважаючи на це, український ринок розваг розвивається досить активно. Розглянемо ринок організації та виконання завдань, який є частиною ринку розваг і дозвілля. Квест – аматорське змагання зі спортивної кмітливості, засноване на послідовному виконанні командами або окремими гравцями заздалегідь підготовлених завдань [18]. Цей напрямок виник зовсім недавно. Тому перша організована розвідка в Україні була проведена у 2002 році в Києві. Однак це заняття успішно завоювало популярність, оскільки воно допомагає підтримувати здоровий спосіб життя. Люди можуть отримати вигоду від використання свого вільного часу завдяки таким видам дозвілля, як завдання. Розвиваючи інтелектуально-розважальні ігри можуть принести величезну користь здоров'ю. У сфері освітніх розважальних послуг ми розробляємо логічні ігри для людей та їхнього мозку та мислення як форму

активної розваги, яка корисна для здоров'я та забезпечує здоровий спосіб життя.

Різні завдання класифіковані, як показано на рисунку 2.2.



**Рис. 2.2** Класифікація квестів

*Джерело: розроблено на основі [8]*

Дослідження показують, що завдання подобаються людям різного віку та статі, але особливо популярні серед дітей та молоді. У всьому світі індустрія відпочинку та розваг є прибутковим бізнесом, а індустрія пригод — однією з найприбутковіших. Діяльність з організації та виконання завдань є прибутковою. Проведене дослідження дозволяє визначити тенденції розвитку світового та українського ринку розваг та дозвілля:

1. Широке застосування нових цифрових технологій у сферах розваг та дозвілля, особливо у сфері досліджень, де використовуються можливості штучного інтелекту та можуть поєднуватися з іншими новими технологіями, особливо віртуальною реальністю та доповненою реальністю. Під час місії також будуть задіяні безпілотні літальні апарати та дрони. Надалі ця тенденція лише посилюватиметься. На рис. 2.3 наведено основні вісім інноваційних цифрових технологій, які будуть відігравати вирішальну роль під час організації та проведення квестів.



**Рис. 2.3. Ключова вісімка інноваційних технологій у сфері організації квестів**

*Джерело: [8]*

2. Спостерігається тенденція до інтеграції національних ринків розваг і дозвілля в єдину глобальну систему. Компанії в цій галузі можуть розширити географію своїх пропозицій послуг і вийти на зовнішні ринки, співпрацюючи з туристичними агентствами.

3. Збільшити кількість розважальних центрів у сучасних мегаполісах і великих містах. Існує зростаюча тенденція взаємодії між роздрібною торгівлею, туристичними компаніями та індустрією розваг. Створюється універсальний багатофункціональний центр.

4. Нині сфера розваг і дозвілля народжує нові бізнес-моделі. Компанії можуть отримувати прибуток, вивчаючи цільову аудиторію вболівальників, задовольняючи їх потреби, встановлюючи більш ефективні зв'язки зі споживачами та формуючи їх лояльність до компанії. Сфери розваг і дозвілля

Зараз на ринку розваг та дозвілля спостерігається тенденція активного використання штучного інтелекту та цифрових технологій, інтеграція національних ринків у сфері розважальних послуг у глобальну систему організації розваг та дозвілля, продовжується взаємодія індустрії роздрібної торгівлі, туризму та індустрії розваг. зміцнення, на основі цілей прихильників Бізнес-модель реалізується шляхом вивчення аудиторії, задоволення її потреб

та встановлення більш ефективних зв'язків зі споживачами для формування їх лояльності до розважальних компаній.

Сучасний світ все більше зазнає впливу різноманітних факторів навколишнього середовища, одним із яких є масштабне поширення вірусних інфекцій, які загрожують не лише життю та здоров'ю населення планети, а й підприємницькій діяльності в усьому світі. За словами представників творчої індустрії, які є одними з найбільш вразливих і чутливих до негативних наслідків кризи COVID-19 і повномасштабного вторгнення, творчі працівники є найбільш постраждалим сегментом робочої сили. Руйнівний вплив пандемії.

Руйнівний вплив пандемії COVID-19 та її повне вторгнення в креативну економіку зумовлені специфічними характеристиками, які відрізняють її від інших економічних секторів, як-от: висока частка людей, зайнятих у всіх секторах суспільного виробництва, більшість із яких є самозайнятими. Основою праці є творчо-інтелектуальна складова, яка є ключовим чинником розвитку інноваційної економіки. Креативність є джерелом інновацій і потребує великих капіталовкладень. Її властива особливість творчої праці та його результати – креативність і для креативних продуктів інтелектуальна складова є значною частиною формування їх ринкової вартості (продукція дорога); ринок креативних продуктів і послуг має особливості формування споживчого попиту та споживання креативного продукту, а також великий -масштабна інтеграція креативної економіки з різними економічними секторами по всій країні переживає кризу. Коли виникає синергія, продукти креативної економіки є об'єктами інтелектуальної власності та потребують високого ступеня соціального захисту [10].

У більшості країн світу, де креативна економіка є одним із найважливіших чинників економічного зростання, досі неможливо підрахувати соціальні збитки від запровадження креативної економіки, яка фактично гальмує економічний розвиток і здійснює превентивне економічне зупинення система. Повний карантин через пандемію COVID-19. Проте часові затримки наразі є неприпустимими та вимагають рішучих дій та ефективних швидких рішень з боку урядів для порятунку своїх економік, у тому числі творчих



секторів [10]. Важливими факторами відновлення креативних індустрій є збереження креативного людського капіталу, підтримка внутрішнього ринкового попиту на креативну продукцію та інвестиції в інновації креативної економіки. Інтелектуальні компоненти, вони є джерелом ідей і основою для творчості та інновацій. Здатність уряду захистити існуючий креативний людський капітал у креативних індустріях від економічних і соціальних потрясінь та забезпечити своєчасну та всебічну підтримку розвитку креативних індустрій шляхом внутрішніх інноваційних інвестицій сприятиме відтворенню та поступовому розвитку економічного зростання. Креативні індустрії (табл. 2.1). Це дозволить йому бути дуже гнучким і швидко адаптуватися до змін ринку, спричинених пандемією коронавірусу[10].

**Таблиця 2.1 Фінансова підтримка сфери культури урядами країн світу в період кризи COVID-19**

Країна	Обсяги державного фінансування
Норвегія	Додаткове фінансування галузі в розмірі 28 млн. Дол. США
Франція	Створення стабілізаційного фонду з підтримки культури на суму 22 млн. Євро, з них: - на музичну сферу — 10 млн. Євро; - на сферу літератури — 5 млн. Євро; - на сферу розваг — 5 млн. Євро; - на сферу візуальних мистецтв — 2 млн. Євро Індивідуальна підтримка митців на суму 1,5 тис. Євро
Бельгія	Додаткове фінансування митців на суму 8 млн. Євро
Німеччина	Федеральна допомога для всіх постраждалих культурних секторів в розмірі 159 млрд. Євро, з яких: - пряма підтримка малого бізнесу та самозайнятих осіб у сфері культури — 50 млрд. Євро
Італія	Створення італійським національним фондом додаткового фонду з підтримки кіно, перформативного та аудіовізуального мистецтва в сумі 130 млн. Євро
Польща	Додаткове фінансування сектору культури до 4 млрд. Злотих (еквівалент 900 млн. Євро)
Австралія	Додаткове фінансування візуального мистецтва в сумі 27 млн. Австралійських доларів та музичної індустрії в сумі 10 млн. Австралійських доларів
США	Додаткове фінансування: - американського Національного фонду мистецтв — 75 млн. Дол. США; - Національного фонду гуманітарних наук — 75 млн. Дол. США; - Інституту музейної та бібліотечної служби — 50 млн. Дол. США

*Джерело: [16].*

Фінансування прямої та опосередкованої підтримки культурних та креативних індустрій, персональна підтримка профільних експертів, відстрочення орендної плати, своєрідні податкові канікули – усі ці інструменти допоможуть індустрії з мінімальними втратами пережити коронавірусну кризу та продовжити роботу після кризи [10]. ]. Тому ринок індустрії розваг займає дуже важливе місце у світовій економіці. Його головною особливістю є те, що



індустрія розваг, як самостійна індустрія, постійно інновує свою діяльність, оскільки ця індустрія завжди тісно пов'язана зі створенням нового, а цей процес включає творчу працю та інтелектуальну складову людини. У 2021 році на ринок індустрії розваг вплинули численні негативні чинники, пов'язані з обмеженням поширення COVID-19 у всьому світі. Здебільшого правильно впроваджені інновації допомагають компаніям не втратити конкурентні позиції на ринку.

## **2.2. Прогнозування та оцінка перспектив розвитку сфери ігор та розваг в Україні та світі**

На цьому етапі індустрія розваг і туризм тісно інтегровані для створення нових туристичних напрямків. Задоволеність людини якістю розваг і відпочинку, її доступність є показником її соціального статусу, а для суспільства – розвитку економіки країни загалом і, зокрема, соціальної та культурної сфер. Рекреаційні об'єкти, які приваблюють туристів, та інноваційні технології, які в них використовуються, сприяють просуванню туристичного напрямку та створенню позитивного іміджу за кордоном та в інших країнах, тобто сприяють маркетингу туристичного напрямку.

Вплив об'єктів індустрії розваг на розвиток туризму має такі характеристики:

Вплив на основну масу туризму - туристів;

Вплив об'єктів індустрії розваг на розвиток туристичної дестинації.

Індустрія розваг тісно пов'язана з туристами, головною частиною туризму. Л. Курило вважає, що вивчення поведінки туристів як споживачів продукції індустрії розваг має велике значення для аналізу індустрії розваг. Слід розрізняти масові розважальні заходи та індивідуальні розважальні заходи, спеціально організовані розважальні заходи та стихійні розважальні заходи. Попит на послуги в індустрії розваг, розмір і особливості роботи підприємств у цій сфері залежать від кількості та форми використання вільного часу. На вибір конкретної розваги впливають наступні фактори: збільшення вільного часу,

демографічні показники, особливості поведінки, стиль життя та розвиток індустрії розваг. Важливим фактором у формуванні розважального середовища є дохід мешканців. Основними особливостями розважального процесу є:

добровільний вибір особою виду розваг;

необмежений перелік видів розваг;

попереднє налаштування особи на споживання розваг;

часта зміна розваг;

поєднання розваг з іншими заняттями, такими як відпочинок, спорт, навчання;

періодичність споживання розваг (відповідно до життєвого циклу людини) [2, с.158].

Загалом розваги – це своєрідна форма дозвілля, зовні близька до дозвілля, але має певний специфічний зміст. Французький соціолог Ж. Дюмаседьє так визначає функціональний статус розваг у системі дозвілля: «Якщо відпочинок може зняти втому людей, то розваги можуть допомогти людям позбутися нудьги, позбутися рутини повсякденного життя, позбутися мозку. життєва інформація Ситуація недостатнього насичення. «Розвага — це, отже, активна діяльність суб'єкта, спрямована на задоволення потреб людини (у фізичній, емоційній, інтелектуальній чи духовній сфері) і надання додаткових емоцій, енергії, нових вражень.

Відвідувачі можуть розважитися як у природному, так і в штучному середовищі. Індустрія розваг створює належні умови. Глобальна індустрія розваг накопичила мільярди доларів і є важливою частиною національних економік. Процес інтеграції індустрії туризму та розваг призвів до формування великих розважальних географічних центрів і регіонів по всьому світу, привабливих для туристів. планета. Попит на розваги є важливим стимулом для туризму та допомагає сформувати основний туристичний потік у розвинених країнах з індустрією розваг. Експерти аналітичної фірми PricewaterhouseCoopers (PwC) оцінюють прибутки світової індустрії розваг у 1,3 трильйона доларів у 2007 році. Долар США зростав із середньорічним темпом на 7,3%. Крім того, згідно з даними дослідницької групи Lexis-Nexis, у

Сполучених Штатах, найбільшому за обсягом ринку розваг, продажі індустрії розваг конкурують з продажами військово-промислового комплексу.

Індустрія розваг – це ще досить молода галузь, тому економічні, організаційні та управлінські питання суб'єктів господарювання, що забезпечують розважальні процеси, ще не до кінця вивчені. Проте кількість суб'єктів господарювання, метою яких є організація відпочинку, вже є значною. До індустрії розваг належать підприємства, основна діяльність яких пов'язана із задоволенням потреб людини в розвагах і мають очевидні розважальні характеристики: цирки, зоопарки, атракціони, розважальні центри, парки тощо. Розважальний процес забезпечується різноманітними видовищними закладами, включаючи стаціонарні та пересувні театри, кінотеатри, концертні організації та творчі колективи. До дозвілля входять штучні басейни, катки, заняття в спортивних залах і клубах, діяльність спортивно-видовищних підприємств. Відвідування бібліотек, музеїв і виставок супроводжується розважальною або пізнавальною програмою.

До іншої категорії підприємців належать ті, чиєю основною діяльністю не є надання розваг. Галузі, які виробляють відповідне обладнання та інвентар, також повинні підпадати під індустрію розваг.

Складність аналізу індустрії розваг полягає у відсутності певності щодо поняття «індустрія розваг» з національної позиції та позиції підприємця. До індустрії розваг належать кінотеатри, театри, гольф-клуби, різноманітні парки (тематичні, аквапарки, парки розваг тощо), нічні клуби, спортивні та оздоровчі центри, ковзанки, ковзанки та ін. Останнім часом ігровий бізнес (казино, ігрові автомати, покетбук) також став частиною індустрії дозвілля. Аналіз інтернет-розділу журналу «Менеджмент атракціонів» дозволяє виділити наступні складові індустрії розваг: тематичні парки, аквапарки, зоопарки та акваріуми, океанаріуми, музеї та наукові центри, галереї, історичні пам'ятки.

Ринок азартних ігор стартував. Тепер це офіційно. На початку лютого до державного бюджету надійшло перше фінансування – 23,4 мільйона гривень – від продажу організацій грального бізнесу та ліцензій на діяльність. Його отримав організатор онлайн-казино, власник ТМ Cosmolot. Загалом у бюджеті-

2021 Рада заклала на легалізацію грального бізнесу 7,4 мільярда гривень доходів, і це лише за рахунок ліцензій.

Ми аналізуємо, хто і як зараз регулює гральний бізнес в Україні, і чим відрізняються правила в регіонах, де гральний бізнес легалізували раніше.

Як працює індустрія азартних ігор в Україні?

З 2020 року всі азартні ігри, як офлайн, так і онлайн, заборонені. У 2009 році, під час прем'єрства Тимошенко, був прийнятий закон про заборону будь-якої діяльності в сфері грального бізнесу. Точніше кажучи, це сіра зона — начебто заборонена зона, але з багатьма лазівками. Так, довгий час казино працювали в тіні, оскільки азартні ігри часто проводилися під виглядом миттєвих лотерей.

В даний час нові закони про азартні ігри легалізували основні види азартних ігор. Зокрема, казино, онлайн-казино, букмекерські контори, включаючи ігрові автомати та онлайн-покер в Інтернеті тепер можуть працювати легально, якщо вони відповідають встановленому переліку вимог.

Крім того, для отримання п'ятирічної ліцензії всі види грального бізнесу повинні сплачувати ліцензійний збір - від 23,6 млн грн для онлайн-покеру до 283,4 млн грн для наземних казино в Києві. Крім того, з казино стягується щорічна плата: 826 500 грн з рулеткою, 425 000 грн без рулетки та 28 300 грн з гральними автоматами.

Таким чином, 5-річна ліцензія для власника онлайн-казино Космолот ТОВ «Спейс Екс» коштувала 39 мільйонів гривень або 6500 мінімальних зарплат. Наразі «Космолот» виплатив 23,4 млн грн із загальної суми.

Онлайн-казино

З них почався ринок азартних ігор в Україні. Закон не висуває особливих вимог до комерційних приміщень оператора або його фізичної присутності на території України. Єдине обмеження – оператором може бути лише українська компанія. Для ведення бізнесу всі онлайн-казино зобов'язані мати доменне ім'я в зоні .ua та зареєстрований веб-сайт.

Незважаючи на такі низькі вимоги, власник Cosmolot отримав дозвіл лише з четвертої спроби. Раніше Комісія з регулювання азартних ігор та

лотерей тричі відхиляла заявку компанії. Регулятор був незадоволений відсутністю повної інформації про бенефіціарів, штампів на документах та фірмової інформації про організаторів азартних ігор.

### Казино

Закон чітко розмежовує казино в столиці та інших містах. Так, у Києві можна відкрити казино в п'ятизірковому готелі, а в інших містах України можна відкрити казино в чотирьох- і п'ятизіркових готелях на сто і більше номерів. Казино також можна розташовувати в заміських комплексах відпочинку площею не менше 10 000 кв. Я зупинився в п'ятизірковому готелі. Крім того, уряд вирішив створити так звані «спеціальні територіальні гральні зони». Вони можуть стати сферами, де необхідно стимулювати соціально-економічний розвиток.

Крім того, закон вводить дозвіл на інвестиції – витрати на будівництво будуть включені в майбутні збори. Його можна отримати, побудувавши в Києві п'ятизірковий готель на 200 номерів, в якому є казино, або п'ятизірковий готель на 150 номерів в іншому місті. Тоді оператори звільняються від сплати ліцензійних зборів, а ліцензія діє протягом десяти років.

### Букмекерська діяльність

Під гральною діяльністю розуміється розміщення різних видів ставок. Вони дозволені як онлайн, так і офлайн. Але вимоги до наземних гральних компаній досить жорсткі. Закон дозволяє проводити офлайн-конкурси в готелях категорії 3-5 зірок і більше 50 номерів у Києві та готелях категорії 3-5 зірок і більше 25 номерів в інших містах. При цьому мінімальна площа для букмекерських пунктів має становити 50 кв. м. Також на іподромі можна встановити букмекерські пункти, щоб робити ставки на результати скачок.

### Гральні автомати

Автомати можуть розміщуватися в казино за ліцензією казино або в залах гральних автоматів за окремою ліцензією. Зали гральних автоматів, як і букмекерські контори, можуть розташовуватися лише в трьох-п'ятизіркових готелях з 50 і більше номерами в Києві, а в інших містах – з 25 і більше номерами. Одна ліцензія дає право на встановлення 250 гральних автоматів.

Але є обмеження. Так, забороняється встановлювати зали гральних автоматів у населених пунктах з населенням менше 10 тис. осіб та на відстані 500 метрів від навчальних закладів. Крім того, не можна розміщувати ігрові автомати, випущені до 2019 року.

### Покер

Для організації онлайн-покеру також потрібна ліцензія. Офлайн-покер в Україні не вважається гральним бізнесом, а вважається спортивною грою. Тому покерні клуби можуть працювати легально, якщо вони мають акредитацію.

Покерні клуби повинні грати чесно і дотримуватися правил, а їх організатори повинні звітувати про свої прибутки. Атестацію покерних клубів проводить Всеукраїнська федерація спортивного покеру (ВФСППУ). Вона перевірила файли покер-руму та провела фізичний огляд.

Тому за законом у покер онлайн можна грати лише для азарту та грошей, а для спорту – та отримання вигравів із пожертв учасників – уже офлайн.

Навіть тут можуть знайтися охочі порушити закон. Так, у Будинку Союзу на Майдані Незалежності в Києві планують відкрити покерний клуб. У федерації гарантували, що новий клуб не гратиме за гроші, а проводитиме лише турніри зі спортивного покеру. Втім, Слідство.інфо у своєму розслідуванні виявило, що у закладі все ж планують грати на гроші (тобто робити ставки у грі) – і це пояснював на відео сам менеджер закладу.

### Досвід інших країн

#### Скандинавські країни

Ставки на реальні гроші та азартні ігри особливо популярні в скандинавських країнах. Згідно з різними опитуваннями, проведеними в північній Європі, 80% дорослих хоча б раз у житті грали в азартні ігри. У той же час доходи від азартних ігор і витрати людей на азартні ігри в скандинавських країнах зростають.

З усіх скандинавських країн Швеція є найбільш відкритою для азартних ігор, тому там працюють відомі оператори. У Швеції закони про азартні ігри діють з початку 2019 року. Він передбачає, що всі компанії, які хочуть створити онлайн-казино або надавати будь-які послуги з азартних ігор, повинні отримати

ліцензію. Його видає Управління з азартних ігор Швеції, агентство, відповідальне за перевірку придатності гральних закладів. Крім того, агентство регулює всі види ставок на спорт, ігри в онлайн-казино, лотереї та будь-які ігри на гроші.

На відміну від Швеції, в Норвегії закони про азартні ігри набагато суворіші. Там вся гральна індустрія регулюється державою. Під її управлінням перебувають дві норвезькі компанії з правом займатися гральним бізнесом - Norsk Tipping і Norsk Rikstoto. Norsk Tipping працює з 1948 року, пропонуючи послуги лотерей, спорту та азартних ігор. Компанія належить уряду Норвегії та безпосередньо контролюється Міністерством культури Норвегії, при цьому прибутки компанії спрямовуються безпосередньо до норвезького спортивного та культурного сектору. Norsk Rikstoto працює аналогічно, але ви можете робити ставки лише на різні скачки.

Данія знаходиться в середині попередньої моделі. Довгий час Danske Spil була єдиною компанією, яка пропонувала гравцям ліцензії. Вона повністю контролюється державою і всі прибутки від її діяльності надходять безпосередньо до державного бюджету. Інші компанії не можуть отримати ліцензії. Проте з 2012 року данці можуть грати в онлайн-казино та робити ставки в будь-якій ліцензованій компанії, схваленій владою Данії. Тим часом Danske Spil зберігає свою монополію. Це тому, що компанія пропонує більше продуктів, ніж інші перевізники, і проводить сильні рекламні кампанії для своїх продуктів. Крім того, Danske Spil володіє ексклюзивними правами на лотереї, скачки, бінго, кено та подібні ігри. Тобто за законом жоден інший оператор не може ліцензувати ці послуги.

#### Німеччина

Звичайні азартні ігри легальні в Німеччині. Країна посідає друге місце в Європі за доходами від азартних ігор після Італії – із загальним доходом у 14,3 млрд євро у 2019 році. Це при тому, що податки одні з найвищих у Європі.

У 2012 році всі федеральні землі Німеччини підписали Міждержавний закон про азартні ігри. Він регулює азартні ігри в Німеччині, визначає захист користувачів і забезпечує боротьбу з шахрайством і незаконними ринками.

Оскільки Німеччина є федеральною землею, кожна з 16 земель також може приймати додаткові закони у сфері регулювання офлайн-ігор. Наприклад, у Баварії та Баден-Вюртемберзі грати в казино можна лише з 21 року, а в усіх інших землях – з 18 років. Ліцензії на діяльність казино також видаються федеральними державними органами на основі тендерів, розмір яких визначається місцевим законодавством.

Загалом, більшість ліцензій на офлайн-ігри можуть отримати державні та приватні компанії. Проте є винятки. Тому Німеччина, зокрема, має державну монополію на лотереї.

Зовсім інша ситуація з азартними іграми онлайн. Чинний закон Німеччини від 2012 року забороняє всі форми азартних ігор в Інтернеті, крім спортивних ставок. Німці можуть робити ставки та грати в онлайн-ігри лише в іноземних онлайн-казино, оскільки компанії за межами Німеччини не підпадають під дію німецького законодавства. При цьому гравці не отримують жодної допомоги у разі шахрайства чи інших порушень прав.

Через правову невизначеність на ринку онлайн-гемблінгу уряд Німеччини прийняв більш м'які закони, які, як очікується, набудуть чинності влітку 2021 року. Він зніме заборону на онлайн-казино та онлайн-покер, хоча перші працюватимуть в обмеженій кількості.

## Мальта

Республіка Мальта вирізняється з-поміж інших країн своїм відданим підходом до індустрії азартних ігор – там закони дозволяють грати як офлайн, так і онлайн. Багато операторів, зареєстрованих на Мальті, повідомляють про гнучкі та зручні умови проведення азартних ігор. Так, особливе право на отримання посвідки на проживання на Мальті мають власники мереж казино. Ліберальна політика уряду щодо азартних ігор приносить свої плоди: індустрія азартних ігор принесла 1,56 мільярда євро в економіку Мальти. Лише дохід від азартних ігор в Інтернеті становить 13% ВВП Мальти.

Ліцензії на азартні ігри на Мальті вважаються дорогими, але дуже престижними. Комісія за ліцензію становить 25 000 євро, плата за обробку



заявки – 2300 євро, плата за продовження ліцензії – 1500 євро. Є чотири категорії мальтійських ліцензій:

Категорія 1 – для настільних казино, ігрових автоматів і лотерей;

Категорія 2 – для ставок;

Категорія 3 – для провайдерів ставок на біржі, pari-mutuel і покер-румів;

Категорія 4 – для провайдерів ставок, pari-mutuel і покер-руми. Для азартних ігор в Інтернеті. Усі ліцензії видає Мальтійська комісія з азартних ігор. Він вважається одним із найшанованіших комітетів з контролю азартних ігор у світі.

Ліцензія на організацію онлайн-казино на Мальті діє 5 років. Важливим аспектом є те, що мальтійські азартні онлайн-компанії не можуть приймати платежі через переказ від громадян США, а також не можуть працювати з банківськими картками США.

Відмивання грошей

Однак азартні ігри та їх потенційна залежність — не єдині проблеми, з якими стикаються регулятори. Через казино проходять величезні суми грошей, часто готівкою, як і відмивання «брудних» доходів.

Наприклад, у 2018 році в Канаді когось сфотографували, коли він заходить у казино з валізою, наповненою 20 місцевими банкнотами, і сумкою для хокею. На відео з камер спостереження видно, як вони викупували фішки казино. Однак це не поодинокий випадок – лише у 2018 році там було відмито понад 5 мільярдів доларів. Тому канадські регулятори створили спеціальні комітети з боротьби з відмиванням грошей. Відповідно до його правил, казино повинні виявляти підозрілі операції та повідомляти про них Центру аналізу фінансових операцій і звітів Канади та співпрацювати з правоохоронними органами, які можуть розслідувати такі злочини. Його головна мета – запобігти легалізації злочинних доходів або фінансуванню тероризму.

Подібні правила діють у Великій Британії, де казино також повинні навчати свій персонал виявляти такі підозрілі транзакції.

Однак, незважаючи на різноманітні ризики, присутні на ринку, його діяльність завжди безпечніша, коли учасники регулюються в рамках закону. У

темряві азартні ігри можуть бути не способом відмивання грошей, а їх джерелом. Таким чином, в Японії нелегальні казино вже давно, а частково й досі залишаються джерелом доходу для якудзи, різновиду місцевої організованої злочинності.

Азартні ігри з'явилися з часів стародавнього Китаю, коли відважні воїни заповнювали свій вільний час між битвами грою в карти. Сьогодні світ ігор має сучасну інтерпретацію у вигляді живих ігор, онлайн-покеру та ігрових автоматів.

Після легалізації азартних ігор місцевий гральний простір почав трансформуватися, оскільки перезапуск індустрії дозволив створити здорове відчуття азарту та відповідального ставлення. Основна мета першої ліцензованої платформи онлайн-казино Cosmolot – представити українським користувачам сучасний світ азартних розваг.

Інноваційні підходи до організації та відповідальної гри стали основою для нової сторінки в історії ігрової індустрії. Законні оператори поступово покращують ігрові можливості, щоб збільшити дозвілля клієнтів.

Споживчий фідбек є одним із складових сьогоденного прогресу: Cosmolot.

Успіх ігрової платформи починається зі зрозумілого інтерфейсу, багатого контенту, якісного програмного забезпечення, а головне – задоволених клієнтів, які користуватимуться послугами. Успішним результатом правильної взаємодії між технічними експертами та командами продуктів є задоволення користувачів.

Ліцензована онлайн-платформа пропонує сучасні азартні ігри, оснащені передовими технологічними інструментами. Завдяки клієнтоорієнтованості онлайн-казино Cosmolot надає своїм користувачам ігровий контент відповідно до їхніх потреб, а постійне спілкування з аудиторією підвищує якість пропонованих продуктів.

У світі азартних розваг інтереси гравців допомагають формувати майбутні продукти, а простіше кажучи, без потенційних покупців продукт

знає краху. Тому важливо налагодити канали комунікації між організаторами та користувачами.

«Потреби клієнтів допомагають нашій команді надавати ігрові продукти, які цікаві кінцевим користувачам», — наголошує Cosmolot Online Casino.

Війна не зупинила бум ІТ-технологій - Онлайн казино Космолот.

Рік тому ігрова індустрія України ще була насичена технологіями, але після 24 лютого розвиток індустрії зупинився та перейшов у режим очікування. Оператори азартних ігор поступово повертаються до довоєнних показників, але про повне відновлення гральних процесів говорити зарано.

Індустрія азартних ігор перетворилася на повноцінну ІТ-індустрію, що випускає розумні продукти та використовує новітні розробки. Багато місцевих азартних порталів, наприклад онлайн-казино Космолот, змогли швидко адаптуватися до військових реалій і знайти нові напрямки розвитку.

Останні події показали, що українська індустрія азартних ігор готова до майбутнього країни і що ракети окупантів її не зупинять. Можливості гри будуть вдосконалюватись, але вже в мирний час і після перемоги.

«Завдання індустрії азартних ігор полягає в тому, щоб не забувати про початкові цілі мирного часу, але зараз основна увага приділяється максимально ефективній допомозі військовим і країні», — заявили в онлайн-казино Cosmolot.

Онлайн азартні ігри є економічною рушійною силою: Інтернет-казино Космолот.

За останні кілька років азартні ігри стали більш інноваційними, а сам сектор розваг почав пропонувати нові ігрові можливості. Після легалізації юридичні компанії почали розробляти нові концепції ігрових симуляторів і за допомогою трансформації почали приносити бюджетні прибутки галузі.

З початку повномасштабного вторгнення місцеві та міжнародні гральні компанії змогли переорієнтувати свою діяльність на воєнний час і таким чином залишитися на плаву. Минулий рік став новим викликом для українського бізнесу, але онлайн-платформи, такі як онлайн-казино Космолот, висловили проряджавну позицію та продовжили працювати у своїй країні.

Мирний час азартних ігор в Україні допоможе відкрити нові перспективи для економіки та залучити інвестиції в місцеву промисловість. Економічні чинники залишаються ключовими для гральних операторів, оскільки бюджетні відрахування зараз мають вирішальне значення для всієї країни.

Під час війни оператор реалізував сучасні ІТ-проекти та інтегрував український контент на міжнародну арену. Незважаючи на труднощі, онлайн казино Cosmopot продовжує рухатися вперед, допомагаючи військовим і зміцнюючи економіку країни.

Участь в азартних іграх може призвести до ігрової залежності. Дотримуватись правил (принципів) відповідальної гри. Cosmopot.ua належить ТОВ «Спейсікс». Ліцензія на організацію та здійснення азартних ігор в Інтернеті видана 8 лютого 2021 року. КРАІЛ прийняла Рішення №34 02.02.2021 терміном на 5 років.

### **2.3. Вплив інновацій та технологій на галузь**

Інновації та технології мають значний вплив на індустрію ігор та розваг, роблячи її однією з найдинамічніших галузей, що швидко змінюються.

Настільні ігри завжди були символом розваги та спілкування. Однак із появою нових технологій і розвитком індустрії ігрова індустрія відчуває на собі вплив інновацій та інноваційних методів.

#### **Технологічні Інновації**

Впровадження технологій у настільні ігри стає все більш популярним. Мобільні програми, доповнена реальність та інші технологічні рішення додають іграм нові можливості та глибину, змінюють спосіб гри та допомагають охопити нову аудиторію.

#### **Тенденції у Новітніх Ігрових Рішеннях**

### **3. Комплексні тематичні ігри**

Сучасні ігри акцентують не лише на механіці гри, але і на захоплюючій тематиці, яка включає в себе історію, арт-дизайн та іммерсивний геймплей.

### **2. Кооперативні ігри**

Тенденція до більшого співпраців гравців у грі, де всі партії працюють разом для досягнення спільної мети, стає популярною в ігровій індустрії.

### **3. Екологічно-орієнтовані ігри**

Зростаюча турбота про проблеми навколишнього середовища також відображається в настільних іграх, виробництво та матеріали яких стали більш екологічними.

У сучасному світі інновації та технології мають значний вплив на розвиток індустрії ігор та розваг. Впровадження новітніх технологій може створити більш захоплюючий і захоплюючий ігровий досвід, привернути увагу гравців і сприяти подальшому розвитку цієї галузі.

Однією з ключових технологій, що впливає на ігрову індустрію, є віртуальна реальність (VR). VR може занурити гравців у світ гри та створити відчуття занурення. Це революціонує спосіб взаємодії гравців з іграми та відкриває нові можливості для ігрової індустрії.

Крім того, доповнена реальність (AR) також відіграє важливу роль у розвитку ігор та розваг. AR дозволяє інтегрувати віртуальний контент у реальний світ, створюючи унікальний гібридний ігровий досвід. Це відкриває нові можливості для ігор на вулиці та мобільних ігор.

Ще одним важливим аспектом є розвиток штучного інтелекту (ШІ) в ігровій індустрії. Штучний інтелект використовується для створення розумних суперників, персоналізації ігрового процесу та прогнозування поведінки гравців. Це забезпечує більш чутливу та привабливу гру.

У цій статті ми детальніше розглянемо вплив інновацій і технологій на індустрію ігор і розваг, а також проаналізуємо потенційні перспективи майбутнього зростання цієї захоплюючої галузі. Інформацію про вплив інновацій і технологій на індустрію ігор і розваг можна знайти в таблиці 2.2.

**Таблиця 2.2 Вплив інновацій і технологій на індустрію ігор і розваг**

Технології/Інновації	Вплив на галузь ігор та розваг
Віртуальна реальність	Створення іммерсивних ігрових досвідів, покращення взаємодії гравців
Розширена реальність	Додавання взаємодії з реальними об'єктами до ігрових досвідів
Штучний інтелект	Покращення ігрового досвіду, створення інтелектуальних опонентів
Хмарні технології	Забезпечення доступу до ігор на різних пристроях, спільна гра в режимі онлайн
Онлайн-геймінг та стрімінг	Забезпечення миттєвого доступу до ігор, спільна гра в режимі онлайн
Мобільні технології	Зростання популярності мобільних ігор, покращення графічної якості
eSports	Створення нових форматів громадських заходів, просування інтерактивних ігор

*Джерело: створено автором.*

Варто зазначити, що за останні десять років українська виставкова індустрія завершила своє формування. Попутно завдяки активній міжнародній співпраці підвищувалися стандарти організації та надання послуг. Найбільша виставка країни представляє актуальні теми, такі як архітектура, меблі, автомобільна промисловість і технології. Особливо конкурентоспроможними є будівельна та харчова продукція.

З метою підвищення рівня та активності виставкової діяльності необхідно вжити наступних заходів:

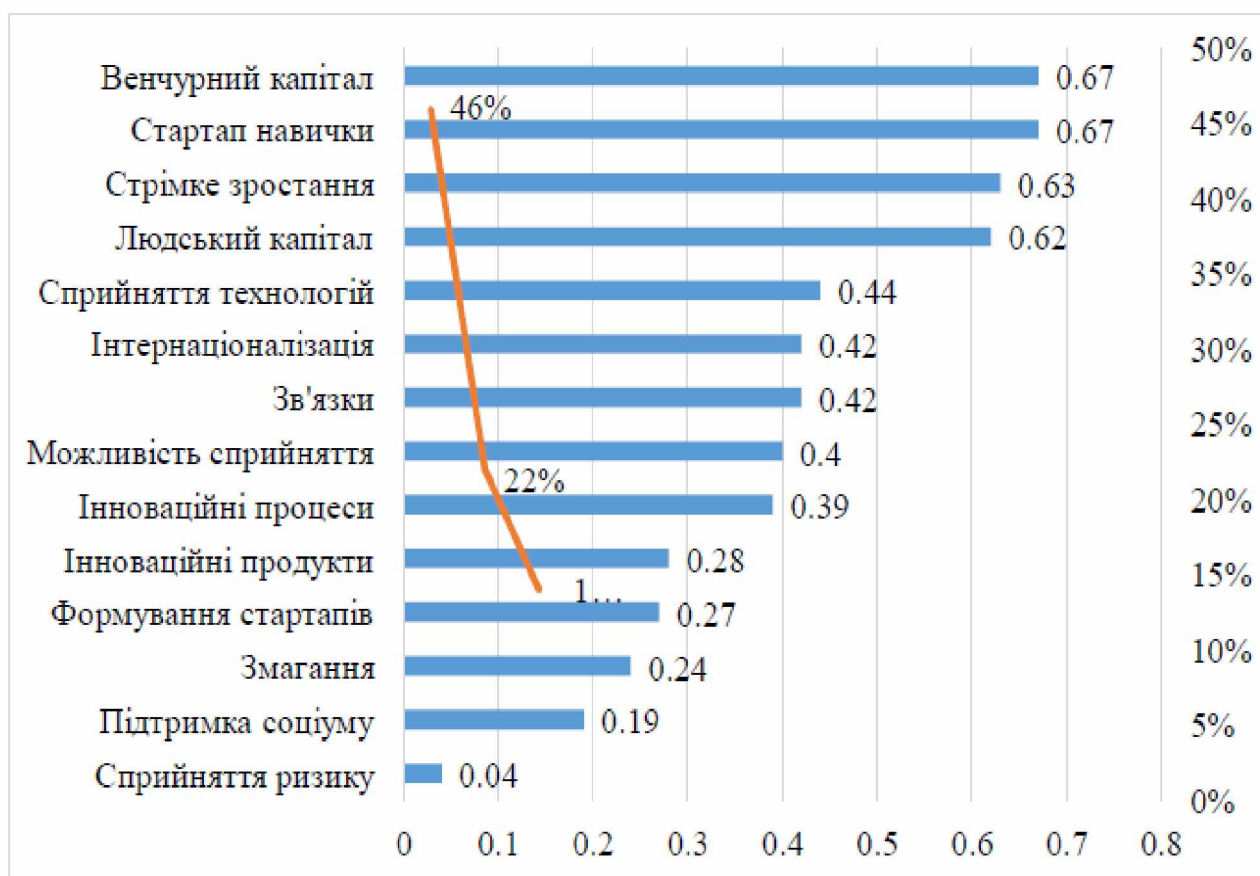
- Формувати науково-правову базу виставкової діяльності;
- Підвищення економічної вигоди від виставкової діяльності;
- Вивчення та використання міжнародного досвіду організації виставок та інтеграції тематики в українські виставкові заходи;
- Зміцнення матеріально-технічної бази виставкової діяльності з метою організації виставок міжнародного та світового статусу в Україні;
- Розвиток інфраструктури виставкових майданчиків та забезпечення належного рівня обслуговування учасників та відвідувачів виставкових заходів;
- Заохочувати українські підприємства та організації до участі у міжнародних виставках за кордоном.

Хоча в сфері виставково-ярмаркової діяльності України вже є певні досягнення на рівні міжнародних стандартів, проте важливо підтримувати і

розвивати цей потенційно важливий сегмент для вітчизняної економіки. Для досягнення цієї мети необхідно підтримувати відповідну державну підтримку та ефективно управління цією галуззю.

У планах фахівців виставкового центру передбачено створення ряду об'єктів, включаючи музей науки, освітні центри, арт-резиденції, дитячі зони, виставковий центр світового рівня, бізнес-кампус, конференц-центр, музей монументальної пропаганди та інші.

Зусилля щодо підвищення рівня поінформованості про ризики та стимулювання соціальної підтримки підприємництва матимуть найбільший вплив і повинні бути на 100% сфокусованими (Рис. 2.4).



**Рис. 2.4. Відсоток загальних зусиль задля покращення Глобального індексу підприємництва в Україні на 10 пунктів**

*Джерело: розроблено на основі [21].*

Для реалізації цих планів необхідно залучити інвестиції на суму від 170 до 350 мільйонів євро на строк до 40 років.

## **РОЗДІЛ 3. ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ ПІДПРИЄМНИЦТВА В СФЕРІ ІГОР ТА РОЗВАГ**

### **3.1. Інновації та технології в сфері ігор та розваг (використання віртуальної реальності та розширеної реальності, мобільні додатки та ігри, інтерактивність та соціальні мережі)**

Віртуальна реальність (VR) і доповнена реальність (AR) є передовими технологіями, які змінюють наш погляд на світ. VR занурює користувачів у повністю штучне середовище, створене за допомогою комп'ютерних технологій. AR доповнює реальний світ віртуальними елементами, створюючи складні взаємодії між реальністю та віртуальністю.

Комп'ютерне моделювання: Основою VR є створення повністю віртуального світу. Світ моделюється за допомогою комп'ютерних програм, які створюють тривимірні зображення та сцени, що імітують реальне чи фантастичне середовище:

Гарнітури VR: щоб занурити користувача у цей віртуальний світ, потрібні спеціальні гарнітури. Ці пристрої охоплюють весь зоровий і часто слуховий діапазон користувача, створюючи екран перед його очима та створюючи ілюзію перебування в іншому середовищі.

Відстеження руху: VR-гарнітури оснащені датчиками, які відстежують рухи голови та тіла користувача. Це дозволяє системі реагувати на дії користувача, відповідно змінюючи ракурс віртуального світу.

Контролери та інтерактивність: портативні контролери часто використовуються для взаємодії з віртуальними світами. Вони можуть бути оснащені датчиками руху, кнопками та іншими механізмами управління, які дозволяють користувачам взаємодіяти з віртуальними об'єктами.

Спеціальні костюми та аксесуари: занурення можна покращити спеціальними костюмами та аксесуарами, такими як рукавички зі зворотним зв'язком, платформи для ходьби та інші пристрої, які імітують відчуття дотику та руху.



## Доповнена Реальність (AR)

Накладення віртуальних об'єктів на реальний світ: доповнена реальність працює шляхом накладання створених комп'ютером зображень на реальний світ, найчастіше через екран мобільного пристрою або спеціальні окуляри:

Камера та дисплей: камера на пристрої AR знімає реальне середовище, а потім накладає на екран віртуальні об'єкти, створюючи змішану реальність. Це дозволяє користувачам бачити як реальні, так і віртуальні елементи одночасно.

Визначення положення та орієнтації: технологія AR використовує різні методи визначення положення та орієнтації пристрою в просторі, наприклад GPS, гіроскопи та акселерометри. Це дозволяє точно накладати віртуальні об'єкти на реальні зображення.

Інтерактивність: AR також дозволяє користувачам взаємодіяти з віртуальними об'єктами за допомогою сенсорних екранів, голосових команд і навіть жестів і рухів.

Розширене використання: на додаток до спеціалізованих пристроїв, таких як окуляри AR, технологія AR буде інтегрована в багато повсякденних пристроїв, включаючи смартфони та планшети, що зробить її більш доступною для широкої громадськості.

## Значення цих технологій у сучасному світі

Технології віртуальної та доповненої реальності відіграють ключову роль у сучасному світі, надаючи інноваційні способи взаємодії, навчання та розваг. Ці технології впливають на багато галузей, від ігрової до медицини та освіти.

## Технології в іграх

Захоплюючий ігровий досвід: VR-ігри створюють ілюзію повного занурення у віртуальний світ, дозволяючи гравцям відчувати себе частиною гри. Це досягається за допомогою тривимірної графіки, звукового середовища та можливості взаємодії з віртуальним середовищем.

Інтерактивність і автентичність: за допомогою VR гравці можуть використовувати природні рухи тіла для керування персонажами чи об'єктами, що підвищує автентичність та інтерактивність гри.

AR Gaming: AR переносить ігрові елементи в реальний світ, як і в таких популярних іграх, як Pokemon Go. Це дозволяє гравцям досліджувати реальні місця, взаємодіючи з віртуальними об'єктами.

#### Технології в медицині

Навчання хірургів: за допомогою віртуальної реальності хірурги можуть тренуватися на віртуальних моделях, щоб імітувати різні операції та вдосконалювати свої навички, не наражаючи пацієнтів на небезпеку.

Хірургічне моделювання: VR надає можливість імітувати хірургічні процедури, дозволяючи медичним працівникам відточувати свої навички в контрольованому безпечному середовищі.

Лікування фобії та реабілітація: VR використовується в психотерапії для лікування фобій і тривожних розладів шляхом поступового та контрольованого занурення пацієнтів у середовище, яке викликає їх страх.

Доповнена реальність у хірургії: AR допомагає хірургам під час операції, надаючи важливу інформацію безпосередньо в полі зору, наприклад, відображаючи дані сканування на тілі пацієнта.

#### Технології в освіті

Інтерактивне навчання: VR та AR змінюють традиційні методи навчання та роблять їх більш інтерактивними. Студенти можуть брати участь у віртуальних турах, інтерактивних лекціях та демонстраціях.

Віртуальні тури та музеї: VR пропонує можливість відвідувати віртуальні музеї та історичні місця, роблячи освіту доступнішою та цікавішою.

Вивчайте складні концепції: складні наукові та математичні концепції можна візуалізувати за допомогою віртуальної реальності та доповненої реальності, щоб полегшити їх розуміння.

Робота у віртуальній лабораторії: учні можуть проводити експерименти у віртуальних лабораторіях, що безпечно та економічно вигідно для навчальних закладів.

Загалом VR і AR відкривають нові горизонти в багатьох сферах життя, надаючи унікальні та інноваційні способи взаємодії зі світом і навчання в

нього. Вони не тільки розважають, але й сприяють розвитку освіти, медицини та багатьох інших галузей.

Незважаючи на те, що технології AR і VR мають різні принципи роботи та застосування, вони мають спільні важливі якості: обидві технології значно розширюють можливості людського сприйняття реальності, дозволяючи людям глибоко занурюватися у створені ними світи:

Зміна сприйняття реальності: ці технології змінюють наше звичне сприйняття навколишнього світу. VR повністю занурює користувача в штучно створене середовище, тим самим ізолюючи його від реального світу. З іншого боку, AR доповнює реальний світ віртуальними елементами, об'єднуючи два світи в один.

Інтерактивність і занурення: обидві технології надають користувачам унікальний інтерактивний досвід. Віртуальна реальність дозволяє користувачам взаємодіяти з віртуальними середовищами, тоді як доповнена реальність надає інструменти для взаємодії з доповненими елементами в реальних середовищах.

Технічна підготовка: обидві технології базуються на передових технологіях, таких як комп'ютерне бачення, графічне моделювання, сенсорні пристрої та машинне навчання. Ці технології забезпечують створення реалістичних віртуальних і доповнених світів.

Розширення можливостей користувачів: технологія покращує фізичні та когнітивні здібності користувачів. У віртуальній реальності вони можуть переживати ситуації, яких не можуть відчувати в реальному житті, тоді як AR надає додаткову інформацію та контекст у реальному середовищі.

Застосування в різних сферах: обидві технології знаходять застосування в багатьох сферах, включаючи освіту, медицину, розваги та промисловість. Вони пропонують нові способи навчання, навчання, лікування та інформаційної взаємодії.

Збільшення емоційного залучення: і доповнена реальність, і віртуальна реальність допомагають підвищити емоційне залучення користувачів. У VR це досягається за рахунок повного занурення у віртуальний світ, а в AR – за

рахунок унікального поєднання реальності та додаткових функцій, що робить досвід більш особистим та значущим.

Різниця між віртуальною реальністю та доповненою реальністю

Хоча віртуальна реальність і доповнена реальність мають подібність у своїй здатності розширювати сприйняття реальності, ключові відмінності між ними залежать від рівня занурення та того, як вони взаємодіють з реальним світом.

Рівень занурення

VR: віртуальна реальність створює середовище повного занурення, яке ізолює користувача від реального світу. Користувачі повністю занурені у віртуальне середовище, часто використовуючи гарнітури, які охоплюють усе поле зору.

AR: Доповнена реальність не відокремлює користувача від його середовища. Навпаки, AR додає віртуальні елементи до реального світу, збагачуючи його та зберігаючи уявлення користувача про своє фізичне середовище.

Тип обладнання

VR: для використання потрібні спеціальні гарнітури, такі як Oculus Rift, HTC Vive або PlayStation VR, які забезпечують відчуття повного занурення у віртуальний світ.

AR: Ця технологія підтримується більш доступними пристроями, такими як смартфони та планшети (наприклад, через програми), а також спеціалізованими пристроями, такими як Microsoft HoloLens.

Взаємодія з Користувачем

VR: користувач взаємодіє з повністю віртуальним середовищем. Сюди входять віртуальні об'єкти, персонажі та сцени, створені спеціально для віртуальних просторів.

AR: користувачі взаємодіють із реальним світом, а віртуальні об'єкти покращують інтерактивність реального світу. Це може бути що завгодно: від накладання інформації до віртуального персонажа, який взаємодіє з реальними об'єктами.

## Застосування та використання

VR: віртуальна реальність зазвичай використовується для ігор, навчання, симуляції та для створення унікальних віртуальних вражень, де повне занурення є ключовим елементом.

AR: Доповнена реальність використовується в сферах, де потрібен контакт із реальним світом, наприклад, освіта, навігація, інформаційні послуги та інтерактивні медіа.

## Сприйняття Простору і Оточення

VR: Віртуальна реальність створює новий простір, відокремлений від фізичного світу, де користувач переміщається і взаємодіє в рамках віртуального оточення.

AR: Доповнена реальність покращує фізичний світ, даючи змогу користувачам бачити і взаємодіяти з реальним світом і віртуальними об'єктами одночасно.

## Перспективи розвитку

### Розширення Застосування

Освіта та навчання: Очікується, що ці технології відіграватимуть дедалі важливішу роль у освіті та навчанні. Віртуальна реальність забезпечить студентам і професіоналам захоплюючий досвід навчання, занурюючи їх у реальні сценарії та симуляції. З іншого боку, доповнена реальність збагатить традиційні навчальні матеріали, надаючи інтерактивний контент, який допомагає покращити розуміння та засвоєння інформації.

Медицина та терапія: у сфері медицини та терапії VR та AR можуть надати революційні рішення. Віртуальна реальність вже використовується для лікування фобій і тривожних розладів, а також для реабілітації після травм і операцій. Доповнена реальність матиме застосування в хірургії, надаючи лікарям складну інформацію безпосередньо під час операції.

### Інновації у взаємодії з інформацією та розвагах

Інтерактивні медіа: ці технології революціонізують спосіб нашої взаємодії з медіа та розвагами. Від кіно до телебачення, ці технології можуть підняти інтерактивність і занурення на новий рівень.

Соціальна взаємодія: у міру розвитку цих технологій нові форми соціальної взаємодії стануть можливими у віртуальних просторах, де люди зможуть зустрічатися та спілкуватися в більш реальний та інтерактивний спосіб.

Технічне вдосконалення

Доступність і зручність: у міру розвитку технологій VR і AR ставатимуть доступнішими та зручнішими для ширшої аудиторії. Це і зменшення розміру та ваги гарнітури, покращення якості графіки та підвищення автономності пристрою.

Інтеграція з іншими технологіями: очікується, що доповнена реальність і віртуальна реальність будуть інтегровані з іншими технологіями, такими як штучний інтелект, IoT і великі дані, для створення більш потужних і корисних програм.

Економічний і соціальний внесок

Нові ринки та можливості для бізнесу: ці технології відкривають нові ринки та бізнес-моделі, створюючи можливості для стартапів і великих компаній у різних секторах економіки.

Вплив на робочі місця та кар'єру: використання VR і AR призведе до появи нових занять і професій і змінить характер і умови праці в багатьох галузях.

Коротше кажучи, перспективи розвитку віртуальної реальності та доповненої реальності не тільки передвіщають технологічні інновації, але також внесуть фундаментальні зміни в багато аспектів нашого життя, від того, як ми навчаємось і працюємо, до того, як ми розважаємося та спілкуємося. Ці технології продовжуватимуть розвиватися, долаючи існуючі обмеження та відкриваючи нові горизонти для їх застосування.

За останні кілька років відеоігри перетворилися з нішевого хобі на масштабну індустрію з сотнями мільярдів доларів щорічного доходу.

Вони вже давно перестали бути чистою розвагою для підростаючого покоління, а перетворилися на гігантську індустрію, яка поглинає все більше грошей.

Глобальний ринок відеоігор продовжує зростати, забираючи дохід і рекламний час, які раніше приділялися платному телебаченню, сервісам потокового відео (Netflix, Hulu, HBO Max, Amazon Prime Video) і кінотеатрам.

Понад третина населення світу грає у відеоігри, причому кількість власників консолей у віці 35-44 років перевищує кількість власників 16-24 років.

У результаті компанії витрачають сотні мільйонів доларів на розробку ігор і отримують великий прибуток від ринку. Однак, здається, це лише початок.

Відеоігри – король індустрії розваг

Ринок відеоігор завойовує індустрію розваг і за останні роки обігнав традиційні ринки дозвілля людей: книжковий, музичний та кінематографічний.

У 2023 році дохід ігрової індустрії може сягнути 390 млрд дол. У 2017 році цей показник становив 156 млрд дол. Щорічно він зростає в середньому на 30 млрд дол(Додаток А).

Прогнозується, що розмір ринку може зрости до 521,6 мільярда доларів США до 2027 року. Армія споживачів ігор також зростає шаленими темпами і за чотири роки може досягти 3,5 мільярдів, що в 2,5 рази перевищує населення Індії.

Найдинамічнішим сегментом індустрії є мобільні ігри. До 2023 року їм належатиме найбільша частка ігрового ринку – 286,5 млрд доларів.

Світове лідерство в індустрії відеоігор належить Китаю. Очікується, що цього року дохід країни досягне 109 мільярдів доларів.

Крім того, Китай дозволив імпорт 27 відеоігор після річної заборони. Очікується, що до кінця 2023 року кількість іноземних ігор у Китаї зросте до 100.

Ця галузь стала магнітом для технологічних гігантів. Microsoft випустила ігрову консоль Xbox у 2001 році, а нещодавно придбала виробника відеоігор Activision Blizzard за 69 мільярдів доларів. Це одна з найбільших технологічних угод в історії.

Грає не тільки молодь

У 2022 році понад 3 мільярди людей гратимуть у відеоігри, щороку їх кількість буде збільшуватися приблизно на 100 мільйонів.

Під час пандемії трапляється пандемія. Продажі ігрових консолей і завантаження мобільних ігор зростають, оскільки людям гостро потрібні розваги вдома.

Незважаючи на поширену думку, що відеоігри приносять більше задоволення чоловікам, майже половина геймерів у розвинених країнах – жінки. Крім того, люди у віці 35-44 років володіють більшою кількістю ігрових консолей, ніж люди у віці 16-24 років. Крім того, все більше людей похилого віку – у віці 55-64 років – також досліджують світ відеоігор.

Індустрія відеоігор існує вже десять років. Велика кількість підлітків-мільеніалів починали з легендарної GTA: Vice City 2 або DotA і були невід'ємною частиною індустрії вже понад 20 років.

З кожним новим поколінням армія гравців зростає.

Наразі більшість з них розташовано в Сполучених Штатах і Китаї, на які припадає приблизно половина доходів від ігор та кіберспорту.

PricewaterhouseCoopers прогнозує, що ринок відеоігор буде розширюватися за рахунок користувачів із країн, що розвиваються.

Аналітики вважають, що до 2026 року найбільш активно зростатиме ринок Туреччини із середньорічним темпом зростання 24,1%, тоді як Пакистан та Індія матимуть річні темпи зростання 21,9% та 18,3% відповідно.

Недостатньо створити хорошу гру, якщо вона не орієнтована на мобільні пристрої

Днями генеральний директор Xbox Game Studios Філ Спенсер заявив в подкасті The Verge's Decoder, що якщо компанія не адаптується до мобільних пристроїв, їй буде важко втриматися в глобальному бізнесі.

«Найменший екран, на якому ми граємо в ігри, — це найбільший екран. Якщо ми не можемо знайти клієнтів на мобільних пристроях або будь-якому іншому екрані, на якому хтось хоче грати, нам судилося бути лише нішевою частиною галузі», — сказав він.



Зараз бізнес ігрових консолей скорочується, оскільки більшість користувачів обирають мобільні телефони для розваг. Мобільні ігри також становлять більшу частину доходів ринку відеоігор.

Ринок мобільних ігор зростає зі середньорічним темпом зростання на 7,08% і, як очікується, досягне \$376,7 млрд доходу в 2027 році, що на \$41 млрд більше, ніж загальний дохід галузі в 2022 році. При цьому до 2027 року кількість користувачів на ринку мобільних ігор досягне 2,32 млрд.

Поява смартфонів з потужними процесорами надала користувачам постійний доступ до улюблених відеоігор. Крім того, люди, які часто стоять у чергах або подорожують, також обирають таку форму розваги.

Іншим поясненням успіху мобільних ігор є відносно низькі витрати на виробництво та розповсюдження. Більшість мобільних ігор завантажуються з AppStore або GooglePlay.

Близько 60% продажів на цих платформах становлять ігри, тож розробникам не потрібно турбуватися про складні маркетингові стратегії.

Крім того, мобільні ігри не вимагають складної графіки. Запорука успіху - хороша механіка і цікавий сюжет.

Тому для їх створення не потрібні великі команди та величезні бюджети, оскільки складні графічні зображення неможливо оцінити на екрані мобільного телефону.

На популярність мобільних ігор також виграли мікротранзакції. Це бізнес-модель, яка дозволяє гравцям купувати віртуальні предмети невеликими сумами.

Як правило, розробники використовують такі мікротранзакції в іграх, які не потребують завантаження, що робить їх більш доступними.

Хоча традиційні ігрові консолі, такі як PlayStation 3 або Xbox 360, з'явилися одночасно з магазинами програм для смартфонів, вони не змогли швидко адаптуватися до потреб своєї аудиторії.

Зараз дизайнери консолей змушені багато працювати, щоб зробити візуальні ефекти та механіку найпопулярніших ігор попередніх поколінь більш сучасними та реалістичними.

Відеоігри ведуть тенденції кіно, а не навпаки

Успіх фільму чи мультфільму завжди привертає увагу розробників відеоігор, які хочуть заробити на його популярності. На стрічці може бути кілька ігор. Головне зберегти характери, а сюжет можна імпровізувати.

Із зростанням популярності відеоігор ситуація кардинально змінилася в кіноіндустрії. Тепер ви можете дивитися фільми або серіали за відомими іграми.

Так, на початку 2023 року пригодницький серіал The Last of Us отримав екранізацію однойменного серіалу від HBO. Очевидно, величезна кількість шанувальників гри стала запорукою успіху серії.

100 мільйонів доларів, які HBO витратив на перший сезон, також підтвердили свою впевненість в успіху шоу. Це на 40 мільйонів доларів більше, ніж компанія витратила на перший сезон "Гри престолів".

Illumination та Nintendo оприлюднили «Super Mario Bros. the Movie», анімаційну історію, засновану на популярній відеогрі. У перші вихідні анімаційний фільм заробив 146 мільйонів доларів у США та 173 мільйони доларів на 70 інших ринках.

Фільм від Nintendo випередив хіт Disney 2019 року «Крижане серце 2» за нагороду за найкращий повнометражний анімаційний випуск вихідного дня.

У травні Super Mario Bros. став першим фільмом 2023 року, який перетнув позначку в 1 мільярд доларів. Це робить його найкасовішою адаптацією відеоігри та першим фільмом року.

Перша частина екранізації культової гри Warcraft виглядає сірою крапкою на цьому тлі. Фільм вийшов на екрани в 2016 році і зібрав у прокаті лише 440 мільйонів доларів.

Відеоігри є інкубаторами нових технологій

Ринкова конкуренція серед розробників відеоігор сприяє залученню нових технологій у галузь. Доповнена реальність, віртуальна реальність, блокчейн і штучний інтелект (ШІ) є невід'ємними частинами галузі.

Electronic Arts, компанія, що стоїть за The Sims, використовує штучний інтелект для створення швидких цифрових ескізів для візуалізації ідей для рівнів, місій та інших елементів гри.

Нейронні мережі можуть допомогти вам заощадити час: те, на що раніше командам потрібні були тижні, ШІ може зробити всього за кілька годин. Roblox створює власні інструменти штучного інтелекту для розробників ігор. AI дозволяє швидко створювати дії на екрані.

Розробники можуть використовувати прості підказки, щоб змінити колір автомобіля або надати йому можливість літати. Все це можна зробити без програмування.

З 2015 по 2020 рік ринок віртуальної реальності (VR) і доповненої реальності (AR) зріс на 183%.

Ці інноваційні технології покращують ігровий досвід і дозволяють користувачам взаємодіяти з віртуальними світами в реальному часі, виводячи дії геймерів на новий рівень.

Розвиток віртуальної реальності та доповненої реальності відкриває величезні можливості для індустрії ігор і медіа, демонструючи незаперечний потенціал цих інноваційних технологій.

З розвитком технологій межі між віртуальним світом і реальним світом будуть розмитими. Покращена графіка, реалістична фізика та покращені механізми керування допоможуть створити більш реалістичні віртуальні світи.

Ігрова індустрія знаходиться на траєкторії зростання та еволюції. У міру розвитку технологій, хмарних ігор стає все більш популярним, а кіберспорт розвивається, відеоігри продовжуватимуть захоплювати аудиторію та формувати майбутнє індустрії розваг.

### **3.2. Рекомендації для підприємців та інвесторів сфери ігор та розваг**

Індустрія ігор і розваг – це динамічна індустрія, що розвивається, яка пропонує численні можливості для підприємців та інвесторів. Однак успіх у цій галузі вимагає ретельного планування, стратегічного підходу та ретельного

розгляду факторів, що впливають на ринок. Ось кілька порад для тих, хто зацікавлений у вході в індустрію ігор і розваг або розширення своєї присутності в ній.

1. Проаналізуйте ринок і визначте нішу: перш ніж запускати продукт або інвестувати в ігровий простір, проведіть ретельний аналіз ринку. Визначити попит на окремі види ігрових або розважальних послуг і конкурентну ситуацію. Знайдіть нішу, де ваш продукт чи послуга можуть виділитися серед інших.

2. Створюйте високоякісні продукти: якщо ви розробляєте власні ігри чи розважальні продукти, зосередьтеся на їх якості. Гравці та клієнти шукатимуть захоплюючий, преміальний досвід. Вкладайте час і зусилля в розробку унікального контенту, інноваційної ігрової механіки та високоякісної графіки.

3. Використовуйте найновіші технології. Впровадження у ваші продукти та послуги найновіших технологій, таких як віртуальна та доповнена реальність, штучний інтелект або блокчейн, може допомогти вам виділитися на ринку та привернути увагу користувачів.

4. Створюйте спільноту та взаємодійте зі своєю аудиторією: сприяйте активному спілкуванню зі своєю аудиторією через соціальні мережі, форуми та інші онлайн-платформи. Розглянемо їхні відгуки та пропозиції щодо покращення ваших продуктів і послуг.

5. Диверсифікуйте свої інвестиції: як і в будь-якій іншій галузі, розумно диверсифікувати свої інвестиції в різні проекти чи компанії. Це допоможе знизити ризик і забезпечити стабільність вашого портфеля.

6. Працюйте зі стратегічними партнерами. Розгляньте можливість укласти партнерські угоди з іншими компаніями, розробниками чи виробниками ігор. Спільний підхід до розробки та маркетингу може допомогти всім сторонам досягти більшого успіху.

7. Будьте в курсі тенденцій та інновацій: будьте в курсі останніх тенденцій та інновацій в іграх і розвагах. Активно впроваджуйте нові ідеї та концепції у свої проекти, щоб залишатися в авангарді цього ринку, що швидко змінюється.

Використання цих порад допоможе підприємцям та інвесторам ефективно використовувати можливості в секторі ігор і розваг і забезпечити успішний розвиток свого бізнесу.

Інноваційна діяльність була і залишається важливою частиною діяльності, і діяльність компаній протягом наступних п'яти років буде зосереджена на запуску інноваційних продуктів і послуг. Наразі такі можливості доступні не лише для людей з обмеженими можливостями пересування, а й для людей з вадами зору чи слуху, які мають спеціальне обладнання, щоб зробити їхнє перебування комфортнішим. Однак цю опцію неможливо забронювати онлайн, і туристи можуть скористатися нею лише безпосередньо під час відвідування парку розваг, що створює певні труднощі в чергах і відсутність гаджетів у всіх. Одним із нововведень компанії в цьому плані є запуск додатку, за допомогою якого будь-який бажаючий може забронювати необхідні гаджети через Інтернет і переконатися, що вони будуть доступні в день і час запланованого відвідування парку розваг [13].

Ще одна інноваційна ідея — розширити функціональність. Це спеціальний прилад, який дозволяє швидко ідентифікувати особу. Таке визнання прискорює процес відвідування парку відпочинку, а також дає його власникам можливість користуватися окремими послугами безкоштовно або за пільговими цінами. Такі послуги включають безкоштовне паркування та послуги внутрішнього водіння [16]. Також можна запровадити розгалужену систему знижок та подарункових карток. Ви можете використовувати подарункові картки як інструмент складання бюджету, щоб встановити жорсткі ліміти витрат перед входом у парк. Також доступне мобільне замовлення, щоб забрати обід тощо. Раніше відвідувачі оплачували розваги та всі послуги тематичного парку звичайною дебетовою картою, не маючи можливості заощаджувати та не маючи можливості використовувати цю картку як внутрішню картку, яка надає багато переваг та економить час у парку [4].

Можливість перезавантажувати подарункові картки тематичного парку полегшить роботу. Крім того, пройшовши вищезазначену перевірку особи, відвідувачі зможуть придбати річні абонементи та отримати знижки. Це матиме

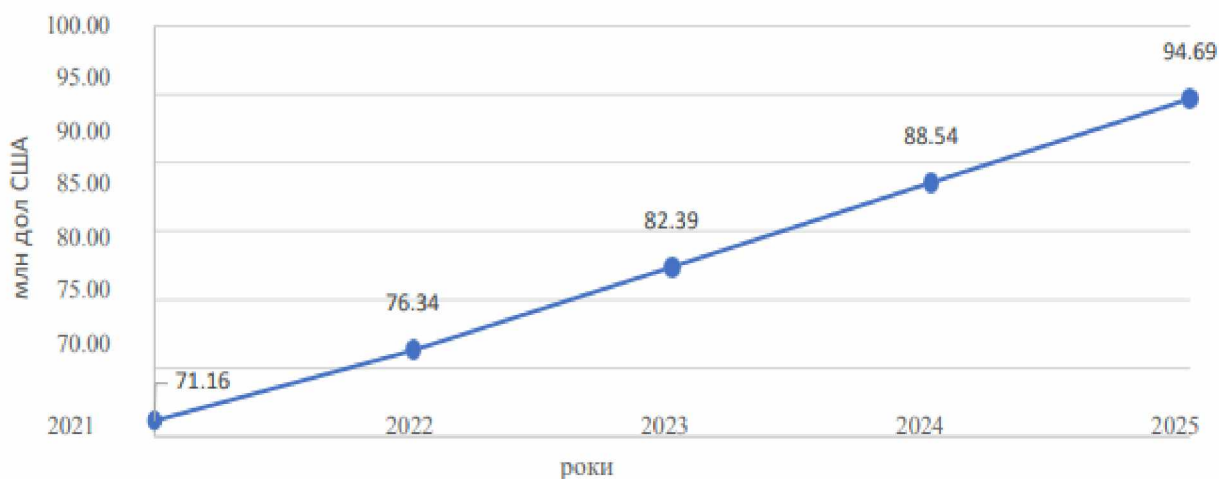
додаткову перевагу у вигляді звільнення купівельної спроможності, дозволяючи всім (не лише гостям готелю) використовувати їх для платежів, за умови, що вони мають відповідний баланс подарункової картки. Крім того, технологію ТаруТару також можна запровадити, щоб зробити оплату послуг під час перебування в парку розваг більш гнучкою та зручною. Технологія, яка складається з систем продажу квитків, систем кредитних карток і віртуальних послуг, розроблена для вирішення деяких із найбільших проблем, з якими стикаються аквапарки. Однак туристи, як правило, не носять із собою телефони та гаманці, коли перебувають на воді, наприклад, на водних гірках або відвідуючи подібні атракціони. ТаруТару використовує екран із низьким енергоспоживанням для відображення часу віртуальної черги. Якщо туристи хочуть покататися на атракціоні, вони просто торкаються точки дотику, щоб забезпечити своє місце в черзі.

Аудіоанімація, атракціони на темній воді: в індустрії тематичних парків Imagineers є найкращим прикладом інноваційних атракціонів. Stuntronics є однією з найпереконливіших форм автономних інновацій. Це автономний аудіоанімаціонік, призначений для виконання надлюдських акробатичних трюків. Використовуючи штучний інтелект, ці пілотажні пристрої можуть точно розраховувати свою траєкторію в небі та вносити реалістичні коригування, щоб забезпечити безпечне та захоплююче приземлення. Компанія Disney досягла великих успіхів у цій технології. Метою проекту Living Character є створення гіперреалістичних персонажів, зокрема анімаціоніки та цифрових ляльок, які можуть вільно взаємодіяти з гостями. Віртуальна реальність і змішана реальність — дві інші інновації від компанії. В основному це комп'ютерні програми, які використовують камеру та екран комп'ютера для проектування віртуальних об'єктів у реальний світ. Ці технології відрізняються від доповненої реальності тим, що вони нічого не покращують.

Додаток доповненої реальності, схожий на Snapchat, який застосовує фільтри до вашого обличчя в реальному часі; він використовує програму, щоб змінити те, що вже є. Змішана реальність створює те, чого не існує, і робить це реальним. Тактильний зворотний зв'язок – ще одна інновація для майбутнього

The Walt Disney Company. Це процес використання технологій, щоб надихнути людський дотик. Класичні атракціони використовують тактильний зворотний зв'язок для створення різноманітних тактильних ілюзій. Навіть новіші атракціони, такі як Runaway Railway, використовують його для імітації нерівностей і стрибків, через які проїжджають автомобілі.

Інвестиції в такі інновації дозволять компанії диверсифікувати сфери діяльності та зміцнити позиції на ринку креативних індустрій. Ми спрогнозували нематеріальні активи компанії на період 2021-2025 років. Як уже зазначалося вище, ми виявили тісний зв'язок між показниками рентабельності та показниками нематеріальних активів підприємств. Ми розглянули це з точки зору інновацій (рис. 3.1) і визначили, що зі збільшенням кількості нематеріальних активів (рівень інновацій компанії збільшити дохід. Для наших прогнозів ми використовували вихідні дані за період з 2005 по 2021 рік.



**Рис. 3.1. Прогноз нематеріальних активів компанії**

*Джерело: складено нами на основі [26].*

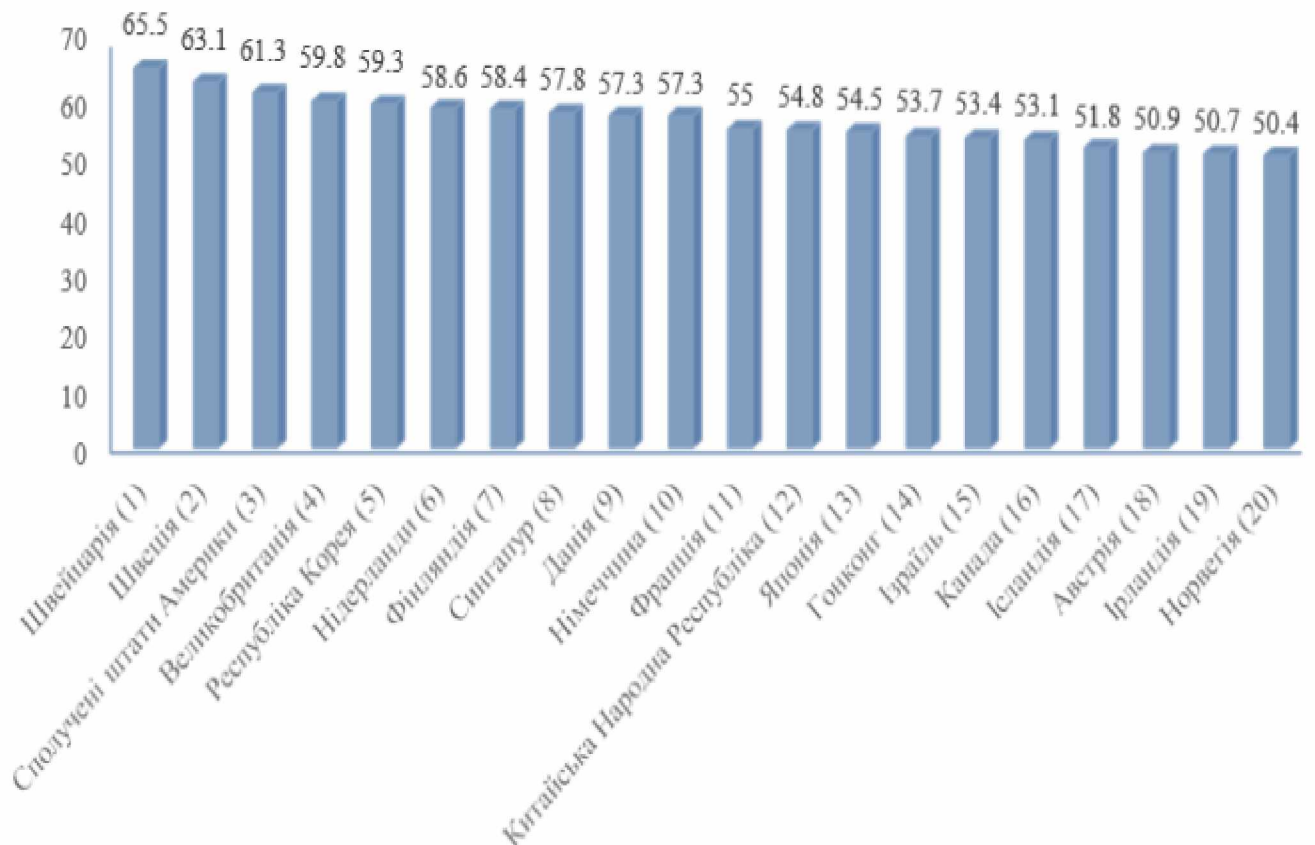
Отже, ми бачимо, що на підставі вихідних даних із фінансової звітності парку розваг сума нематеріальних активів компанії зросте з 2021 до 2025 року з \$71,16 млн у 2021 році до \$94,69 млн у 2025 році, що також свідчить про покращення фінансового стану та зміцнити позиції компанії на ринку креативних індустрій. Інноваційна діяльність та якість інноваційної діяльності істотно впливатимуть на конкурентоспроможність різних суб'єктів господарювання, галузей, регіонів і національних економік у світовій

економічній системі в міру прискорення технічного прогресу. Пандемія Covid-19 вплинула на обсяги та структуру інвестицій бізнесу.

Після пандемії COVID-19 деякі уряди не віддали пріоритет дослідженням і розробкам у своїх пакетах стимулювання економіки. Натомість уряд має збільшити витрати на дослідження та розробки, щоб вийти з рецесії. Водночас високотехнологічні компанії продовжують активно інвестувати в дослідження та розробки (Research & Development). Зокрема, компанії більше інвестують в інновації в таких сферах діяльності: програмне забезпечення та інформаційно-комунікаційні технології, апаратне та електрообладнання, фармацевтика та біотехнології.

Індекс глобальної конкурентоспроможності показує, що інвестиції в інновації досягли рекордного рівня до епідемії, а витрати на дослідження та розробки зросли на 8,5% у 2019 році. Витрати на дослідження та розробки провідних світових компаній зросли приблизно на 10% у 2020 році, тоді як вартість угод компаній венчурного капіталу зросла на 5,8%. З метою оцінки стану інноваційної діяльності у світі та поширення кращих практик і моделей Всесвітня організація інтелектуальної власності (ВОІВ) щороку складає рейтинг країн – Global Innovation Index. Загалом Глобальний індекс інновацій складається з 2 груп по 7 підгруп індикаторів і 82 змінних. На рисунку 3.2 показано рейтинг 20 країн-лідерів у Глобальному індексі інновацій 2021 року.





**Рис. 3.2. 20 країн-лідерів за глобальним індексом інновацій у 2021 р.**

*Джерело: [28].*

Як і в попередні роки (з 2011 року), Швейцарія продовжує лідирувати за інноваційною активністю. До двадцятки найбільших інноваторів увійшли п'ять азіатських країн: Південна Корея (№5), Сингапур (№8), Китайська Народна Республіка (№12), Японія (№13) і Гонконг (№14). З 20 інноваційних лідерів лише 4 країни лідирують за чисельністю населення [6] - це США (посідають 3 місце у світі за інноваціями та чисельністю населення), Німеччина (10 і 19 місця за інноваціями), Німеччина (рейтинг 10-е та 19-те за інноваціями). Китай (12 місце у світі за населенням), Японія (13 місце за інноваціями, 11 місце за населенням). Одинадцять із 20 найкращих країн посідають 87 місце за інноваціями в народонаселенні, особливо Ісландія (17 місце за інноваціями та 181 місце за чисельністю населення). Очевидно, що всі ці країни мають розвинену економіку, а отже, і ресурсну базу. Комплексна статистика 132 країн світу, ранжованих за Глобальним індексом інновацій [10], свідчить про прямий зв'язок між рівнем економічного розвитку та інноваційністю. Але проблема не лише в наявності ресурсів, а й у їх якості.

Оскільки інновації – це насамперед інтелектуальний капітал, можна зробити висновок, що для кожної країни надзвичайно важливо мати ефективну систему освіти та забезпечити рівний доступ до освіти для всіх соціальних груп. Китайська Народна Республіка лідирує в Глобальному індексі інновацій за кількістю патентів, торгових марок і промислових зразків. Однак Китай відстає від інших країн у людському капіталі, вищій освіті, ринках і бізнесі. Ефективне інвестування в інновації передбачає синергію державних і приватних ресурсних баз для формування надійної інфраструктури, уникнення дискримінації, сприяння партнерству на всіх рівнях інноваційної та бізнес-екосистеми, впровадження стійких економічних концепцій і розвитку високої якості життя. Дослідник Аткінсон Р. Д. наголошує на необхідності збалансування «трикутника успіху інновацій», який включає [31]:

- 1) бізнес-середовище;
- 2) нормативно-правове середовище;
- 3) середовище інноваційної політики.

Перша складова – ефективне бізнес-середовище. Він включає в себе інститути країни, види діяльності та можливості для взаємодії бізнесу, а також ставлення суспільства до інновацій, у тому числі руйнівних інновацій. Фактори бізнесу включають якісні управлінські рішення, розповсюдження інформаційних технологій, динамічні ринки капіталу, здатні залучати ресурси для інноваційної діяльності, а також баланс між короткостроковими та довгостроковими цілями в інвестиційному бізнес-середовищі.

Другим компонентом є ефективне торгове, податкове та регуляторне середовище, тобто прозорість і верховенство права, захист інтелектуальної власності, легкість відкриття бізнесу та впровадження інновацій на ринок, а також баланс навичок, тобто:

- забезпечення відкритого та конкурентоспроможний режим торгівлі, водночас рішуче підтримувати конкурентоспроможних вітчизняних виробників;

- коригувати антимонопольну політику в контексті визнання переваг масштабу та конкурентних переваг.

Третя складова – ефективна система інноваційної політики. Роль ринку та підприємств є рушійною силою інновацій. Але для досягнення високих результатів важлива ефективна національна інноваційна політика. Значне державне фінансування інноваційної інфраструктури (наука, технології, трансфер технологій), переважно зосереджене на конкретних технологіях або галузевих наукових напрямках, сприяння науковому та промисловому партнерству між університетами, промисловістю та урядом. для гарантованої діяльності, стратегії розвитку навичок, включаючи імміграцію висококваліфікованих працівників і підтримку освіти STEM (наука, технології, інженерія та математика), заохочення мікро-, малих і середніх підприємств до впровадження нових технологій і підтримки регіональних галузей промисловості.

Технологічні кластери, регіональний інноваційний розвиток, стимулювання цифрової трансформації в приватному та некомерційному секторах (ІТ в охороні здоров'я, інтелектуальні транспортні системи, електронний уряд тощо), підтримка інновацій у державному секторі. У таблиці 3.1 для набору наведених показників вказано, скільки з 20 країн-лідерів Глобального інноваційного індексу є країнами-лідерами за певним критерієм. Таблиця 3.1. Частка країн-лідерів у Глобальному індексі інновацій, які займають перші 20 позицій, і підтримка інновацій державного сектора на основі конкретних критеріїв, таких як Глобальний індекс, транспортні системи, електронний уряд тощо).

У таблиці 3.6 для набору наведених показників вказано, скільки з 20 країн-лідерів Глобального інноваційного індексу є країнами-лідерами за певним критерієм.

**Таблиця 3.6. Частка країн-лідерів глобального індексу інновацій, які займали перші 20 позицій і за окремими критеріями глобального індексу**

№ пор.	Група/ критерії	Кількість країн-лідерів, які за окремими критеріями також належать до 20 лідерів
<i><b>I Доступні ресурси і умови для проведення інновацій:</b></i>		
1.	<b>Інституції</b>	<b>17 країн-лідерів (85%)</b>
2.	Людський капітал та дослідження	16 (80%)
3.	Інфраструктура	14 (70%)
4.	Розвиток внутрішнього ринку	15 (75%)
5.	<b>Розвиток бізнесу</b>	<b>17 (85%)</b>
<i><b>II Практичні результати здійснення інновацій:</b></i>		
6.	Розвиток технологій і економіки знань	16 (80%)
7.	Результати творчої діяльності	16 (80%)

Джерело: [22]

Світові лідери, як правило, володіють потенціалом ресурсів, який збалансовує інноваційну діяльність та інноваційні результати. 80% інноваційних лідерів у всьому світі - це лідери, які відповідають п'яти із семи критеріїв, а саме: ресурсний потенціал, заснований на інноваційній діяльності - це інституційна підтримка; людський капітал і дослідження; розвиток бізнесу; і, як результат впровадження інновацій, це це технологічний і економічний розвиток, це результат творчої діяльності.

## РОЗДІЛ 4. ОХОРОНА ПРАЦІ ТА БЕЗПЕКА У НАДЗВИЧАЙНИХ СИТУАЦІЯХ

Нижче перераховані основні потенційні ризики під час роботи в офісі:

- Ризик ураження електричним струмом через недотримання правил електробезпеки або несправність електрообладнання;
- порушення функцій опорно-рухового апарату внаслідок тривалого статичного навантаження при роботі за комп'ютером;
- психічне напруження і психічне перевантаження внаслідок постійного контакту з клієнтами, колегами, керівництвом при вирішенні робочих проблем, які можуть носити конфліктний характер і призводити до емоційного дискомфорту, внутрішнього роздратування, емоційної нестійкості і неврологічних розладів;
- незадовільні ергономічні характеристики робочого місця внаслідок неправильного планування робочого місця можуть призвести до механічних ушкоджень, ураження електричним струмом і розладів опорно-рухового апарату;
- негативний вплив на зір і продуктивність працівників, спричинений недостатнім освітленням робочих зон через несправне освітлювальне обладнання або неправильно розроблені системи освітлення;
- негативний вплив на здоров'я працівників незадовільних параметрів повітряного середовища в робочій зоні внаслідок неправильного проектування системи вентиляції або її несправності;
- негативний вплив підвищених рівнів шуму на психоемоційний стан працівників, що пов'язано з використанням застарілої периферії, кондиціонерів, копіювальної техніки, освітлювального обладнання;
- пожежна небезпека, яка може призвести до пожежі через несправність електрообладнання, недотримання або порушення обслуговуючим персоналом правил пожежної безпеки;
- неправомірна поведінка персоналу під час надзвичайних ситуацій.

Ударна хвиля – це область різкого стиснення середовища, яка від вибуху поширюється у вигляді кулі з надзвуковою швидкістю.

Ударні хвилі класифікують за середовищем поширення.

Ударні хвилі в повітрі викликані передачею стиснення і розширення шарів повітря. Зі збільшенням відстані від місця вибуху хвилі слабшають і стають звичайними звуковими хвилями. Коли хвиля проходить через дану точку простору, вона викликає зміну тиску, яка характеризується наявністю двох фаз: стиснення і розширення.

Фаза стиснення настає негайно і є відносно короткою за тривалістю порівняно з фазою розширення. Руйнівна дія ударної хвилі характеризується надлишковим тиском на її фронті (передній межі), високошвидкісним напорним тиском і тривалістю фази стиснення. Ударні хвилі у воді мають інші характеристики, ніж ударні хвилі в повітрі (великий надлишковий тиск, короткий час впливу).

Віддаляючись від місця вибуху, ударні хвилі в ґрунті стають схожими на сейсмічні. Вплив ударних хвиль на людей і тварин може завдати прямої або непрямой шкоди. Його характеристики включають легкі тілесні ушкодження, тілесні ушкодження середньої тяжкості, важкі тілесні ушкодження, надзвичайно серйозні тілесні ушкодження та важкі тілесні ушкодження. Вражаюча дія ударних хвиль характеризується величиною надлишкового тиску. Надлишковий тиск - це різниця між максимальним тиском перед ударною хвилею і нормальним атмосферним тиском перед нею. При надлишковому тиску 20-40 кПа незахищений персонал може отримати легкі травми (незначні порізи та контузії).

Удар ударною хвилею тиском понад 40-60 кПа може спричинити травми середнього ступеня тяжкості: втрату свідомості, пошкодження органів слуху, сильний вивих кінцівок, кровотечі з носа та вух. Серйозні травми можуть виникнути, якщо надлишковий тиск перевищує 60 кПа. Надзвичайно серйозні пошкодження можуть виникнути, коли надлишковий тиск перевищує 100 кПа.

Ударна хвиля ядерного вибуху може завдати шкоди людям, що знаходяться на значній відстані від центру вибуху, зруйнувати будівлі та пошкодити військову техніку. Ударна хвиля – це область інтенсивного стиснення повітря, яка поширюється з великою швидкістю в усіх напрямках від

центру вибуху. Швидкість її поширення залежить від тиску повітря на фронті ударної хвилі, поблизу центру вибуху її швидкість у кілька разів перевищує швидкість звуку, але різко зменшується зі збільшенням відстані від місця вибуху. Величезний вплив ударних хвиль на людей і руйнівний вплив на військову техніку, інженерні споруди та матеріальні ресурси в основному визначаються надмірним тиском і швидкістю фронтального руху повітря. Незахищені люди також можуть отримати поранення від уламків скла, що розлітаються на високій швидкості, будівель, що руйнуються, дерев, що впали, розкиданих частин військової техніки, каміння та інших об'єктів, які переміщуються внаслідок високошвидкісного удару. Ударна хвиля.

Найбільші непрямі втрати будуть у населених пунктах і лісах, у цих випадках втрати військ можуть бути більшими, ніж безпосередній вплив ударної хвилі. Навіть у закритих приміщеннях ударні хвилі можуть проникати через щілини та отвори, спричиняючи пошкодження. Пошкодження від дії ударної хвилі поділяють на легкі, середньої тяжкості, важкі та надзвичайно важкі. Легкі травми характеризуються тимчасовим пошкодженням органу слуху, легкими забоями по всьому тілу, ударами, вивихами кінцівок. Важкі тілесні ушкодження характеризуються важкими забоями всього тіла, водночас ушкодженнями головного мозку та органів черевної порожнини, сильною кровотечею з носа та вух, важкими переломами та вивихами кінцівок. Ступінь ураження ударною хвилею в основному залежить від потужності і форми ядерного вибуху.

Механічний вплив ударної хвилі оцінюється ступенем пошкодження, викликаного дією хвилі (розрізняють слабе, середне, сильне і повне). Від впливу вибухової хвилі можуть бути пошкоджені електротехнічні, промислові та комунальні об'єкти, які також оцінюються за ступенем тяжкості (слабкі, середні та сильні). Вплив ударної хвилі також може завдати шкоди транспортним засобам, гідравлічним системам і лісовим масивам. Взагалі кажучи, збиток від впливу ударних хвиль великий, не тільки впливаючи на здоров'я людини, але й завдаючи шкоди різним будівлям, обладнанню тощо.

Середні пошкодження проявляються пошкодженням покрівлі та вбудованих елементів (внутрішніх перегородок, вікон), а також тріщинами в стінах, обваленням окремих частин горищного перекриття та верхніх стін. Льох зберігся. Після прибирання та ремонту частина кімнат нижнього поверху буде готова до використання. Під час капітального ремонту будівлі можна відремонтувати. Значні пошкодження характеризуються руйнуванням верхніх несучих конструкцій та перекриттів, утворенням тріщин у стінах та деформацією нижніх перекриттів. Використання будинку стає неможливим, а ремонт і реставрація часто недоцільними. Повне знищення. Зруйновано всі основні елементи будівлі, включно з несучими конструкціями. Будівля не може бути використана.

При серйозних і повних пошкодженнях підвалу уламки можна розсортувати, складувати і частково використовувати. Таким чином, обладнання, що використовується в цих приміщеннях, є споживачем, що живиться від мережі змінного струму 220 В із заземленою нейтраллю, і відноситься до електроустановок закритого типу до 1000 В. Через тривале статичне навантаження при роботі з комп'ютером може виникнути так званий синдром зап'ястного каналу. Для профілактики та лікування синдрому зап'ястного каналу необхідно правильно облаштувати своє робоче місце і якомога більше переривати роботу на виконання невеликих вправ для рук. Кожну годину слід робити перерву, хоча б на 3-5 хвилин, щоб підняти руки і зробити кілька вправ для рук.

У попередженні втоми працівників особливу роль відіграють вибір професії, організація робочого місця, правильна робоча поза, ритм роботи, раціоналізація трудових процесів, застосування емоційного стимулювання, впровадження раціонального режиму праці та відпочинку тощо. Для боротьби з втомою необхідно насамперед поліпшити санітарно-гігієнічні умови виробничого середовища (усунення загазованості повітря, шуму, вібрації, нормалізація мікроклімату, розумне освітлення тощо). ДСТУ ISO 9241-1:2003 «Ергономічні вимоги до використання відеотерміналів в офісах» визначає загальні ергономічні вимоги.



Частина 1. Загальні положення». Організація робочого місця включає: правильне розташування робочого місця на виробництві; вибір ергономічно обґрунтованих робочих положень і виготовлення меблів з урахуванням антропометричних особливостей людини; правильне розташування обладнання робочого місця. Враховуючи характер і особливості трудової діяльності Штучне освітлення приміщення забезпечується системою загального рівномірного освітлення Освітленість поверхні робочого столу в зоні картотеки 300-500 лк.

В якості джерел штучного освітлення приміщень використовуються люмінесцентні лампи типу ЛБ. Рівні звукового тиску в октавному діапазоні, рівні звуку в приміщеннях на робочих місцях та еквівалентні рівні звуку нормуються згідно з ДСанПіН 3.3.2.007-98 «Державні санітарні правила і норми щодо пристроїв електронного комп'ютерного зору» та ДСН 3.3.6.037-99 «Промисловий шум, ультразвук і Гігієнічний кодекс інфразвуку». Відповідно до ДБНВ.1.1.7-2002 «Протипожежна охорона. «Пожежна безпека будівельних об'єктів» - Для адміністративних приміщень площею 20,91 м<sup>2</sup> застосовувати 2 вогнегасники сухопорошкові типу ВП-5, що відповідають НАПБ Б.03.001-2004 «Типові норми пожежної придатності вогнегасників».

Крім того, адміністративні приміщення повинні бути обладнані автоматичними пожежними сповіщувачами, здатними реагувати на підвищення температури, дим і полум'я. Ударна хвиля – це область різкого стиснення середовища, яка від вибуху поширюється у вигляді кулі з надзвуковою швидкістю.

## Висновки

Розглянуті аспекти підприємництва в сфері ігор та розваг свідчать про те, що цей сектор є одним з найдинамічніших та перспективних на сучасному ринку. Концептуальний аналіз показав, що підприємництво в цій галузі включає в себе розробку та впровадження ігрових продуктів та розважальних послуг, спрямованих на задоволення потреб аудиторії. Роль підприємництва полягає у створенні новаторських рішень та використанні інноваційних підходів для забезпечення конкурентоспроможності та виходу на нові ринки.

Аналіз тенденцій та перспектив розвитку галузі свідчить про те, що ігрова індустрія постійно змінюється та адаптується під впливом новітніх технологій, таких як віртуальна та розширена реальність, мобільні додатки та ігри, інтерактивність та соціальні мережі. Ці технології створюють нові можливості для розвитку бізнесу та взаємодії з аудиторією.

Зростаючий інтерес до ігрової індустрії відкриває широкі перспективи для підприємців та інвесторів. Однак, успіх в цьому секторі вимагає не лише фінансових вкладень, а й творчого підходу, вміння прогнозувати та адаптуватися до змін на ринку. Рекомендації для підприємців та інвесторів наголошують на важливості розвитку якісних продуктів, побудові відносин з аудиторією та використанні новітніх технологій.

Нарешті, у зв'язку з швидким розвитком індустрії та зростаючою конкуренцією, охорона праці та безпека у надзвичайних ситуаціях стають надзвичайно важливими аспектами для підприємств цієї галузі. Ефективні заходи безпеки можуть забезпечити продовження успішної діяльності та збереження репутації компанії.

Інновації в сфері ігор та розваг відіграють критичну роль у формуванні конкурентних переваг, залученні та утриманні аудиторії та забезпеченні стійкого розвитку підприємств. Впровадження новітніх технологій, таких як віртуальна та розширена реальність, штучний інтелект, мобільні додатки та ігри, інтерактивність та соціальні мережі, відкриває широкі можливості для створення новаторських ігрових продуктів та розважальних послуг.

Завдяки інноваціям, компанії можуть створювати унікальні та захопливі ігрові досвіди, привертати та утримувати увагу аудиторії, а також ефективно конкурувати на ринку. Крім того, інновації дозволяють підприємствам адаптуватися до змінних умов ринку та задовольняти зростаючі потреби користувачів.

Однак успішна реалізація інноваційних проектів вимагає не лише технічних знань та фінансових ресурсів, але й гнучкості, творчого мислення та здатності до швидкого реагування на зміни в галузі. Підприємства, які активно використовують інновації, зазвичай здатні досягати більшого успіху на ринку та забезпечувати стабільний розвиток у довгостроковій перспективі.

Отже, підприємництво в сфері ігор та розваг є перспективним напрямком бізнесу, який вимагає комплексного підходу та уважного аналізу ринку, а також готовності до впровадження новітніх технологій і стратегічних партнерств.

## Список використаних джерел

1. Бондаренко С. М. Аналіз тенденцій розвитку ринку розваг та відпочинку [Електронний ресурс] / С. М. Бондаренко, К. М. Герасименко // Інфраструктура ринку. – 2020. – Вип. 48. – С. 94-98. – Режим доступу: <http://market-infr.od.ua/uk/48-2020>.
2. Бугас Н.В., Гутман А.І. Інноваційна складова діяльності ТНК на ринку креативних індустрій Ефективна економіка. 2021. № 12. URL: <http://www.economy.nayka.com.ua/?op=1&z=9709>.
3. Варшава О. В. // О. В. Варшава, Н. В. Дідик / Роль креативних індустрій у процесі інноваційного розвитку економіки України. - Науковий вісник Ужгородського Університету. – № 2(52). – 2018. – С. 37-41.
4. Ворона А. В. Глобальні чинники впливу на інноваційний розвиток національної економіки. Економіка. Фінанси. Право. 2020. № 3/1. С.32-36.
5. Гральний бізнес під час війни - стимулювання економіки чи лудоманії? URL: <https://yur-gazeta.com/publications/practice/inshe/gralniy-biznes-pid-chas-viyuni--stimulyuvannya-ekonomiki-chi-ludomaniyi.html>.
6. Гральний бізнес в Україні: що передбачає законопроект про легалізацію. URL: <https://www.slovoidilo.ua/2020/07/01/infografika/polityka/hralnyj-biznes-ukrayini-peredbachaye-zakonoproekt-pro-lehalizacziyu>.
7. Гутман А. І. «Управління інноваційним потенціалом підприємства індустрії розваг». URL: [https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/22780/1/Diplom073\\_Hutman\\_Buhas.pdf](https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/22780/1/Diplom073_Hutman_Buhas.pdf).
8. Данько Т. В. Особливості інвестування в креативних індустріях / Данько Т. В., Пелюхня П. Р. // Проблеми соціально-економічного розвитку підприємств: матеріали 11-ї міжн. наук.-практ. конф.; 26-29 листопада 2018 року. – Харків. – С. 51-53.
9. Живко З. Б., Святюк О. Р., Копитко М. І. Корпоративне управління в системі економічної безпеки. Львів : ЛьвДУВС, 2018. 456 с.

10. Ігри в законі: як регулюють гральний бізнес в Україні та у світі. URL: <https://voxukraine.org/igri-v-zakoni-yak-regulyuyut-gralnij-biznes-v-ukrayini-ta-u-sviti>.

11. Інновації для відродження: національний, регіональний, міжнародний контекст». // Тези доповідей міжнародної науковопрактичної конференції, Запоріжжя, 12-13 жовтня 2023 р. [Електронний ресурс] / Редкол.:В. А. Шаломєєв (відпов. ред.) Електрон. дані. – Запоріжжя: НУ «Запорізька політехніка», 2023. URL: [http://repositsc.nuczu.edu.ua/bitstream/123456789/18748/1/K\\_Gubar.pdf#page=133](http://repositsc.nuczu.edu.ua/bitstream/123456789/18748/1/K_Gubar.pdf#page=133)

12. Інноваційність у Настільних Іграх: Які Тенденції Змінюють Галузь. URL: <https://kolesiko.com.ua/innovatsiynist-u-nastilnikh-igrakh-yaki-tyendyentsiyi-zminyuyut-galuz>.

13. Калачова Г. Зе! легалізує гральний бізнес. Що буде з лотереями, автоматами, букмекерами, покером та казино / Г. Калачова //Українська правда. – 1 жовтня 2019 року. URL: <https://www.epravda.com.ua/publications/2019/10/1/652130/>.

14. Клочан І. В., Трегубов О. С., Гнатенко І. А., Парохненко О. С. Управління розвитком підприємництва в інноваційній економіці: моделювання ефективного використання ресурсів та мінімізація трансакційних витрат // Інвестиції: практика та досвід. 2021. № 17. С. 5-10.

15. Концепція розвитку на 40 років. URL: [http://www.exposcenter.com.ua/ua/about\\_vdng/letsfuture/](http://www.exposcenter.com.ua/ua/about_vdng/letsfuture/)

16. Котовська І. В., Юрик Н. Є. Дослідження етапів стратегічного планування в контексті управління діяльністю підприємств // Інфраструктура ринку. 2020. Вип. 39. С. 183-189.

17. Кузнецова Н. Б. Сучасний стан та перспективи розвитку креативних індустрій за умов пандемії COVID-19 // Н. Б. Кузнецова / Стратегія економічного розвитку України. – №46. – 2020. – С. 168-180.

18. Лазебник Ю. О., Корепанова К. О. Аналіз розвитку індустрії дозвілля в Україні та світі. URL: [https://www.business-inform.net/export\\_pdf/business-inform-2021-4\\_0-pages-128\\_134.pdf](https://www.business-inform.net/export_pdf/business-inform-2021-4_0-pages-128_134.pdf).

19. Лісовик В.Р «Удосконалення менеджменту в сфері індустрії розваг». URL:

<https://elib.nakkkim.edu.ua/bitstream/handle/123456789/5362/%d0%9c%d0%b0%d0%b3%d1%96%d1%81%d1%82%d0%b5%d1%80%d1%81%d1%8c%d0%ba%d0%b0%20%d1%80%d0%be%d0%b1%d0%be%d1%82%d0%b0%20%d0%9b%d1%96%d1%81%d0%be%d0%b2%d0%b8%d0%ba%20%d0%92%d0%bb%d0%b0%d0%b4%d0%b8%d1%81%d0%bb%d0%b0%d0%b2%d0%b0.pdf?sequence=1&isAllowed=>

У.

20. Лукаш Є.Ю. Адміністративно-правове регулювання діяльності щодо організації та проведення азартних ігор в Україні». URL: [http://lsej.org.ua/7\\_2020/70.pdf](http://lsej.org.ua/7_2020/70.pdf).

21. Наумова С.А. Економіка та підприємництво в соціально-культурному сервісі і туризмі. URL: <https://infotour.in.ua/naumova7-1.htm>.

22. Онешко С. В. Сучасні системи управління інноваційним промисловим підприємством: структури, функції, проблемні ситуації // Інвестиції: практика та досвід. 2021. № 19. С. 32.

23. Охорона праці та безпека у надзвичайних ситуаціях. URL: [https://zp.edu.ua/sites/default/files/konf/rozdil\\_dp\\_specialisty.pdf](https://zp.edu.ua/sites/default/files/konf/rozdil_dp_specialisty.pdf).

24. Перспективи та можливості технологій віртуальної та доповненої реальності. URL: <https://lemon.school/blog/perspektyvy-ta-mozhlyvosti-tehnologij-virtualnoyi-ta-dopovnenoyi-realnosti>.

25. Петкова Л.О. Підприємництво у сфері послуг: реалії сьогодення і перспективи : матер. II Всеукр. Інтернет-конф. (15 листопада 2019 р., м. Черкаси). – Черкаси : Ю.А. Чабаненко, 2019. – 76 с. URL: <https://eprints.cdu.edu.ua/4765/1/15.11.19.pdf#page=6>.

26. Про державне регулювання діяльності щодо організації та проведення азартних ігор : Закон України від 14 липня 2020 р. № 768- IX. Верховна Рада України. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/768-20/conv#n419> (дата звернення: 12.10.2023).

27. Смагло О. В. Інноваційно-інвестиційна діяльність транснаціональних корпорацій // О. В. Смагло / Львівські економічні студії. – № 26. – 2018. – С. 33-36.

28. Ставлення українців до легалізації азартних ігор у грудні 2019 року: соціологічне опитування. Київський міжнародний інститут соціології. URL: <https://www.kiis.com.ua/?lang=ukr&cat=reports&id=909&page=1>.

29. Супрун С.Д., Давидюк Л.П. Основні принципи активізації інноваційної діяльності підприємства. Економічний простір. 2020. № 159. С. 111-114.

30. Технології створення освітніх комп'ютерних ігор та проектування доповненої реальності: Конспект лекцій [Електронний ресурс]: навч. посіб. для студ. Спеціальності 171 «Електроніка»/ КПІ ім. Ігоря Сікорського; уклад.: О.А. Батіна.– Електронні текстові данні (1 файл: 30,2 Мбайт). – Київ : КПІ ім. Ігоря Сікорського, 2021. – 236 с. URL: <https://ela.kpi.ua/server/api/core/bitstreams/4a764d20-c6b3-4fcc-89d3-2523fde85f1b/content>.

31. Третина населення планети грає у відеоігри. Коли ринок геймінгу захопить світ? URL: <https://www.epravda.com.ua/publications/2023/05/18/700238/>.

32. Український гральний бізнес б'є рекорди - за 2023 рік видано 1869 ліцензій. URL: <https://rivnepost.rv.ua/news/ukrainskiy-hralniy-biznes-be-rekordi-za-2023-rik-vidano-1869-litsenziy>.

33. Ушкаренко Ю.В., Чмут А.В., Синякова К.М. Креативна економіка: сутність поняття та значення для України в умовах європейської інтеграції. Економіка та суспільство. 2018. № 18. URL: [http://www.economyandsociety.in.ua/journal/18\\_ukr/10.pdf](http://www.economyandsociety.in.ua/journal/18_ukr/10.pdf).

34. Цифрові технології та гемблінг розваги — взаємодія розвитку: онлайн-казино Cosmolot. URL: [https://lb.ua/economics/2023/02/27/546888\\_tsifrovi\\_tehnologii\\_gembling.html](https://lb.ua/economics/2023/02/27/546888_tsifrovi_tehnologii_gembling.html).

35. Чухлата Ж. Г. Особливості стратегічного управління підприємством у сучасних умовах // Вісник економіки транспорту і промисловості. 2018. № 62. С. 362-367.

36. Як регулюють гральний бізнес в Україні. Пояснює голова комісії. URL: <https://suspilne.media/436269-ak-reguluut-gralnij-biznes-v-ukraini-poasnue-golova-komisii/>.

37. Derzhavna sluzhba staty`sty`ky` Ukrayiny` (2018) Statystychnyj shhorichnyk Ukrajinjy [Statistical Yearbook of Ukraine], Zhy`tomy`r: TOV «BUK-DRUK».

38. Kvest – zmaghannja (2020). Available at: <https://uk.wikipedia.org/wiki/> (accessed 30 October 2020).

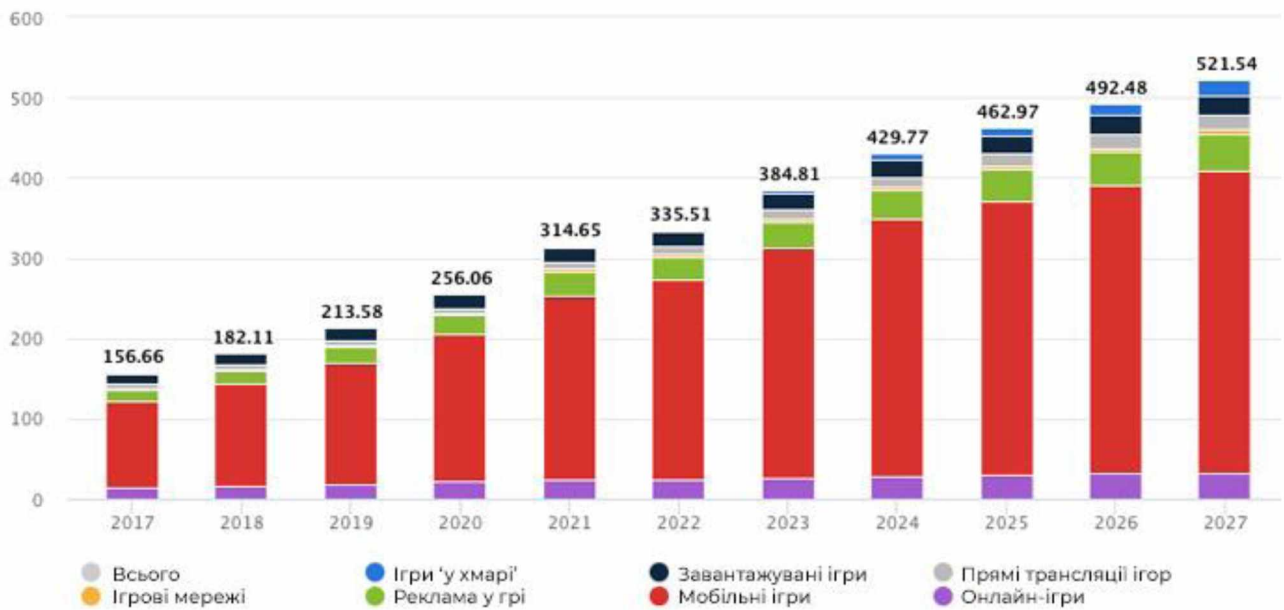
39. Perspektyvy v konteksti vsesvitnjogho oghljadu industriji rozvagh ta ZMI na period 2018–2022 rokiv. Suchasni tendenciji u sferi rozvagh ta ZMI: konverghencija, zv'jazky i dovira (2018)/ Available at: <https://www.pwc.com/ua/uk/survey/2018/perspectivesfrom-the-global-entertainment-and-media-outlook2018-2022-ukr.pdf>.

40. UNESCO Universal Declaration on Cultural Diversity. URL: [https://www.un.org/ru/documents/decl\\_conv/declarations/cultural\\_diversity.shtml](https://www.un.org/ru/documents/decl_conv/declarations/cultural_diversity.shtml).



# ДОХІД НА РИНКУ ВІДЕОІГОР

млрд дол



Джерело: [31].



У 2023 році до бюджету України надійшло загалом 1 969 001,54 тисячі гривень оплати за ліцензії у сфері організації та проведення азартних ігор.  
 Джерело: [32].



## Нелегальні азартні ігри



Сплачені податки за організацію азартних ігор (КВЕД \_R92.0), млн грн



Джерело: [32].

# ЩО ПЕРЕДБАЧАЄ ЗАКОНОПРОЕКТ ПРО ЛЕГАЛІЗАЦІЮ ГРАЛЬНОГО БІЗНЕСУ

## ДОЗВОЛЯЮТЬСЯ ВИКЛЮЧНО ТАКІ ВИДИ ДІЯЛЬНОСТІ

- проведення азартних ігор у гральних закладах казино та через Інтернет
- проведення букмекерської діяльності в букмекерських пунктах та через Інтернет
- проведення ігор у залах гральних автоматів
- випуск та проведення лотерей
- проведення азартних ігор у поєвр через Інтернет

## ОСНОВНІ ВИМОГИ ДО ОРГАНІЗАТОРІВ АЗАРТНИХ ІГОР

- юридична особа зі статутним капіталом **≥ 30 млн грн** у момент подання заяви про отримання ліцензії
- відсутність незнятої/непогашеної і судимості за корисливі злочини/злочини у сфері господарської діяльності у керівника та головного бухгалтера**
- не є резидентом/кінцем і бенефіціаром іноземної держави, яка визнана державою-окупантом/агресором щодо України**

## ЗАБОРНЯЄТЬСЯ БРАТИ УЧАСТЬ У АЗАРТНИХ ІГРАХ

- організаторам азартних ігор (учасникам, акціонерам, керівникам та їх представникам)
- особам, які можуть мати інформацію про результат гри/вплинути на її результат
- спортсменам, особам допоміжного спортивного персоналу

## СЛОВО І ДІЛО

Інфографіку створено за даними законопроекту №2285-д від 18.12.2019 р. «Про державне регулювання діяльності щодо організації та проведення азартних ігор» станом на 01.07.2020 року

## НЕ ДОПУСКАЮТЬСЯ ДО УЧАСТІ В АЗАРТНИХ ІГРАХ

- особи, яким **< 21 року**
- недієздатні/обмежено дієздатні особи

## ОСНОВНІ ВИМОГИ ЩОДО ГРАЛЬНОГО ОБЛАДНАННЯ

- сертифіковано щодо міжнародних стандартів
- підключено до системи онлайн-моніторингу
- ЗАБОРНЯЄТЬСЯ**
- з'єднання обладнання до систем, які не передбачені документацією та можуть впливати на його роботу
- втручання в роботу обладнання та внесення змін/модифікацій, які не передбачені документацією
- використання гральних автоматів, загальний % виграшу в яких **< 90%** або рік випуску яких старший за 2019 р.
- використання обладнання, яке передбачає встановлення % виграшу в механічний спосіб
- розміщення гральних автоматів поза межами грального закладу

## РОЗТАШУВАННЯ ГРАЛЬНИХ ЗАКЛАДІВ



### СПЕЦІАЛЬНІ ІГРОВІ ЗОНИ

Територія, на якій розташовані готелі категорії **5 зірок** із номерним фондом **≥ 150 номерів для м. Києва** та **≥ 100 номерів для ін. населених пунктів**

## ЗАБОРНЯЄТЬСЯ РОЗМІЩЕННЯ ГРАЛЬНИХ ЗАКЛАДІВ

- в органах влади
- місцевого самоврядування
- в закладах культури
- в медзакладах
- в культових та релігійних спорудах
- в житлових будинках та МАФах
- на відстані **< ніж 500 м** від закладів освіти та дитячих розважальних центрів

## ОСНОВНІ ВИМОГИ ДО РЕКЛАМИ АЗАРТНИХ ІГОР

- розміщення реклами без наявності в її замовника ліцензії
- спрямування реклами на вразливі групи населення (неповнолітніх, малозабезпечених, похмурно хворих)
- Регулювання здійснюється спецорганом – комісією з розвитку та регулювання азартних ігор, яка підпорядковується КМУ
- Створюється Фонд підтримки медицини, спорту та культури, дохід якого формується за рахунок ліцензійних платежів у сфері азартних ігор

Джерело: [6].