

## РОЗВИТОК ІНДУСТРІЇ РОЗВАГ У СВІТІ

**Л.І. Безгінова**, канд. екон. наук, доц.  
**К.О. Бєлєнкова**, здобувач вищої освіти

Державний біотехнологічний університет, м. Харків, Україна

Розваги є одною з найважливіших сфер повсякденного життя людини, потреба в яких виникає відразу після задоволення первинних потреб. Задоволеність якістю і доступністю розваг є для людини індикатором її соціального становища, а для суспільства – показником розвитку країни в цілому та її соціальної сфери зокрема, оскільки формування індустрії розваг є прямим наслідком досягнення певного рівня доходів населення.

Традиційно глобальна індустрія розваг позначається акронімом REST (Recreation, Entertainment, Sports, Tourism) та включає бізнес, що спеціалізується на відпочинку, видовищних розвагах, спорті та туризмі. Однак офіційно в США виділяють індустрію медіа та розваг (mediaandentertainment – M&E), до якої входять виробництво та дистрибуція фільмів, телепрограм та реклами, потоковий медіаконтент, музика та аудіо, радіо, книги та відеоігри.

Сучасні технології сприяють розвитку індустрії розваг, що дозволяють їй займати значну частку світової економіки. За підсумками 2018 року обсяг світової індустрії дозвілля та медіа склав 2,1 трлн доларів США. Через глобальні зміни в світі та активний перехід до цифровізації індустрія розваг активно змінює види та способи функціонування. За прогнозами, до 2030 року сектор розваг та ЗМІ досягне приблизно 6709,4 млрд доларів США за середньорічного темпу зростання в 10,4% [1]. У топ-10 найкращих медіа та розважальних компаній входять: ComcastCorp., TheWaltDisneyCo., CharterCommunicationsInc., ViacomCBSInc., Bolloré SA, NetflixInc., Vivendi SA, NintendoCo. Ltd, DISH NetworkCorp., FoxCorp.

Основними тенденціями, що характеризують сучасну індустрію розваг у світі, є:

1. Глобалізація та укрупнення об'єктів світової індустрії розваг, яка сьогодні представлена мегакомплексами, що надають широкий спектр різноманітних послуг відпочинку та розваг – від виставок, шоу, перегляду кінофільмів, спортивних змагань до різноманітних спортивних та оздоровчих заходів. Інтеграційні процеси індустрії розваг та туризму також сприяли виникненню великих розважальних географічних центрів та зон, які залучають туристів.

2. Інтеграція розваг з іншими сферами діяльності. Зростання

даної індустрії відбувається як шляхом освоєння нових розважальних форм, так і проникненням розважального компонента в інші сфери. Це призвело до утворення: 1) retailtainment (retail + entertainment) – поєднання розваг і ритейлу, спрямоване на те, щоб зробити процес покупок більш приємним і вражаючим; 2) edutainment (education+entertainment) – інтеграція розваг та навчання; 3) sportainment (sport+entertainment) – об'єднання спорту і розваг; 4) therapintainment (therapy + entertainment) – поєднання індустрії здоров'я та краси з розвагами.

3. Тематизація (theming – концептуалізація) об'єктів індустрії розваг з метою залучення покупця – вибір єдиної тематики та використання її як в оформленні, так і в назвах.

4. Віртуалізація промисловості розваг. Швидкий розвиток технологій створює можливість для отримання нового досвіду розваг.

Головними технологічними трендами в медіа та індустрії розваг є сучасні тенденції в цифрових медіа: потокове передавання відео D2C; доповнена реальність і віртуальна реальність як головні тенденції індустрії цифрових медіа; тенденції трансляції кіберспорту; GamingBoost; AI Trends; блокчейн; сервіси потокової передачі музики; спорт і уважність; служби онлайн-знайомств; програми психічного здоров'я; популярні програми для соціальних мереж; програми для проведення подій; технології безпеки особистих заходів; конфіденційність цифрових даних; персоналізація контенту; реклама контенту OTT [3].

У той же час існує низка проблем індустрії, яку можуть вплинути на її майбутнє функціонування: 1) конфіденційність даних; 2) антимонопольне законодавство: заклики регуляторів розділити сегменти великих компаній на більш дрібні; 3) тривалий ефект COVID-19, що спричинив серйозні проблеми в індустрії, зокрема в секторі кінотеатрів[1].

### **Список використаних джерел**

1. Bhosale N. Entertainment&Media Market Shares, Growth Rate, Overview, Trends, Top 10 Companies Review, CAGR &Forecast. URL: <https://www.linkedin.com/pulse/entertainment-media-market-shares-growth-rate-overview-bhosale/>

2. 16 Trends In The Media And Entertainment Industry To Watch In 2022. URL: <https://opengeekslab.com/blog/trends-in-media-and-entertainment-industry/>.

3. Sarokin D. Analysis of the Entertainment Industry. URL: <https://smallbusiness.chron.com/analysis-entertainment-industry-8237.html>.