

УДК 338.1,79
JEL Classification F 01,F29,L 82,L 83
DOI 10.33111/EE.2024.52.TereshchenkoY

Y. Tereshchenko
*PhD student of the Department of
Business Economics and
Entrepreneurship, Kyiv National
Economic University named after
Vadym Hetman»*

Ю. О. Терещенко
*аспірантка кафедри
бізнес-економіки та
підприємництва,
Київський національний
економічний університет
імені Вадима Гетьмана*

ORCID: 0000-0002-7528-1834

РОЗВИТОК ІНДУСТРІЇ РОЗВАГ В УКРАЇНІ ТА СВІТІ В КОНТЕКСТІ ГЛОБАЛЬНИХ ВИКЛИКІВ

АНОТАЦІЯ. Невизначеність, спричинена глобальними викликами, такими як пандемія covid-19 і повномасштабне вторгнення росії в Україну, спонукають усі сектори економіки до розвитку. Трансформація окремих секторів ринку розваг відбувається швидкими темпами. Досліджено вплив глобальних криз на окремі сектори індустрії розваг. Зроблено сегментацію індустрії розваг за секторами: туристично-рекреаційний, івент-, кіно-, театральний, ігровий і медіасектори. Окремо розглянуто наслідки впливу пандемії та російсько-української війни на перелічені сектори сфери розваг в Україні та світі. Виявлено глобальний характер індустрії розваг. Проаналізовано нові інструменти, що застосовуються в окремих секторах сфери розваг компаніями для збереження позицій на ринку. Запропоновано класифікацію трансформаційних практик в індустрії розваг, що було викликано глобальними кризами останніх років.

КЛЮЧОВІ СЛОВА: диджиталізація, бізнес-модель, індустрія розваг, трансформація, криза.

DEVELOPING THE ENTERTAINMENT INDUSTRY IN UKRAINE AND IN THE WORLD IN THE CONTEXT OF GLOBAL CHALLENGES

ANNOTATION. The uncertainty caused by the global crises is acting as a catalyst for economic development as companies and sectors adjust to the new environment. The rapid pace of transformation in the entertainment industry demonstrates the need for rapid adaptation to change, as well as the flexibility and resourcefulness of businesses in these conditions. The article examines the impact of the global crises on the entertainment industry — the losses incurred by the entertainment industry in Ukraine and the world as a whole and separately by sectors of the entertainment market.

Segmentation by sectors is carried out: tourism and recreation, event organisation, cinema and theatre, gaming and media industries. The impact of the pandemic and the Russian-Ukrainian war on these sectors in Ukraine and the world is analyzed separately. The global nature of the entertainment industry is highlighted. New tools used by companies in various sectors of the entertainment market to remain competitive are explored. The positive and negative impact of global crises on the entertainment industry is highlighted. The article analyses and proposes a classification of transformational practices in the entertainment industry that have emerged as a result of global crises in recent years in Ukraine and the world: digitalisation, development of online platforms, creation of new business models, introduction of new technological solutions, emergence of new leading regions in certain sectors of the entertainment industry, changes in consumer priorities and trends in the distribution of Ukrainian content and content from Ukraine. The stress resistance of the entertainment industry to global crises is outlined.

KEY WORDS: digitalization, business model, entertainment industry, transformation, crisis.

Вступ. Глобальні виклики, що постали перед людством, а також стрімкий технологічний прогрес, впливають на всі сфери діяльності, включаючи розважальну. Україна не залишається осторонь цього процесу, індустрія розваг також трансформується, відкриваючи нові можливості для розвитку окремих секторів цієї сфери. Зміни в цій індустрії спрямовані на розширення ринків, впровадження інновацій та формування нових бізнес-моделей. У результаті здійснюються трансформаційні процеси серед окремих секторів індустрії розваг, включаючи туристично-рекреаційний, івент-індустрію, кіно-театральний, ігровий та медіа-сектори.

Постановка завдання. Швидкий прогрес технологій, глобальна криза, спричинена пандемією covid-19, і міжнародне напруження внаслідок російської агресії в Україні та сусідніх країнах викликали реформування у багатьох сферах, включаючи індустрію розваг. Пандемія значно знизила попит на розважальні послуги, а конфлікт з росією також мав негативний вплив на розвиток розважального сектору в Україні. Проте несприятливі обставини не зупиняють розвиток. Класичні моделі відпочинку і дозвілля поступаються місцем новим підходам та парадигмам, які враховують змінені цінності і потреби споживачів.

Мета статті полягає в аналізі останніх тенденцій та узагальненні механізмів трансформації галузі під впливом глобальних викликів як у світі, так і в Україні.

Результати. Ринок розваг у світі є досить великим і становить 2,5 трлн дол. США у 2022 р. [1]. Індустрія розваг і медіа являє

собою складну систему, що містить важливі сектори, зокрема, кіно, телебачення, музику, видавничу справу, радіо, інтернет, рекламу та ігри. Серед них радіомовлення, видавнича справа та інтернет виступають у ролі прикладів засобів масової комунікації. Відео, музика та ігри є іншими аспектами, що тісно пов'язані з розвагами. Джерелами доходу для медіа виступають реклама, права на трансляцію, права інтелектуальної власності, продаж квитків, а також державне і приватне фінансування.

Під впливом глобальних викликів і бурхливим розвитком технологій, сучасна індустрія розваг та медіа переживає значні зміни і трансформації. Ці трансформації обумовлені диджиталізацією, розвитком технології 5G, штучним інтелектом, доповненою реальністю, використанням хмарних сховищ, аналізом споживчої поведінки та активним використанням соціальних медіа-платформ [2].

Особливий вплив на динаміку розвитку всесвітньої індустрії розваг та медіа стала всесвітня пандемія covid-19, викликаючи стагнацію в багатьох секторах індустрії: розважальні та медійні компанії по всьому світу пережили період невизначеності та глобальних викликів. Як наслідок, до групи чинників, які вже мали значний вплив на індустрію розваг — глобалізація, активна диджиталізація, зростання рівня добробуту населення і демографічна складова — додалась перша глобальна пандемія за останні сто років.

Карантинні обмеження стали значним чинником пришвидшення переходу компаній, які функціонують у сфері розваг, на цифрові технології. Прикладом такого впливу на сферу розваг і медіа, став перехід до цифрового споживання. Внаслідок жорстких карантинних обмежень з закриттям кордонів та закриттям закладів соціального добробуту, використання домашніх цифрових сервісів раптово зросло. У 2020 р. касові збори кінотеатрів знизилися на 71 %, тоді як Netflix зареєстрував рекордні 37 млн чистих додаткових підписників, підвищуючи загальну кількість до 200 млн. У 2020 р. прихильність споживачів до усього цифрового допомогла компенсувати різке падіння доходів у світовій індустрії розваг [3]. Сфера геймінгу також пережила значне зростання під час пандемії: за 2020 р. індустрія комп'ютерних ігор у світі виросла до 139,9 млрд дол. [4].

Найбільші збитки під час пандемії covid-19 понесли традиційні галузі сфери розваг: туристично-рекреаційна сфера, івент-індустрія, галузі культури та мистецтва, кінотеатри та театральне мистецтво.

До обставин, що вплинули на функціонування індустрії розваг найбільше, варто додати: тотальний локдаун — всі масові заходи було скасовано, закрито заклади соціального значення (кафе, ресторани, книгарні, кінотеатри, школи тощо), призупинена робота

транспортної інфраструктури, що займається перевезенням пасажирів [5]; закриття кордонів — спричинило падіння потоку іноземних туристів на 90 % [6] карантин вихідного дня мав за мету скоротити поширення коронавірусної хвороби за рахунок жорстких обмежень у вихідні дні, шляхом закриття усіх закладів, крім критично важливих (аптек, магазинів) [7]; невизначеність і невпевненість у майбутньому, внаслідок чого скоротилася кількість інвестицій не лише в сфері розваг, а й в цілому по всіх секторах економіки [8]. Наслідки пандемії covid-19 на окремі сектори сфери розваг відображено в табл. 1.

Таблиця 1

**ВПЛИВ ВСЕСВІТНЬОЇ ПАНДЕМІЇ COVID-19
НА ІНДУСТРІЮ РОЗВАГ В УКРАЇНІ ТА СВІТІ**

Сектор сфери розваг	Наслідки covid-19-19 для індустрії розваг	
	у світі	в Україні
1. Туристично-рекреаційна	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Дохідність туристично-рекреаційного сектору у світі за 2020 р. знизилась на 74 % [9]; ▪ регіонами, що найбільше постраждали від пандемії — стали Європа (–66 %) та Азія (–72 %) [10]; ▪ основний акцент змістився в сторону внутрішнього туризму [11]; ▪ створення застосунків для екскурсій по відомим музеям та галереям світу 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Туристична галузь в Україні в 2020 р. зазнала збитків у розмірі 60 млрд грн [12]; ▪ через карантинні обмеження зовнішній туризм в Україні скоротився на 90 % [6]; ▪ іноземний туризм в Україну скоротився до 1 % [6]; ▪ відбулася переорієнтація на внутрішній короткостроковий туризм, основна мета якого оздоровлення [13]
2. Івент-індустрія	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Втрати доходів у галузі івенту в середньому становить 70–75 % у 2020 р. [14]; ▪ формат живих подій змінився онлайн-трансляціями, стрімами тощо; ▪ були впроваджені нові методи проведення офлайн-івентів 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Збитки за I кв. 2020 р. становили 700 млн грн [15]; ▪ відбулась зміна підходів щодо проведення масових заходів: <ol style="list-style-type: none"> 1) онлайн формат (диджиталізація); 2) впровадження «безпечних» форматів офлайн подій (напр., автоконцерт в аеропорту, обмеження кількості відвідувачів події, забезпечення дотримання карантинних норм під час її проведення); ▪ об'єднання творчих організацій, які проводять масштабні події

Сектор сфери розваг	Наслідки covid-19-19 для індустрії розваг	
	у світі	в Україні
3. Кіно-театральна	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Касові збори від показу кінострічок у світі впали на 80 % [16]; ▪ основним дистрибутором кінострічок та анімаційних фільмів у світі стали великі онлайн-платформи [17] 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Загальна сума збитків галузі кінопрокату становила 80 млн грн на місяць [18]; ▪ основний фокус споживачів змістився на онлайн-платформи: Megogo, Netflix, Amazon Prime, Apple TV тощо
4. Ігрова	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Найбільш динамічним сегментом ігрової галузі стали мобільні ігри, на другому місці — консолі; ▪ центром попиту на мобільні ігри під час пандемії став Китай — ринок оцінюється в 56,6 млрд США, що на 25 % більше, ніж минулого року [19] 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Зросла популярність онлайн-ігор з відкритим світом (наприклад, Eve-online, World of Tanks) [20, 21]
5. Медіа	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Маркетингові бюджети скоротилися в усьому світі; ▪ з'явилися нові продукти внаслідок пандемії: подкасти та трансляції в прямому ефірі, а також інфографіки; ▪ зросла популярність локальних медіа і кількість підписок на онлайн-медіа [22]4 ▪ протягом березня 2020 р. відбулося збільшення на 30,7 % потокових сеансів у всьому світі, зокрема, на платформах Disney+ , Netflix і Hulu [23] 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Скорочення бюджетів для регіональних медіа [24]; ▪ перехід на дистанційну форму роботи [25]

Джерело: складено автором на основі джерел:[6; 9–25].

Отже, пандемія сприяла пришвидшенню диджиталізації всіх секторів індустрії розваг, а також зміні тенденцій щодо вибору виду відпочинку споживачами. Так, туристично-рекреаційний сектор переформатувався на більш короткі та оздоровчі подорожі, з обмеженим часом планування, в той же час, під час пандемії, великої популярності набув ігровий сектор — мобільні ігри і консолі. Крім того, велику популярність, зокрема, серед українців отримали сервіси потокового мовлення — Netflix, Amazon Prime, Crunchyroll тощо.

Після нещодавньої пандемії світова індустрія розваг швидко опинилася перед новою кризою, викликаною повним вторгненням росії в Україну. Це призвело до значного негативного впливу на всі сектори української економіки. Обстріли, окупація значної частини південних та східних регіонів, а також бойові дії на півночі, сході та півдні країни серйозно позначилися на її економічному становищі.

У зв'язку з цими подіями в індустрії розваг суттєвий вплив відчували всі сектори галузі. Закриття повітряного простору над країною, окупація великої кількості територій, мінування окупованих земель, ракетні обстріли по житловим районам, критичним і різним видам транспортної інфраструктури, масові відключення електропостачання, сигнали повітряної тривоги (що призводять до припинення роботи транспорту, закриття великих торгових центрів і культурних установ), а також зростання цін на електроенергію через знищення енергетичної інфраструктури — усе це сильно вплинуло на функціонування галузі розваг.

На світовому рівні доцільно також відмітити такі обставини у світі: зростання цін на паливо та інші енергетичні продукти, як наслідок, зростання вартості доставки іншої сировини і зростання цін на продукти та послуги, підвищення рівня дезінформації з боку росії в медіа, переформатування транспортних маршрутів, як повітряних, так і залізничних (в обхід України, росії та білорусі) з Європи в Азію, міжнародні санкції, зміцнення обороноздатності країн Заходу (збільшення бюджетів на допомогу Україні та власну обороноздатність). Перелічені обставини прямо вплинули на світову індустрію розваг. Наслідки впливу російсько-української війни в світі та Україні відображено в табл. 2.

Таблиця 2

**ВПЛИВ РОСІЙСЬКО-УКРАЇНСЬКОЇ ВІЙНИ
НА ІНДУСТРІЮ РОЗВАГ В УКРАЇНІ ТА СВІТІ**

Сектор сфери розваг	Наслідки впливу на індустрію розваг	
	в Україні	у світі
1. Туристично-рекреаційна	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Велика кількість територій є небезпечною зоною не лише для туристів, а й взагалі для людей; ▪ оздоровчий туризм залишається пріоритетним напрямком для українців; з'являються нові туристичні формати; ▪ міграційні зміни 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Війна в Україні спричинила логістичні проблеми та ризики; ▪ масштабна міжнародна міграція населення

Сектор сфери розваг	Наслідки впливу на індустрію розваг	
	в Україні	у світі
2. Івент-індустрія	<ul style="list-style-type: none"> ▪ На початку повномасштабного вторгнення індустрія одразу скоротилася майже на 80 %; ▪ попитом користуються події соціальні, благодійні і технологічні для бізнесу [26] 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Підвищення цін на газ і нафту мали прямий вплив на івент-індустрію: підвищення цін на логістику, порушення логістичних маршрутів тощо; як наслідок, витрати на організацію подій також зросли [27]
3. Кіно-театральна	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Закриття кінотеатрів і театрів у перші місяці війни; ▪ переривання сеансів під час повітряних тривог, атак; ▪ бурхливий розвиток українського кіно і театру не лише в Україні, а й у світі 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Економічні втрати через санкції — вихід з ринку РФ [28]
4. Ігрова	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Зростання видимості української ігрової аудиторії у світі: іноземні ігри почали перекладати українською; ▪ популяризація українського ігрового продукту як на ринку України, так і за кордоном [28] 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Перенос релізів відомих ігор через війну на невизначений термін [29]
5. Медіа	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Збільшення трафіку українських національних і локальних медіа [30]; ▪ зростання кількості дезінформації; ▪ поява нових каналів зв'язку та передачі інформації 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Зростання кількості дезінформації про війну в Україні [31]

Джерело: складено автором на основі джерел [26–31].

Основними викликами для індустрії розваг в Україні стали бойові дії та обстріли по всій території країни. Невизначеність в довгостроковій перспективі спонукала усі сектори сфери розваг до розвитку. Так, івент-індустрія почала активно трансформуватись в більш соціальний та благодійний напрямок: збори коштів на ЗСУ, волонтерська допомога, події, спрямовані на підтримку молодого та середнього бізнесу займають центральну позицію в подієвій галузі. Туристично-рекреаційний сектор також зазнав великих змін — з'явилися нові формати туристичних послуг — меморіальний (відвідування місць пам'яті жертв російсько-

української війни), волонтерський (відбудова деокупованих територій), солідарний (туризм заради підтримки українського бізнесу), інклюзивний (туристично-рекреаційні послуги для військовослужбовців та цивільних, що постраждали від війни), екологічний (спрямований на відновлення фізичного та ментального стану людини) туризм.

Крім того, набуває популярності не лише в Україні, а й закордоном, український ігровий сектор. Історія України в багатьох ігрових продуктах займає центральну роль. Також більш видимим стає українське ігрове ком'юніті, що спричиняє збільшення кількості локалізацій іноземних ігор українською мовою [29].

Тенденції до поширення українського контенту та контенту з України спостерігаються також в кіно-театральному секторі. Збільшується кількість українського кіно, зокрема на міжнародній арені. Яскравий приклад — «20 днів в Маріуполі» документальний фільм про блокаду українського міста росіянами — вперше в історії України отримав «Оскар» [34].

Трансформаційні процеси за секторами, які відбулися в індустрії розваг під час російсько-української війни, відображені в табл. 3.

Таблиця 3

ТРАНСФОРМАЦІЙНІ ПРАКТИКИ ЗА СЕКТОРАМИ ІНДУСТРІЇ РОЗВАГ В УКРАЇНІ ТА СВІТІ, СПРИЧИНЕНІ ГЛОБАЛЬНИМИ КРИЗАМИ У СВІТІ

Трансформація	Туристично-рекреаційна	Івент-індустрія	Кіно-театральна	Ігрова	Медіа
Диджиталізація	✓	✓	✓		
Розвиток онлайн-платформ		✓	✓		✓
Створення нових бізнес-моделей	✓	✓	✓		✓
Впровадження нових технологічних рішень	✓	✓	✓	✓	✓
Поява нових регіонів-лідерів індустрії розваг				✓	
Зміна споживчих пріоритетів	✓	✓	✓	✓	✓
Тенденції до поширення українського контенту та контенту з України	✓	✓	✓		

Джерело: власна розробка автора.

Диджиталізація охопила такі традиційні сектори індустрії розваг (ті, що раніше проводилися наживо), як туризм, івент- і кіно-театральну індустрію. Створення нових туристичних додатків, з онлайн-екскурсіями по відомих місцях у світі. Проведення онлайн-трансляцій, zoom-конференцій (великих бізнес-форумів, музичних фестивалей, волонтерських проєктів тощо) сприяли розвитку нових інструментів. Прикладом є платформа OnZoom, яка розширює бізнес-модель віртуальних подій, пропонуючи віртуальний простір для проведення заходів з переговорними кімнатами, сценами тощо, а також ринок для таких подій [32].

Основним дистриб'ютором кінострічок та анімаційних фільмів у світі на даний момент є великі стрімінгові платформи: Netflix, Disney+, Amazon Prime, Crunchyroll, Apple TV [17]. З'являються також нові формати театрального мистецтва — наприклад, «Театр 360 градусів», який являє собою об'єднання театральних форматів і кінозйомки, є першим онлайн-театром в Україні [33].

Також помітним наслідком останніх подій у світі, є зміна споживчих пріоритетів. Люди більше витрачають часу на відновлення фізичного і психічного стану, і цей процес більшість секторів індустрії розваг. Крім того, медіа трансформується: більшим попитом користуються швидкі новинні канали, які публікують останні події у світі в режимі реального часу.

Кризові ситуації також спонукають учасників ринку розваг до розвитку і впровадження нових бізнес-моделей. Процес диджиталізації індустрії вимагає від організацій впровадження нових управлінських рішень, сприяє побудові мережевих зв'язків між різними секторами у сфері розваг. Прикладами таких зв'язків є співпраця великих кіностудій з стрімінг-платформами, які тимчасово стали основними дистриб'юторами кіноновинок на ринку; відкриття організаторами Atlas Weekend фестивалю на території туристично-рекреаційного курорту Буковель. Усі ці процеси стимулюють до розвитку нових технологічних рішень — зміна форматів та каналів подання інформації, переорієнтація на нові технологічні ринки збуту (як приклад, зростання популярності мобільних і онлайн-ігор), впровадження нових форм робочого процесу (наприклад, дистанційна форма роботи). Світова ігрова індустрія вирізняється серед інших секторів індустрії розваг появою нових регіонів-лідерів. Під час пандемії саме Китай став центром ігрової індустрії, зробивши найбільший внесок у зростання попиту на мобільні ігри в Азійсько-Тихоокеанському регіоні [19].

На тлі російської військової агресії РФ відбувається поступова тенденція до поширення українського контенту та контенту з

України усіх секторів індустрії розваг: з'являються українські локалізації як всесвітньо популярних ігор, так й новинок у цій галузі; активно розвивається українська ігрова індустрія, з вираженим історичним контекстом; активно розвивається внутрішній туризм; розвивається також кіно-театральна індустрія (художні і документальні фільми про історію України, театральні постанови на тему останніх десяти років війни і та ін.).

Висновки. Отже, процес глобалізації не оминув й індустрію розваг. Глобальні кризи, спричинені пандеміями і збройними конфліктами, напрями впливають на трансформаційні процеси як на ринку розваг в цілому, так і в окремих його секторах.

Аналіз наслідків впливу останніх світових криз на індустрію розваг показав, що вони мають безпосередній вплив на цю сферу. Ми прослідковуємо реакцію ринку на усі глобальні тренди, що відбулися за останні три роки — від диджиталізації до появи нових регіонів-лідерів певних секторів індустрії розваг. Найбільшими трансформаціями у світі стали диджиталізація, зміна споживчих пріоритетів та розвиток нових бізнес-моделей. Ці процеси у майбутньому стануть вирішальними у подальшому розвитку індустрії розваг.

Література

1. Global entertainment and media market size 2027 | Statista. Statista. URL: <https://www.statista.com/statistics/237749/value-of-the-global-entertainment-and-media-market/> (date of access: 13.04.2024).
2. Media and Entertainment Market Report To 2031 | [113] Pages. Business Research Insights | Global Market Research Report & Consulting. URL: <https://www.businessresearchinsights.com/market-reports/media-and-entertainment-market-102952> (date of access: 13.04.2024).
3. Entertainment & Media Outlook 2020 — 2024. PwC. URL: <https://www.pwc.com/gr/en/publications/emea-and-media-outlook.html> (date of access: 13.04.2024).
4. Глуховський М. Індустрія комп'ютерних ігор перемогла кіно. Дослідження українського ринку. ГЛАВКОМ. URL: <https://glavcom.ua/publications/industriya-kompyuternih-igor-peremogla-kinu-doslidzhennya-ukrajinskogo-rinku-737655.html> (дата звернення: 13.04.2024).
5. Культура в умовах пандемії: аналіз проблем і наслідків | Cedoss. Cedoss. URL: <https://cedos.org.ua/researches/kultura-v-umovah-pandemiyi-analiz-problem-i-naslidkiv/> (дата звернення: 13.04.2024).
6. Внучко С., Тимошенко Т. Covid-19 та соціальний діалог в туристичній галузі: практика єс та український реалії. Київ, 2020. 28 с. URL: <http://eap-csf.org.ua/wp-content/uploads/2020/12/COVID-19-TA-SOTSIALNIY-DIALOG-V-TURISTICHNIY-GALUZI-PRAKTIKA-YES-TA-UKRAYINSKI-REALIYI.pdf> (дата звернення: 13.04.2024).

7. В Україні ввели карантин вихідного дня. Головні заборони — BBC News Україна. URL: <https://www.bbc.com/ukrainian/news-54893477> (дата звернення: 13.04.2024).

8. Як пандемія COVID-19 вплинула на економіку України — коментар Марії Репко — Центр економічної стратегії. Центр економічної стратегії — Неурядовий дослідницький центр з питань економічної політики. URL: <https://ces.org.ua/how-covid19-affected-ukrainian-economy/> (дата звернення: 13.04.2024).

9. COVID-19 and Tourism | 2020: A year in review. UN Tourism | Bringing the world closer. URL: <https://www.unwto.org/covid-19-and-tourism-2020> (date of access: 20.04.2024).

10. Priante A. Tourism and covid-19. UNWTO. URL: https://www.europarl.europa.eu/cmsdata/211619/OJ4-UNWTO-presentation_en.pdf

11. Kulyniak I. Y., Zhygalo I. I., Yarmola K. M. Tourism Industry in the Context of the covid-19 Pandemic: The Tendencies and Support Measures. Business Inform. 2021. Vol. 1, no. 516. P. 177–184. URL: <https://doi.org/10.32983/2222-4459-2021-1-177-184> (date of access: 15.04.2024).

12. Загородня І. Стало відомо, на скільки у 2020 році в Україні скоротилася кількість іноземних туристів. ТСН.ua. URL: <https://tsn.ua/tourism/stalo-vidomo-na-skilki-u-2020-roci-v-ukrayini-skorotilasya-kilkist-inozemnih-turistiv-1737286.html> (дата звернення: 15.04.2024).

13. Солонина Є. Пандемія-2020 змінила життя українців. Що саме змінилось?. Радіо Свобода. URL: <https://www.radiosvoboda.org/a/пандемія-яка-нас-змінила-як-вплинув-covid-19-на-життя-і-звички-людей/31012767.html> (дата звернення: 15.04.2024).

14. COVID-19 and the Future of Global Events. URL: https://www.oecd.org/cfe/leed/OECD_Global_Events_COVID_webinar_highlights.pdf (date of access: 16.04.2024)

15. Коронавірус vs бізнес: як концерти та фестивалі переживають «неконцертну» ситуацію. Mind.ua. URL: <https://mind.ua/openmind/20210347-koronavirus-vs-biznes-yak-koncerti-ta-festivali-perezvivayut-nekoncertnu-situaciyu> (дата звернення: 16.04.2024).

16. Movie Theaters Didn't Die, but They'll Never Be the Same Again. CNET. URL: https://www.cnet.com/culture/entertainment/movie-theaters-didnt-die-but-theyll-never-be-the-same-again/#google_vignette (date of access: 16.04.2024).

17. How COVID-19 Has Affected The Film Industry | FSU Student Union. FSU Student Union. URL: <https://union.fsu.edu/movies/blog/COVID> (date of access: 16.04.2024).

18. 80 млн грн на місяць — не межа. Скільки втратили українські кінотеатри та дистрибутори за час карантину. Media Business Reports. URL: <https://mbr.com.ua/uk/news/analytics/2146-kinoprokat-i-koronavirus-v-ukraine-skolko-poteryali-distributory-i-kinoteatru> (дата звернення: 16.04.2024).

19. Карантинні розваги: Як ігровій індустрії вдається отримати мільярди прибутки під час пандемії. Investory News.

URL: <https://investory.news/karantinni-rozvagi-yak-igrovij-industrii-vdayetsya-otrimati-milyardni-pributki-pid-chas-pandemii/> (дата звернення: 11.04.2024).

20. В Nielsen назвали найпопулярніші відеоігри в Україні. LB.ua. URL: https://lb.ua/society/2021/02/18/478016_v_nielsen_nazvali_nauroplyarnishi.html (дата звернення: 16.04.2024).

21. Комп'ютерні ігри у часи коронавірусу: як забути про пандемію — BBC News Україна. BBC News Україна. URL: <https://www.bbc.com/ukrainian/features-52683597> (дата звернення: 17.04.2024).

22. COVID-19's impact on the media, in 10 charts. Media Makers Meet | What's new in media. URL: <https://mediamakersmeet.com/covid-19s-impact-on-the-media-in-10-charts-2/> (date of access: 17.04.2024).

23. Bean T. 'Parasite' Quickly Smashed Streaming Records On Hulu. Forbes. URL: <https://www.forbes.com/sites/travisbean/2020/04/15/virtual-box-office-parasite-quickly-smashed-streaming-records-on-hulu/?sh=5ecf829a58d1> (date of access: 17.04.2024).

24. Медіа та COVID-19: як українські редакції прожили 5 місяців в умовах пандемії. Центр демократії та верховенства права -. URL: <https://cedem.org.ua/news/media-ta-covid-19/> (дата звернення: 17.04.2024).

25. Коронавірус і медіа: як працюють українські журналісти. Європейська обсерваторія журналістики — EJO. URL: <https://ua.ejo-online.eu/4913/etyka-ta-yakist/coronavirus-ukraine> (дата звернення: 17.04.2024).

26. Ризики та можливості офлайн івентів для бізнесу під час війни. Kyivstar Business Hub — корпоративний блог для бізнесу. URL: <https://hub.kyivstar.ua/articles/oflajn-zahody-dlya-biznesu-pid-chas-vijny-v-ukrayini-ryzky-chy-mozhlyvosti> (дата звернення: 17.04.2024).

27. Borelli N. The Impact Of The Russia-Ukraine War On The Events Industry. Endless Events. URL: <https://helloendless.com/the-impact-of-the-russia-ukraine-war-on-the-events-industry/> (date of access: 17.04.2024).

28. Netflix остаточно покинув ринок Росії. Суспільне: Новини. URL: <https://suspilne.media/culture/245032-netflix-ostatocno-pokinuv-rinok-rosii/> (дата звернення: 17.04.2024).

29. Требор І. Геймдев розпростує крила? Що відбувається на світовому та українському ринках розробки комп'ютерних ігор. Головний діловий портал Delo.ua. URL: <https://delo.ua/creative-industries/geimdev-rozprostuje-krila-shho-vidbuvajetsya-na-svitovomu-ta-ukrayinskomu-rinkax-rozrobki-kompyuternix-igor-428700/> (дата звернення: 17.04.2024).

30. Українські медіа та війна. Підсумки моніторингів ІМІ 2022 року. Інститут масової інформації. URL: <https://imi.org.ua/monitorings/ukrayinski-media-ta-vijna-pidsumky-monitoringiv-imi-2022-roku-i49921> (дата звернення: 21.04.2024).

31. A war on many fronts: disinformation around the Russia-Ukraine war. ODI: Think change. URL: <https://odi.org/en/insights/a-war-on-many-fronts-disinformation-around-the-russia-ukraine-war/> (date of access: 21.04.2024).

32. School E. B. How the Event Industry Is Tackling the Impact of COVID-19. Blog | EU Business School. URL: <https://www.euruni.edu/blog/event-industry-impact-covid-19/> (date of access: 21.04.2024).

33. Театр 360 градусів. URL: <https://www.theatre360.com.ua> (дата звернення: 21.04.2024).

34. У Києві відбулася зустріч із творцями «20 днів у Маріуполі». Суспільне | Новини. URL: <https://suspilne.media/culture/727703-cernov-priviz-statuetki-oskar-i-bafta-v-ukrainu-projsla-zustric-iz-tvorcami-20-dniv-u-mariupoli-foto/> (дата звернення: 21.04.2024).

References

1. Global entertainment and media market size 2027 | Statista. Statista. URL: <https://www.statista.com/statistics/237749/value-of-the-global-entertainment-and-media-market/> (date of access: 13.04.2024).

2. Media and Entertainment Market Report To 2031 | [113] Pages. *Business Research Insights | Global Market Research Report & Consulting*. URL: <https://www.businessresearchinsights.com/market-reports/media-and-entertainment-market-102952> (date of access: 13.04.2024).

3. Entertainment & Media Outlook 2020 — 2024. PwC. URL: <https://www.pwc.com/gr/en/publications/emea-and-media-outlook.html> (date of access: 13.04.2024).

4. Hlukhovskiy M. Industriia kompiuternykh ihor peremohla kino. Doslidzhennia ukrainskoho rynku. *HLAVKOM*. URL: <https://glavcom.ua/publications/industriya-kompyuternih-igor-peremogla-kino-doslidzhennya-ukrajinskogo-rinku-737655.html> (date of access: 13.04.2024).

5. Kultura v umovakh pandemii: analiz problem i naslidkiv | Cedoss. *Cedoss*. URL: <https://cedos.org.ua/researches/kultura-v-umovah-pandemiyi-analiz-problem-i-naslidkiv/> (date of access: 13.04.2024).

6. Vnuchko S., Tymoshenko T. Covid-19 ta sotsialnyi dialog v turystychnii haluzi: praktyka yes ta ukrainskyi realii. Kyiv, 2020. 28 s. URL: <http://eap-csf.org.ua/wp-content/uploads/2020/12/COVID-19-TA-SOTSIALNIY-DIALOG-V-TURISTICHNIY-GALUZI-PRAKTIKA-YES-TA-UKRAYINSKI-REALIYI.pdf> (date of access: 13.04.2024).

7. V Ukraini vvely karantyn vykhidnogo dnia. Holovni zaborony — BBC News Ukraina. *BBC News Ukraina*. URL: <https://www.bbc.com/ukrainian/news-54893477> (date of access: 13.04.2024).

8. Iak pandemii COVID-19 vplynula na ekonomiku Ukrainy — komentar Marii Repko — Tsentr ekonomichnoi stratehii. *Tsentr ekonomichnoi stratehii — Neuriadovi doslidnytskyi tsentr z pytan ekonomichnoi polityky*. URL: <https://ces.org.ua/how-covid19-affected-ukrainian-economy/> (date of access: 13.04.2024).

9. COVID-19 and Tourism | 2020: A year in review. *UN Tourism | Bringing the world closer*. URL: <https://www.unwto.org/covid-19-and-tourism-2020> (date of access: 20.04.2024).

10. Priante A. Tourism and COVID-19. UNWTO. URL: https://www.europarl.europa.eu/cmsdata/211619/OJ4-UNWTO-presentation_en.pdf

11. Kulyniak I. Y., Zhygalo I. I., Yarmola K. M. Tourism Industry in the Context of the COVID-19 Pandemic: The Tendencies and Support Measures. *Business Inform.* 2021. Vol. 1, no. 516. P. 177–184. URL: <https://doi.org/10.32983/2222-4459-2021-1-177-184> (date of access: 15.04.2024).

12. Zahorodnia I. Stalo vidomo, na skilky u 2020 rotsi v Ukraini skorotylasia kilkist inozemnykh turystiv. *TSN.ua*. URL: <https://tsn.ua/tourism/stalo-vidomo-na-skilki-u-2020-roci-v-ukrayini-skorotylasya-kilkist-inozemnih-turystiv-1737286.html> (date of access: 15.04.2024).

13. Solonyna Ye. Pandemiia-2020 zminyla zhyttia ukrainsiv. Shcho same zminylosia?. *Radio Svoboda* URL: <https://www.radiosvoboda.org/a/пандемія-яка-нас-змінити-як-вплинув-covid-19-на-життя-і-звички-людей/31012767.html> (date of access: 15.04.2024).

14. COVID-19 and the Future of Global Events. URL: https://www.oecd.org/cfe/leed/OECD_Global_Events_COVID_webinar_highlights.pdf (date of access: 16.04.2024)

15. Koronavirus vs biznes: yak kontserty ta festyvali perezhyvaiut «nekonsertnu» sytuatsiiu. *Mind.ua*. URL: <https://mind.ua/openmind/20210347-koronavirus-vs-biznes-yak-koncerti-ta-festyvali-perezhivayut-nekoncertnu-situatsiiu> (date of access: 16.04.2024).

16. Movie Theaters Didn't Die, but They'll Never Be the Same Again. *CNET*. URL: https://www.cnet.com/culture/entertainment/movie-theaters-didnt-die-but-theyll-never-be-the-same-again/#google_vignette (date of access: 16.04.2024).

17. How COVID-19 Has Affected The Film Industry | FSU Student Union. *FSU Student Union*. URL: <https://union.fsu.edu/movies/blog/COVID> (date of access: 16.04.2024).

18. 80 mln hrn na misiats — ne mezha. Skilky vtratyly ukrainski kinoteatry ta dystributory za chas karantynu. *Media Business Reports*. URL: <https://mbr.com.ua/uk/news/analytics/2146-kinoprokat-i-koronavirus-v-ukraine-skolko-poteryali-distributory-i-kinoteatry> (date of access: 16.04.2024).

19. Karantynni rozvahy: Yak ihrovii industrii vdaietsia otrymaty miliardni prybutky pid chas pandemii. *Investory News*. URL: <https://investory.news/karantynni-rozvagi-yak-igrovij-industrii-vdayetsya-otrimati-milyardni-pributki-pid-chas-pandemii/> (date of access: 16.04.2024).

20. V Nielsen nazvaly naipopuliarnishi videoihry v Ukraini. *LB.ua*. URL: https://lb.ua/society/2021/02/18/478016_v_nielsen_nazvali_naypopulyarnishi.html (date of access: 16.04.2024).

21. Kompiuterni ihry u chasy koronavirusu: yak zabuty pro pandemiuu. *BBC News Україна*. URL: <https://www.bbc.com/ukrainian/features-52683597> (date of access: 16.04.2024).

22. COVID-19's impact on the media, in 10 charts. *Media Makers Meet / What's new in media*. URL: <https://mediamakersmeet.com/covid-19s-impact-on-the-media-in-10-charts-2/> (date of access: 17.04.2024).

23. Bean T. ‘Parasite’ Quickly Smashed Streaming Records On Hulu. *Forbes*. URL: <https://www.forbes.com/sites/travisbean/2020/04/15/virtual-box-office-parasite-quickly-smashed-streaming-records-on-hulu/?sh=5ecf829a58d1> (date of access: 17.04.2024).

24. Media ta COVID-19: yak ukraïnski redaktsii prozhyly 5 misiatsiv v umovakh pandemii — Tsentri demokratii ta verkhovenstva prava. *Tsentri demokratii ta verkhovenstva prava* — URL: <https://cedem.org.ua/news/media-ta-covid-19/> (date of access: 17.04.2024).

25. Koronavirus i media: yak pratsiuïut ukraïnski zhurnalisty. *Yevropeiska observatoriia zhurnalistyky — EJO*. URL: <https://ua.ejo-online.eu/4913/etyka-ta-yakist/coronavirus-ukraine> (date of access: 17.04.2024).

26. Ryzkyky ta mozhlyvosti oflain iventiv dlia biznesu pid chas viiny. *Kyivstar Business Hub — korporativnyi blog dlia biznesu*. URL: <https://hub.kyivstar.ua/articles/oflajn-zahody-dlya-biznesu-pid-chas-vijny-v-ukrayini-ryzkyky-chy-mozhlyvosti> (date of access: 17.04.2024).

27. Borelli N. The Impact Of The Russia-Ukraine War On The Events Industry. *Endless Events*. URL: <https://helloendless.com/the-impact-of-the-russia-ukraine-war-on-the-events-industry/> (date of access: 17.04.2024).

28. Netflix ostatechno pokynuv rynek Rosii. *Suspilne: Novyny*. URL: <https://suspilne.media/culture/245032-netflix-ostatocno-pokinuv-rinok-rosii/> (date of access: 17.04.2024).

29. Trebor I. Heimdev rozprostuie kryla? Shcho vidbuvaietsia na svitovomu ta ukraïnskomu rynkakh rozrobky komp’iuternykh ihor. *Holovnyi dilovyi portal Delo.ua*. URL: <https://delo.ua/creative-industries/geimdev-rozprostuje-kryla-shho-vidbuvajetsya-na-svitovomu-ta-ukrayinskomu-rinkax-rozrobki-kompyuternix-igor-428700/> (date of access: 17.04.2024).

30. Ukraïnski media ta viina. Pidsumky monitorynhiv IMI 2022 roku. *Institut masovoi informatsii*. URL: <https://imi.org.ua/monitorings/ukrayinski-media-ta-vijna-pidsumky-monitoryngiv-imi-2022-roku-i49921> (date of access: 17.04.2024).

31. A war on many fronts: disinformation around the Russia-Ukraine war. *ODI: Think change*. URL: <https://odi.org/en/insights/a-war-on-many-fronts-disinformation-around-the-russia-ukraine-war/> (date of access: 21.04.2024).

32. School E. B. How the Event Industry Is Tackling the Impact of COVID-19. *Blog | EU Business School*. URL: <https://www.euruni.edu/blog/event-industry-impact-covid-19/> (date of access: 21.04.2024).

33. *Teatr 360 hradusiv*. URL: <https://www.theatre360.com.ua> (date of access: 21.04.2024).

34. U Kyievi vidbulasia zustrich iz tvortsiamy «20 dniv u Mariupoli». *Suspilne: Novyny*. URL: <https://suspilne.media/culture/727703-cernovpriviz-statuetki-oskar-i-bafta-v-ukrainu-projsla-zustric-iz-tvorcami-20-dniv-u-mariupoli-foto/> (date of access: 21.04.2024).

Стаття надійшла до редакції 29.03.2024