

УДК 334.79  
JEL: C01; L14; L82  
DOI: <https://doi.org/10.32983/2222-4459-2023-12-208-214>

## МОДЕЛІ МІЖГАЛУЗЕВОЇ ВЗАЄМОДІЇ У СФЕРІ РОЗВАГ У КОНТЕКСТІ МЕРЕЖЕВОЇ ЕКОНОМІКИ

©2023 ТЕРЕЩЕНКО Ю. О.

УДК 334.79  
JEL: C01; L14; L82

### Терещенко Ю. О. Моделі міжгалузевої взаємодії у сфері розваг у контексті мережевої економіки

У статті розглянуто питання міжгалузевої взаємодії в Україні та світі для визначення перспектив її розвитку в контексті мережевої економіки. Доведено, що рівень розвитку індустрії розваг є важливим індикатором соціально-економічного становища. З'ясовано, що існує традиційний підхід до визначення складу учасників індустрії розваг, згідно з яким до неї належать підприємства, основна діяльність яких спрямована на задоволення потреб людини в розвагах, видовищні підприємства, спортивні та культурно-освітні установи. Проте такий підхід не враховує тісних взаємозв'язків між індустрією розваг та іншими галузями економіки, оскільки простежується певна взаємозалежність між їх розвитком. Розглянуто сучасні тренди розвитку індустрії розваг в Україні та світі. Основними є глобалізація, цифровізація та міжгалузева кооперація. Проаналізовано обставини, що впливають на створення мережевих організаційних структур у сфері розваг, а саме: активний розвиток інформаційних технологій; зростання темпів реалізації продукції та надання послуг; динамічність зовнішнього середовища тощо. Зазначено актуальність запитів за допомогою сучасних засобів збору та аналізу інформації, пов'язаних з індустрією розваг, у кризовий час. Доведено актуальність сфери розваг для українського суспільства з невеликими відхиленнями за сезонністю та значним спадом активності на початку повномасштабного вторгнення. За результатами дослідження розроблено класифікацію моделей взаємозв'язків за рівнем впливу на індустрію розваг. Визначено три основні рівні: рівень індустрії розваг, рівень креативної економіки та рівень сфери послуг загалом. На їх основі розроблено три моделі міжгалузевої взаємодії у сфері розваг: інтегровану, мережеву та аутсорсингову. Результатами даного дослідження стало створення предметно-суб'єктного поля індустрії розваг, а також розроблення на його основі моделей міжгалузевої взаємодії сфері розваг. Додатково окреслено подальші напрямки досліджень індустрії розваг для майбутнього детальнішого аналізу ефективності наведених моделей у розвитку індустрії розваг.

**Ключові слова:** індустрія розваг, сфера послуг, креативні індустрії, аутсорсинг, інтеграція, мережа.

**Рис.:** 5. **Бібл.:** 12.

**Терещенко Юлія Олександрівна** – аспірантка кафедри бізнес-економіки та підприємництва, Київський національний економічний університет імені Вадима Гетьмана (просп. Берестейський, 54/1, Київ, 03057, Україна)

**E-mail:** [yulija.tereshchenko@kneu.edu.ua](mailto:yulija.tereshchenko@kneu.edu.ua)

**ORCID:** <https://orcid.org/0000-0002-7528-1834>

UDC 334.79  
JEL: C01; L14; L82

### Tereshchenko Yu. O. Models of Intersectoral Interaction in the Sphere of Entertainment in the Context of the Network Economy

The article discusses the issues of intersectoral interaction both in Ukraine and in the world to determine the prospects for its development in the context of the network economy. It is proved that the level of development of the entertainment industry is an important indicator of the socioeconomic situation. It is found that there is a traditional approach to determining the composition of participants in the entertainment industry, according to which it includes enterprises whose main activity is aimed at meeting human needs in entertainment, impressive events, sports and cultural-educational institutions. However, this approach does not take into account the close relationship between the entertainment industry and other sectors of the economy, because there is a certain interdependence between their development. The current trends in the development of the entertainment industry in Ukraine and in the world are considered. The major ones are globalization, digitalization and intersectoral cooperation. The circumstances influencing the creation of network organizational structures in the sphere of entertainment are analyzed, namely: active development of information technologies; growth in the pace of sales of products and services; dynamism of the external environment, etc. The article indicates relevance of inquiries with the help of modern means of collecting and analyzing information related to the entertainment industry in times of crisis. The relevance of the entertainment sector for Ukrainian society with slight deviations in seasonality and a significant decline in activity at the beginning of the full-scale military invasion is proved. Based on the results of the study, a classification of models of relationships according to the level of impact on the entertainment industry has been developed. Three main levels have been identified: the level of the entertainment industry, the level of the creative economy, and the level of the service sector in general. On their basis, three models of intersectoral interaction in the field of entertainment have been developed: integrated, network and outsourcing models. The results of this study are the creation of the subject field of the entertainment industry, as well as the development on its basis of models of intersectoral interaction in the entertainment sector. In addition, further directions of research in the entertainment industry are outlined for a future more detailed analysis of the effectiveness of the presented models in the development of the entertainment industry.

**Keywords:** entertainment industry, service sector, creative industries, outsourcing, integration, networking.

**Fig.:** 5. **Bibl.:** 12.

**Tereshchenko Yuliia O.** – Postgraduate Student of the Department of Business Economics and Entrepreneurship, Kyiv National Economic University named after Vadym Hetman (54/1 Beresteyskyi Ave., Kyiv, 03057, Ukraine)

**E-mail:** [yulija.tereshchenko@kneu.edu.ua](mailto:yulija.tereshchenko@kneu.edu.ua)

**ORCID:** <https://orcid.org/0000-0002-7528-1834>

Соціально-економічний розвиток країн світу сприяв виникненню та еволюції індустрії розваг. Окремі науковці, пояснюючи сутність індустрії розваг, зосереджують свою увагу на різних галузях економічної діяльності. Сьогодні індустрія розваг не має чітко визначених меж, і різні складники цієї галузі тісно переплітаються з іншими секторами економіки. Дослідження взаємозв'язку та рівня синергії між різними галузями економіки є важливою складовою стратегій подальшого розвитку компаній, що діють у сфері розваг, особливо під час кризових ситуацій, викликаних пандемією COVID-19 і військовими конфліктами на національному та міжнародному рівнях.

Розвиток індустрії розваг у посткризовий період сприятиме таким соціально-економічним вигодам, як зменшення рівня безробіття шляхом збільшення кількості робочих місць, підготовка висококваліфікованих кадрів, сприяння відновленню інфраструктури в місцях проведення масових заходів та ін. Активну кооперацію учасників ринку розваг з іншими галузями в контексті мережевої економіки необхідно розглядати як ефективний засіб укріплення позицій і зростання конкурентоспроможності компаній-учасників на ринку.

Дослідженням тематики розвитку сфери розваг займалися Ольденбург Р., Наумова С., Пацюк В., Задорожнюк Н. та ін.

Метою статті є аналіз міжгалузевої взаємодії та формування предметно-суб'єктного поля індустрії розваг, вивчення обставин, що впливають на розвиток співпраці у сфері розваг, і виведення класифікації зв'язків між індустрією розваг та іншими галузями економіки в контексті мережевої економіки.

Становлення індустрії розваг як окремого складника економічного розвитку зумовлене постійним підвищенням рівня соціально-економічного добробуту населення, адже задоволення якістю та доступністю різних видів відпочинку є індикатором соціального становища людини та показником рівня соціальної сфери країни. Розвиток мережевої економіки на початку XXI ст. ознаменований бурхливим розквітом інформаційних технологій. Це прискорило перехід від індустріальної економіки до інформаційної та сприяло розвитку індустрії розваг, яка сьогодні становить значну частку світової економіки.

Глобальна індустрія розваг (*Recreation, Entertainment, Sports, Tourism – REST*) охоплює бізнес, який спеціалізується на відпочинку, розвагах, спорті та туризмі, проте вищезгадані категорії часто поділяють на окремі галузі економіки [2]. Оскільки індустрія розваг є однією з наймолодших галузей соціально-економічного сектора, економічна наука, яка досліджує цю галузь, тільки починає розвиватися. Її склад і структура ще недостатньо конкретизовані. Основною причиною цього визначають неоднозначність організаційно-економічних ознак компаній індустрії розваг, що, насамперед, зумовлено невизначе-

ністю предметно-суб'єктного поля, зокрема в частині основних учасників та рівнів їх взаємодії, а також визначення виду їх діяльності за галузевим розподілом.

Традиційно до складників індустрії розваг належать: підприємства, основна діяльність яких спрямована на задоволення потреб людини в розвагах: цирки, зоопарки, атракціони, ігротеки, парки відпочинку, пересувні містечка тощо; видовищні підприємства: театри, кінотеатри, ізостудії, філармонії, оркестри, ансамблі, мюзик-холи, художні та музичні колективи; спортивні установи: манежі, зали, клуби, аквапарки, дайвінг-центри тощо; культурно-освітні: музеї, виставки, клуби, інтернет-центри. Окремо Лазебник Ю. О. та Корепанова К. О. виділяють таку складову індустрії розваг, як «третє місце», що являє собою «відкритий, нейтральний, доступний, демократичний і зручний, зокрема й для спілкування» простір. До такого простору належать бари, анти-кафе, парки та творчі місця [7].

На практиці індустрія розваг об'єднує не лише типові розважальні заклади, але й категорії підприємств, які спеціалізуються на виробництві креативних продуктів (кіно, музика, мультиплікація тощо). Така різноманітність індустрії розваг створює виклик у визначенні її теоретичних меж [4]. Серед поширених питань, які постають перед дослідниками у визначенні меж індустрії розваг, є велика кількість варіацій трактування цього поняття. У США індустрія розваг та медіа є окремою економічною ланкою у сфері обслуговування, у більшості країн Європи індустрію розваг включають до так званих креативних індустрій, які, своєю чергою, являють собою зібрання творчих індустрій з низькою капіталоємністю [9]. Українська індустрія розваг тісно пов'язана з галуззю туризму, і цю взаємодію вивчають у науковому контексті. Більшість дослідників вважає, що саме туризм сприяє розвитку сфери розваг, а не навпаки. Проте глибше вивчення синергії між цими галузями дає можливість змінити парадигму досліджень.

Сьогодні можна спостерігати інтенсивний розвиток технологій і процесів цифровізації бізнесу, що сприяє виникненню нових механізмів взаємодії компаній у сфері розважальних послуг. На думку українських дослідників [5], наразі можна виділити кілька ключових тенденцій розвитку індустрії розваг у світі.

По-перше, *глобалізація та збільшення об'єктів світової індустрії розваг*, яка сьогодні представлена зокрема й великими комплексами, які надають широкий спектр різних послуг відпочинку та розваг – від виставок, шоу, перегляду кінофільмів, спортивних змагань до різноманітних спортивних та оздоровчих заходів. Інтеграційні процеси індустрії розваг і туризму також сприяли виникненню великих розважальних географічних центрів і зон, які залучають туристів.

По-друге, *інтеграція розваг в інші сфери діяльності*: окрім традиційних коопераційних процесів з

близькими за метою галузями економіки, індустрія розваг активно поєднується з такими сферами діяльності, як ритейл, освіта, терапевтичний сектор (реабілітація, фізична культура тощо).

По-третє, *цифровізація індустрії розваг*: швидкий розвиток технологій і нові кризові виклики, наприклад пандемії або військові дії, сприяють цифровізації сфери розваг (онлайн-виставки робіт відомих художників, проведення музичних подій на стримінгових платформах тощо).

**А**наліз, проведений за допомогою інструмента Google Trends (рис. 1), демонструє, що інтерес до категорії розваг залишався стабільним протягом останніх п'яти років. Найбільші коливання в падінні релевантності запитів «розваги» спостерігаються на початку пандемії COVID-19 (березень 2020 р.) і на майже через пів року після повномасштабного вторгнення Росії (липень 2022 р.).

Однак, незважаючи на серйозні кризові явища останніх років, лінія тренду залишається стабільною.

На рис. 2 показано активність пошукових запитів за регіонами України. Найбільше запитів на термін «розваги» спостерігаємо в західних регіонах: в Івано-Франківській, Волинській та Львівській областях. Найменше запитів – у східних і південних регіонах: Миколаївській, Луганській, Донецькій, Дніпропетровській, Одеській, Харківській та Запорізькій областях.

**З**а запитом «відпочинок» (рис. 3) спостерігаємо сезонні коливання протягом останніх 5 років. Зростання актуальності відбувається в літній період, проте значне зниження запиту «відпочинок» спостерігаємо за 2022 р., що пов'язане з повномасштабним вторгненням.

Незважаючи на значний спад у 2022 р., лінія тренду залишається стабільною. На рис. 4 найбільша кількість пошукових запитів за терміном «відпочинок» спостерігаємо в західних регіонах: Львівська, Хмельницька, Тернопільська та Рівненська області, а найменша кількість запитів – у східних і південних регіонах України: Миколаївській, Дніпропетровській,



Рис. 1. Динаміка популярності запитів «розваги» протягом 2018–2023 рр. в Україні

Джерело: складено на основі даних [8].

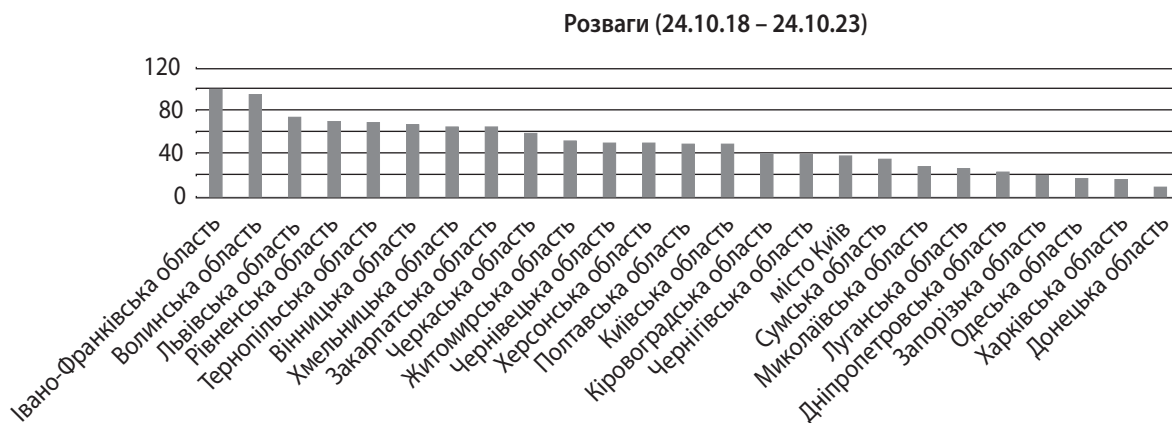


Рис. 2. Популярність запитів «розваги» у пошуковій системі Google за областями України

Джерело: складено на основі даних [8].



**Рис. 3. Динаміка популярності запитів «відпочинок» протягом 2018–2023 рр. в Україні**

Джерело: складено на основі даних [8].



**Рис. 4. Популярність запитів «відпочинок» у пошуковій системі Google за областями України**

Джерело: складено на основі даних [8].

Запорізькій, Херсонській, Одеській, Харківській, Донецькій та Луганській областях.

Серед основних тенденцій розвитку індустрії розваг в Україні можна виділити активну віртуалізацію, поштовхом до якої стали як криза, створена пандемією та повномасштабною війною, так і загальносвітові тенденції розвитку доповненої реальності та штучного інтелекту, міжгалузеву кооперацію та, як наслідок, розширення меж функціонування в самій сфері послуг. Такі тенденції свідчать про постійні зміни в індустрії розваг, яка взаємодіє із різними секторами економіки та постійно адаптується до сучасних викликів і можливостей.

На думку Шубчик О. А. [12], сучасний менеджмент компаній тісно пов'язаний з мережевими організаційними структурами, що зумовлено низкою обставин розвитку сучасних компаній у сфері послуг. До таких, зокрема, належать:

- ♦ динамічність зовнішнього середовища, у якому знаходиться компанія, необхідність адаптації до цих змін;

- ♦ зростання темпів реалізації продукції та надання послуг;
- ♦ ускладнення систем виробничої та комерційної діяльності компаній;
- ♦ активний розвиток інформаційних технологій та збільшення їхньої ролі в розвитку компаній;
- ♦ оптимізація процесів виробництва товарів та надання послуг;
- ♦ необхідність об'єднання ресурсів компаній для підвищення рівня конкурентоспроможності в динамічному середовищі;
- ♦ залучення більшої кількості автономних спеціалістів з різних галузей економіки для оптимізації процесів виробничої та комерційної діяльності;
- ♦ низька ефективність усталених систем функціонування бізнесу;
- ♦ розширення підприємницької діяльності компаніями.

Враховуючи ці обставини, що мають безпосередній вплив на розвиток сучасних компаній у сфері



послуг, можна виділити три моделі міжгалузевої взаємодії індустрією розваг з іншими галузями економіки.

Першою є *інтегрована модель*, яка визначається тісною взаємодією та кооперацією підприємств, з можливістю подальшого об'єднання економічних суб'єктів. Вона полягає в об'єднанні всіх наявних у компанії ресурсів (фінансових, виробничих, інтелектуальних тощо) для зростання економічних вигод від підприємницької діяльності, зниження витрат, зменшення бізнес-ризиків, підвищення технологічного рівня для посилення своїх конкурентних позицій на ринку [6]. На цьому рівні взаємозв'язки між індустрією розваг та іншими галузями є достатньо тісними. Туристичні компанії активно інтегрують у сферу розваг для збільшення потоку туристів; івент-індустрія та індустрія розваг невідривно пов'язані між собою в різносферних фестивалях – від кулінарних до музичних. Головний ризик тут полягає в можливості конфлікту інтересів, викликаного відмінностями об'єднаних галузей в єдину систему.

Друга модель є *мережевою* та спрямована на розвиток довгострокового партнерства. На відміну від інтегрованої моделі на цьому рівні взаємозв'язок між компаніями чітко визначений у межах реалізованого проекту, а взаємодія між її учасниками виходить за межі сфери розваг. Серед позитивних сторін такої моделі варто виокремити підвищення операційної гнучкості, універсальність та адаптивність мережевих структур, підвищення інноваційної активності, зменшення витрат, підвищення конкурентоспроможності [11]. Основним її недоліком є зниження продуктивності в умовах відсутності чіткої консолідації цілей учасників мережі та уповільнення процесів прийняття рішень при значному розширенні мережі [10].

Третя – *аутсорсингова модель* – передбачає залучення спеціалізованих послуг інших галузей для поліпшення власного бізнесу. Сутність аутсорсингу полягає в можливості тимчасового залучення не пов'язаних з повсякденною діяльністю компанії фізичних осіб або компаній, які виконують завдання, надають послуги або виробляють продукцію для іншої компанії, функції якої могли б бути або здебільшого виконуються у самій фірмі [1]. Серед переваг аутсорсингу Буняк Н. М. виокремлює «зменшення витрат, покращення якості товарів і послуг, вивільнення додаткових ресурсів та зосередження їх на основному напрямі діяльності, можливість отримати опосередкований доступ до ресурсів аутсорсингової компанії, поліпшення результатів діяльності, диверсифікацію ризиків та підвищення ринкової вартості підприємства» [3]. Основним недоліком застосування запропонованої вище моделі може стати неналежне виконання обов'язків залученим до проекту стороннім виконавцем.

На *рис. 5* наведено предметно-суб'єктне поле індустрії розваг, яке охоплює три рівні. Перший рівень –

всередині індустрії розваг – включає галузі, які безпосередньо пов'язані зі сферою розваг, такі як туристичний і медіабізнес, а також івент-індустрія. Ці галузі є похідними від індустрії розваг і взаємодіють з нею на найглибшому рівні. На цьому рівні взаємодія між учасниками ринку часто є інтегрованою, що підсилює їх взаємний вплив і сприяє спільному розвитку.

Другий рівень, або рівень креативних індустрій, охоплює галузі, спрямовані на створення креативної продукції, такі як програмне забезпечення, аудіо- та візуальні матеріали, дизайн, реклама й ігрова індустрія. У цьому секторі спостерігається активна розбудова мережевих зв'язків між компаніями, які створюють розважальні продукти, та тими, що їх реалізують. Цей сектор вважаємо ключовим для створення та поширення креативних ідей і продуктів на ринку розваг.

Третій рівень відображає різні складники сфери послуг, які взаємодіють з індустрією розваг через систему аутсорсингу. На цьому рівні зосереджені компанії та фахівці, які надають спеціалізовані послуги для підтримки та збагачення розважальних продуктів і послуг. Це можуть бути послуги з технічної підтримки, логістики чи інших аспектів бізнесу, що сприяють поліпшенню якості та доступності розважальних послуг для споживачів. Взаємодія через аутсорсинг допомагає індустрії розваг зосередитися на своїй основній продукції та послугах, забезпечуючи високий стандарт і різноманітність розважальних можливостей для глядачів і споживачів.

## ВИСНОВКИ

Перехід від індустріальної економіки до мережевої сприяв активному об'єднанню зусиль учасників ринку сфери розважальних послуг. Основними тенденціями до розвитку індустрії розваг є глобалізація, інтеграція розваг в інші сфери діяльності, активна цифровізація бізнесу.

Для підвищення ефективності функціонування підприємств розважальної сфери, а також зайняття стійких позицій на ринку, визначено та проаналізовано три моделі міжгалузевої взаємодії з окремими галузями економіки: інтегрована, мережева та аутсорсингова. Інтегрована модель спрямована на тісну співпрацю з можливістю подальшого об'єднання компаній і визначається в межах першого сектора, до якого належать індустрії, найбільш дотичні до сфери розваг. Мережева модель полягає в партнерській співпраці між індустрією розваг та іншими галузями економіки, яка спрямована на укріплення позицій на ринку, а також реалізацію творчого потенціалу бізнес-партнерів. Межі співпраці в цій моделі чітко визначені та не сприяють злиттю компаній-партнерів. Ця модель характерна для другого сектора міжгалузевої взаємодії у сфері розваг. Аутсорсингову модель застосовують як допоміжну, суть її полягає в делегуванні частини завдань стороннім виконавцям. Вона також

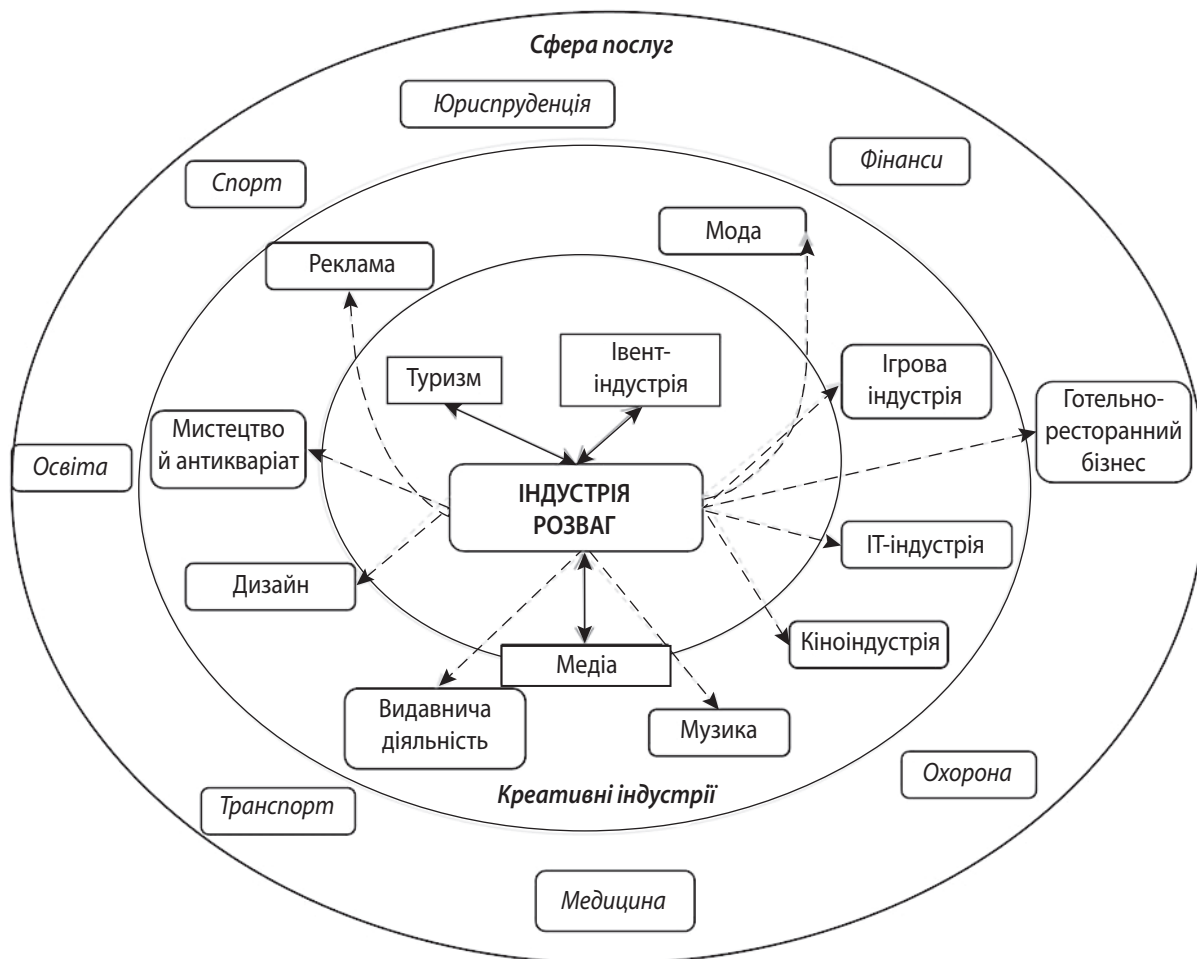


Рис. 5. Предметно-суб'єктне поле індустрії розваг

Джерело: авторська розробка на основі [9].

дозволяє використовувати тимчасову співпрацю в рамках одного проекту між різногалузевими компаніями. Така модель взаємодії характерна для третього сектора міжгалузевої взаємодії у сфері розваг.

Отже, взаємозв'язки між індустрією розваг та іншими галузями в рамках мережевої економіки є досить різноманітними та гнучкими. Проте для більш детального дослідження партнерських відносин серед компаній у сфері розваг необхідні подальші дослідження та конкретизації меж індустрії розваг. ■

#### БІБЛІОГРАФІЯ

1. Андреева А. О. Аутсорсинг як інструмент забезпечення ефективної інвестиційної діяльності підприємств в Україні // Економіка, фінанси і управління в XXI столітті: аналіз тенденцій та перспективи розвитку: збірник тез Міжнародної науково-практичної конференції (м. Київ, 21 березня 2017 р.). Київ, 2017. С. 7–10. URL: [https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/7323/1/20170321\\_EconFinance\\_V1\\_P007-010.pdf](https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/7323/1/20170321_EconFinance_V1_P007-010.pdf)
2. Безгінова Л. І., Беленкова К. О. Розвиток індустрії розваг у світі // Актуальні проблеми та перспективи розвитку агропродовольчої сфери, індустрії

гостинності та торгівлі: тези доповідей Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції (м. Харків, 2 листопада 2022 р.). Харків, 2022. С. 242–243. URL: [https://repo.btu.kharkov.ua/bitstream/123456789/14797/1/AKTUAL\\_NI\\_%20PROBLEMY\\_HOSTYNNOSTI\\_22-243-244.pdf](https://repo.btu.kharkov.ua/bitstream/123456789/14797/1/AKTUAL_NI_%20PROBLEMY_HOSTYNNOSTI_22-243-244.pdf)

3. Буняк Н. М. Інноваційний аутсорсинг як інструмент управління підприємством. *Економіка та суспільство*. 2021. Вип. 26. DOI: <https://doi.org/10.32782/2524-0072/2021-26-49>
4. Гусева Н. Індустрія дозвілля та її значення для соціально-економічного розвитку регіону. *Економічна та соціальна географія*. 2016. Вип. 75. С. 55–62. DOI: <https://doi.org/10.17721/2413-7154/2016.75.55-62>
5. Задорожнюк Н. А., Ковтун К. В. Проблеми та перспективи розвитку індустрії розваг в Україні. *Глобальні та національні проблеми економіки*. 2015. № 7. С. 350–353. URL: <http://global-national.in.ua/archive/7-2015/76.pdf>
6. Калініченко Л. Л. Інтегровані бізнес-структури: сутність та оцінка ефективності функціонування. *Вісник економіки транспорту і промисловості*. 2011. № 34. С. 393–396.
7. Лазебник Ю. О., Корепанова К. О. Аналіз розвитку індустрії дозвілля в Україні та світі. *Бізнес Інформ*. 2021. № 4. С. 128–134. DOI: <https://doi.org/10.32983/2222-4459-2021-4-128-134>

8. Google Trends. URL: <https://trends.google.com.ua/>
9. Свінцицька О. М., Ткачук В. О. Креативна економіка та креативні індустрії : навч. посіб. Житомир : Державний університет «Житомирська політехніка», 2020. 218 с.
10. Смоляр Л. Г., Котенко О. А. Мережеві структури як сучасна форма організації економічної діяльності. *Ефективна економіка*. 2012. № 12. URL: <http://www.economy.nayka.com.ua/?op=1&z=1660>
11. Шацька З. Я., Бурлак А. О. Сутність та класифікація мережевих бізнес-структур. *Причорноморські економічні студії*. 2023. Вип. 79. С. 129–133. DOI: <https://doi.org/10.32782/bses.79-19>
12. Шубчик О. А. Класифікація підприємницьких мережевих структур. *Бізнес Інформ*. 2014. № 9. С. 210–214. URL: [https://www.business-inform.net/export\\_pdf/business-inform-2014-9\\_0-pages-210\\_214.pdf](https://www.business-inform.net/export_pdf/business-inform-2014-9_0-pages-210_214.pdf)

**Науковий керівник – Лаврененко В. В.**, кандидат наук, професор кафедри бізнес-економіки та підприємництва Київського національного економічного університету ім. Вадима Гетьмана

## REFERENCES

- Andreieva, A. O. "Autsorsynh yak instrument zabezpechenia efektyvnoi investytsiinoi diialnosti pidpriemstv v Ukraini" [Outsourcing as a Tool for Ensuring Effective Investment Activity of Enterprises in Ukraine]. *Ekonomika, finansy i upravlinnia v XXI stolitti analiz tendentsii ta perspektyvy rozvytku* (2017): 7-10. [https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/7323/1/20170321\\_EconFinance\\_V1\\_P007-010.pdf](https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/7323/1/20170321_EconFinance_V1_P007-010.pdf)
- Bezhinova, L. I., and Bieliukova, K. O. "Rozvytok industrii rozvah u sviti" [Development of the Entertainment Industry in the World]. *Aktualni problemy ta perspektyvy rozvytku ahroprodovolchoi sfery, industrii hostynnosti ta torhivli* (2022): 242-243. [https://repo.btu.kharkov.ua/bitstream/123456789/14797/1/AKTUAL\\_NI\\_%20PROBLEMY\\_HOSTYNNOSTI\\_22-243-244.pdf](https://repo.btu.kharkov.ua/bitstream/123456789/14797/1/AKTUAL_NI_%20PROBLEMY_HOSTYNNOSTI_22-243-244.pdf)
- Buniak, N. M. "Innovatsiyni autsorsynh yak instrument upravlinnia pidpriemstvom" [Innovative Outsourcing as a Tool for Enterprise Management]. *Ekonomika ta suspilstvo*, no. 26 (2021). DOI: <https://doi.org/10.32782/2524-0072/2021-26-49>
- Google Trends. <https://trends.google.com.ua/>
- Husieva, N. "Industriia dozvillia ta yii znachennia dlia sotsialno-ekonomichnoho rozvytku rehionu" [Leisure Industry and Its Value for Regional Socio-Economic Development]. *Ekonomichna ta sotsialna heohrafiia*, no. 75 (2016): 55-62. DOI: <https://doi.org/10.17721/2413-7154/2016.75.55-62>
- Kalinichenko, L. L. "Intehrovani biznes-struktury: sutnist ta otsinka efektyvnosti funktsionuvannia" [Integrated Business Structures: The Essence and Evaluation of the Effectiveness of Functioning]. *Visnyk ekonomiky transportu i promyslovosti*, no. 34 (2011): 393-396.
- Lazebnyk, Yu. O., and Korepanova, K. O. "Analiz rozvytku industrii dozvillia v Ukraini ta sviti" [Analyzing the Leisure Industry Development in Ukraine and Abroad]. *Biznes Inform*, no. 4 (2021): 128-134. DOI: <https://doi.org/10.32983/2222-4459-2021-4-128-134>
- Shatska, Z. Ya., and Burlak, A. O. "Sutnist ta klasyfikatsiia merezhevykh biznes-struktur" [Essence and Classification of Network Business Structures]. *Prychornomorski ekonomichni studii*, no. 79 (2023): 129-133. DOI: <https://doi.org/10.32782/bses.79-19>
- Shubchik, O. A. "Klasyfikatsiia pidpriemnytskykh merzhevykh struktur" [Classification of Business Networking Structures]. *Biznes Inform*, no. 9 (2014): 210-214. [https://www.business-inform.net/export\\_pdf/business-inform-2014-9\\_0-pages-210\\_214.pdf](https://www.business-inform.net/export_pdf/business-inform-2014-9_0-pages-210_214.pdf)
- Smoliar, L. H., and Kotenko, O. A. "Merezhevi struktury yak suchasna forma orhanizatsii ekonomichnoi diialnosti" [Network Structure as a Modern Form of Economic Activity]. *Efektyvna ekonomika*, no. 12 (2012). <http://www.economy.nayka.com.ua/?op=1&z=1660>
- Svintsytska, O. M., and Tkachuk, V. O. *Kreatyvna ekonomika ta kreatyvni industrii* [Creative Economy and Creative Industries]. Zhytomyr: Derzhavnyi universytet «Zhytomyrska politekhnikha», 2020.
- Zadorozhniuk, N. A., and Kovtun, K. V. "Problemy ta perspektyvy rozvytku industrii rozvah v Ukraini" [Problems and Prospects of Entertainment Industry in Ukraine]. *Hlobalni ta natsionalni problemy ekonomiky*, no. 7 (2015): 350-353. <http://global-national.in.ua/archive/7-2015/76.pdf>