

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
ІМЕНІ В. Н. КАРАЗІНА**

**Факультет геології, географії, рекреації і туризму**

***Кафедра соціально-економічної географії і регіонаознавства  
імені Костянтина Нємця***

*До захисту допустити*

*В. о. завідувача кафедри \_\_\_\_\_ Людмила КЛЮЧКО*

*« \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2025 р.*

**СТАН І ТЕНДЕНЦІЇ РОЗВИТКУ ІНДУСТРІЇ ДОЗВІЛЛЯ В УКРАЇНІ**

**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА МАГІСТРА**

Виконав: студент II курсу магістратури, групи ГЧ-21  
спеціальності 106. Географія  
ОПП: «Економічна, соціальна  
географія та регіональний розвиток»  
**Білецький Сергій Олександрович**

Науковий керівник:  
**к. геогр. н., доцент Ключко Людмила Василівна**

*Кваліфікаційна робота захищена з оцінкою*

\_\_\_\_\_ *Голова ЕК Тарас ПОГРЕБСЬКИЙ*  
\_\_\_\_\_ *Секретар ЕК Олена ПЕДЬ*  
*« \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2025 р.*

**Харків – 2025**

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП</b>	<b>3</b>
<b>РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ ІНДУСТРІЇ</b>	
<b>ДОЗВІЛЛЯ</b>	<b>6</b>
1.1. Дозвілля як соціально-географічна категорія	6
1.2. Історичний розвиток форм дозвілля	17
1.3. Індустрія дозвілля як складова соціально-економічного простору	21
<b>РОЗДІЛ 2. СУСПІЛЬНО-ГЕОГРАФІЧНИЙ АНАЛІЗ ІНДУСТРІЇ</b>	
<b>ДОЗВІЛЛЯ В УКРАЇНІ</b>	<b>26</b>
2.1. Передумови та фактори розвитку індустрії дозвілля	26
2.2. Структура, динаміка й територіальні особливості розвитку індустрії дозвілля України	32
2.2.1. <i>Сфера фізичної активності та спортивно-видовищна інфраструктура</i>	32
2.2.2. <i>Заклади видовищної індустрії</i>	41
2.2.3. <i>Культурно-пізнавальні та просвітницькі інституції в системі дозвілля</i>	49
2.2.4. <i>Сектор розважальних послуг</i>	54
2.3. SWOT-аналіз стану інфраструктури дозвілля в Україні	58
<b>РОЗДІЛ 3. ТЕНДЕНЦІЇ, ВИКЛИКИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ ІНДУСТРІЇ ДОЗВІЛЛЯ В УКРАЇНІ</b>	<b>60</b>
3.1. Актуальні проблеми функціонування індустрії дозвілля	60
3.2. Провідні тренди та інноваційні напрями розвитку	63
3.3. Стратегічні перспективи та можливості модернізації індустрії дозвілля України	67
<b>ВИСНОВКИ</b>	<b>71</b>
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ</b>	<b>74</b>

## ВСТУП

**Актуальність теми.** Індустрія дозвілля є одним із найдинамічніших секторів сучасного соціально-економічного розвитку. У глобальному вимірі вона трансформується під впливом процесів урбанізації, діджиталізації, становлення креативної економіки, зміни способу життя населення та зростання ролі нематеріальних аспектів добробуту. В Україні ця сфера набула особливого значення у зв'язку зі зміною моделей споживання, структурними трансформаціями ринку послуг та зростанням суспільного запиту на якісний, безпечний і змістовний відпочинок. Водночас повномасштабна війна спричинила суттєві виклики: руйнування дозвіллевих об'єктів, міграційні зміни, переформатування потреб населення та нерівномірність регіонального розвитку.

У науковій літературі індустрія дозвілля розглядається як складова креативної індустрії, сфери культури, туризму та рекреації, однак її суспільно-географічний аналіз залишається недостатньо опрацьованим. Просторові особливості функціонування дозвіллевої інфраструктури, регіональні диспропорції, динаміка структурних змін та вплив сучасних соціально-економічних процесів потребують ґрунтовного дослідження.

Комплексне вивчення індустрії дозвілля з позицій суспільної географії дозволяє визначити її місце у структурі національної економіки, з'ясувати чинники територіальної диференціації, окреслити тенденції розвитку та запропонувати напрями вдосконалення державної та регіональної політики. Саме тому обрана тема є актуальною

**Об'єктом дослідження** є індустрія дозвілля як складова соціально-економічного простору.

**Предметом дослідження** – суспільно-географічні особливості функціонування, просторової організації та динаміки розвитку індустрії дозвілля України в сучасних умовах.

**Мета дослідження** – здійснити комплексну суспільно-географічну характеристику індустрії дозвілля України, виявивши її сучасний стан, тенденції, проблеми та перспективи розвитку.

Для досягнення поставленої мети у роботі визначено такі **завдання**:

- розкрити сутність поняття «дозвілля» та охарактеризувати еволюцію підходів до його трактування;
- визначити структуру індустрії дозвілля, здійснивши класифікацію її закладів за різними ознаками;
- проаналізувати передумови та чинники формування індустрії дозвілля в Україні;
- дослідити сучасний стан, динаміку та регіональні особливості розвитку основних секторів індустрії дозвілля;
- оцінити вплив цифровізації, соціокультурних трансформацій та воєнних дій на функціонування дозвіллевої сфери України;
- виявити ключові проблеми та диспропорції розвитку індустрії дозвілля України;
- визначити стратегічні перспективи та можливі сценарії модернізації дозвіллевого сектору в умовах післявоєнного відновлення.

Проблематика індустрії дозвілля є міждисциплінарною і привертає увагу дослідників у сферах соціології, економіки, психології, культурології, урбаністики та менеджменту. Серед учених-географів, які зробили суттєвий внесок у дослідження рекреаційної та дозвіллевої діяльності, варто відзначити В. Ф. Кіфяка, О. О. Любіцеву, І. Г. Мельник, В. С. Пацюка, М. М. Покоłodну, І. В. Смаль, Н. В. Фоменко, а також сучасних дослідників, які аналізують розвиток креативних індустрій, урбаністичних просторів та культурної інфраструктури.

У процесі підготовки кваліфікаційної роботи було використано філософські, загальнонаукові та спеціальні **методи**, зокрема порівняльно-географічний (для аналізу просторових відмінностей у розвитку дозвіллевої інфраструктури), порівняльно-історичний (для виявлення динаміки змін у різні періоди), статистичний (для обробки офіційних статистичних даних), картографічний, систем-

но-структурний (для дослідження індустрії дозвілля як складної соціально-економічної системи), а також методи аналізу, синтезу, індукції, дедукції наукової абстракції, класифікації.

**Інформаційну базу дослідження** становлять: офіційні статистичні дані Державної служби статистики України, Міністерства культури та інформаційної політики України, Міністерства молоді та спорту України, Українського культурного фонду, Державного агентства розвитку туризму, дані профільних державних програм і законодавчих актів, матеріали звітів, аналітичних оглядів та цифрових реєстрів, зокрема Електронного реєстру культурної спадщини, Реєстру культурних установ, інтерактивних карт зруйнованих об'єктів інфраструктури, а також міжнародні джерела UNESCO, Eurostat та OECD.

**Структура кваліфікаційної роботи** складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел та додатків. Загальний обсяг роботи становить 80 сторінок, включно з 13 рисунками, 7 таблицями.

## РОЗДІЛ 1.

### ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ ІНДУСТРІЇ ДОЗВІЛЛЯ

#### 1.1. Дозвілля як соціально-географічна категорія

Поняття «дозвілля» належить до важливих соціально-географічних категорій, адже воно відображає якість життя населення, особливості використання вільного часу та рівень соціокультурного розвитку території. У структурі добового бюджету часу людини традиційно виділяють три великі блоки: робочий час, необхідний позаробочий час (що включає сон, харчування, побутові дії) та вільний час. Саме вільний час становить той ресурс, який людина може використати на власний розсуд. За оцінками класичних і сучасних дослідників, його частка становить орієнтовно 20–25 % суспільного часу [63; 81]. Саме в межах вільного часу формується поле дозвіллевої активності, яке наповнюється змістом залежно від індивідуальних, соціальних та територіальних умов.

Сутність дозвілля у різних наукових школах трактується по-різному, що обумовлює багатозаровість і складність цієї категорії. У соціології дозвілля розглядається як діяльність, що приносить людині задоволення та компенсує витрати сил у процесі праці [92]. У психології акцент зміщується на переживання емоційного розвантаження та відновлення внутрішніх ресурсів. Культурологічний підхід наголошує на включенні дозвілля до сфери культурного споживання, а педагогічний – на цінності дозвілля для розвитку особистості. В економіці дозвілля аналізується як сегмент споживання послуг, а в суспільній географії – як просторово організована система активностей населення, зумовлена територіальною структурою, ресурсними можливостями та соціально-демографічними характеристиками регіону [69].

Географічний підхід дозволяє розглянути дозвілля у зв'язку з демографічними процесами, територіальною доступністю об'єктів дозвіллевої інфраструктури, рівнем урбанізації та специфікою регіонального розвитку. Демографічні параметри, зокрема віковий склад і тип домогосподарств, визначають потреби у тих чи інших видах дозвілля. Хронологічні характеристики формують часові

ритми дозвіллевої активності (добові, тижневі, сезонні). Хорологічні параметри визначають просторову концентрацію, густоту та доступність закладів дозвілля. Соціально-економічні умови території зумовлюють рівень комерціалізації дозвіллевих практик та якість послуг, доступних населенню [69].

В українській суспільно-географічній літературі увага до дозвілля як об'єкта дослідження значно посилилася з кінця ХХ століття. У працях О. Шаблія, Я. Олійника, Л. Немець та К. Мезенцева дозвілля аналізується як важливий елемент соціального простору, тісно пов'язаний із структурою повсякденності, рівнем урбанізації, демографічними характеристиками та територіальною організацією суспільства [56; 30; 47]. Таке бачення дозволяє інтегрувати дозвілля в ширший контекст української суспільної географії, яка виходить з того, що будь-яке соціальне явище має просторовий вимір.

Концептуальну точність у визначенні меж поняття «дозвілля» в українських дослідженнях забезпечують праці О. Бейдика, де подається чітке розмежування між «вільним часом», «дозвіллям», «рекреацією» та «туризмом» [4]. Вільний час визначається як часовий ресурс, який залишається після виконання основних обов'язків, тоді як дозвілля – це якісно наповнена частина цього часу, що передбачає діяльність, вибрану добровільно. Рекреація є видом дозвілля, спрямованим передусім на відновлення фізичних і психічних сил, а туризм – формою рекреації, що передбачає просторову мобільність.

Погляд української наукової школи дозволяє глибше збагнути соціальну роль дозвілля. Так, у працях В. Мацоли та С. Кузика наголошується, що дозвілля є важливим чинником формування рекреаційно-оздоровчого потенціалу суспільства, впливає на соціальне здоров'я населення, мобільність і поведінкові моделі [20; 15]. Ідея про те, що дозвілля є важливим елементом людського розвитку, корелює з розробками світової школи соціології дозвілля (J. Dumazedier, R. Stebbins), які підкреслюють триєдину природу дозвілля: відпочинок, розваги, розвиток [63; 81].

Українські суспільні географи наголошують, що дозвілля не можна розглядати ізольовано від простору. Кожна територія створює специфічні можливо-

сті й обмеження для населення. Наприклад, у працях О. Шаблія та Т. Топчієва підкреслюється залежність дозвіллевих практик від рівня урбанізації, транспортної доступності, густоти мережі культурних та рекреаційних об'єктів, форм просторової поведінки населення та регіональних традицій [52; 56]. У великих містах домінують інституційні форми дозвілля (кінотеатри, театри, спортивні клуби), тоді як у сільській місцевості переважають неформальні й традиційні види діяльності, пов'язані з природним середовищем.

Дозвілля розглядається в українській науці і як функціональна характеристика індустрії послуг. Зокрема, у дослідженнях О. Любіцевої підкреслюється, що ринок туристичних і рекреаційних послуг є ключовою складовою соціально-економічного простору держави, де дозвілля розглядається як сфера споживання, що має виражений територіальний характер та потребує спеціальної інфраструктури [16].

Важливою особливістю українського підходу є включення дозвілля в структуру регіонального розвитку. З позицій суспільно-географічного прогнозування (К. Мезенцев) дозвілля розглядається як одна з підсистем соціального життя, зміни в якій дозволяють моделювати трансформації соціальних потреб і просторових пріоритетів населення [22; 32]. Це особливо актуально у контексті постіндустріальної трансформації, коли роль нематеріальних аспектів життя – творчості, емоційних переживань, саморозвитку – невпинно зростає.

Параметри, рівні та принципи дозвілля, які розглядалися у працях зарубіжних дослідників, також знаходять своє відображення у вітчизняній науковій думці. Українські автори (О. Петрова, В. Бочарова, Л. Немець) підкреслюють, що дозвілля має психологічний, культурний, соціальний і економічний виміри; включає як індивідуальні, так і групові форми активності; виконує функції соціалізації, рекреації, комунікації та розвитку особистості [35; 5; 47].

З огляду на різноманіття підходів, у науковій літературі сформовано ієрархію базових понять: вільний час – дозвілля – рекреація – туризм. Вільний час визначається як найбільш широка категорія, що охоплює часовий ресурс, який залишається у людини після виконання професійної діяльності та задоволення

фізіологічних потреб. Однак наявність вільного часу не є гарантією якісного дозвілля, адже він може витратитися пасивно, беззмістовно або у спосіб, що не сприяє відновленню. Дозвілля є частиною вільного часу, але відрізняється його якісним наповненням: це цілеспрямована діяльність (або стан), що задовольняє потреби у відновленні, задоволенні, саморозвитку та соціальній взаємодії [81]. Рекреація становить більш вузьку категорію, що акцентує на відновленні фізичних і психологічних сил, а туризм виступає різновидом рекреації, пов'язаним із просторовою мобільністю та виїздом за межі постійного місця проживання не менше ніж на 24 години [95].

У дослідженнях виокремлюють кілька основних концепцій дозвілля. Згідно з класичною концепцією Ж. Дюмазедьє, дозвілля виконує триєдину функцію: відпочинок, розваги та розвиток особистості [63]. К. Рожек трактує дозвілля як соціокультурну практику, що вписана у ширший контекст модернізації та споживацького суспільства [77]. Р. Стеббінс запропонував концепцію «серйозного дозвілля», у межах якої дозвілля може набувати професійних рис і бути важливим шляхом самореалізації [81]. М. Чіксентмігайі, розробляючи теорію «потоків», визначає дозвілля як стан оптимальної залученості, у якому людина відчуває внутрішню гармонію та максимальне задоволення діяльністю [60].

У сучасній науковій літературі поняття «дозвілля» розглядається як багатовимірною соціально-культурною категорією, що поєднує часові, діяльнісні, психологічні та ціннісні аспекти. Це підкреслюють як українські, так і зарубіжні дослідники, наголошуючи на складності та багаторівневості дозвіллевих практик. Зокрема, Бейдик О. О. відзначає, що дозвілля не може трактуватися виключно як частина вільного часу, оскільки його зміст завжди зумовлений потребами, мотиваціями та культурними особливостями особистості [4]. Схожої думки дотримується й Любіцева О. О., яка розглядає дозвілля як важливу складову ринку туристичних і рекреаційних послуг, що виконує як соціальні, так і економічні функції [17].

З огляду на різноманітність наукових підходів у підрозділі доцільно узагальнити основні концептуальні трактування дозвілля. У науковому дискурсі

виділяють щонайменше чотири ключові концепції, кожна з яких акцентує увагу на певному аспекті дозвіллевої діяльності:

- 1) дозвілля як складова часової структури життя людини (кількісна концепція);
- 2) дозвілля як самостійний вид життєдіяльності;
- 3) дозвілля як психологічний стан;
- 4) дозвілля як характеристика способу життя.

Представлена схема систематизує ці підходи, що дозволяє поглибити теоретичне розуміння сутності дозвілля та пояснити різні наукові трактування, які сформувалися під впливом соціологічних, культурологічних та географічних досліджень. Так, ідеї про зв'язок дозвілля з часовою структурою життя беруть початок у працях Дюмазедьє Ж., який розглядав дозвілля як частину добового часового бюджету людини, орієнтовану на «вільний вибір і добровільність практик» [63]. У той час як діяльнісна концепція ґрунтується на положеннях, запропонованих Робертом Стеббінсом, який акцентує увагу на «серйозному» й «неформальному» дозвіллі як формах особистісного розвитку [81].

Психологічний підхід, що розглядає дозвілля як емоційно забарвлений стан, активно розробляється у працях західних дослідників, пов'язаних із позитивною психологією та теорією якості життя (наприклад, М. Чіксентмігаї, концепція «поток» [60]). В українській науці аналогічні підходи зустрічаються у роботах Олійник Я. Б. та Степаненко А. В., які пов'язують дозвілля із рівнем задоволеності життям та соціальним благополуччям індивіда [30].

Концепція дозвілля як складової способу життя відображає погляди культурологічних і соціогеографічних шкіл (О.Шаблій, О. Топчієв), де дозвілля розглядається як елемент стилю життя, що формує соціальну поведінку, культурні практики та просторові уподобання людей [52; 56].

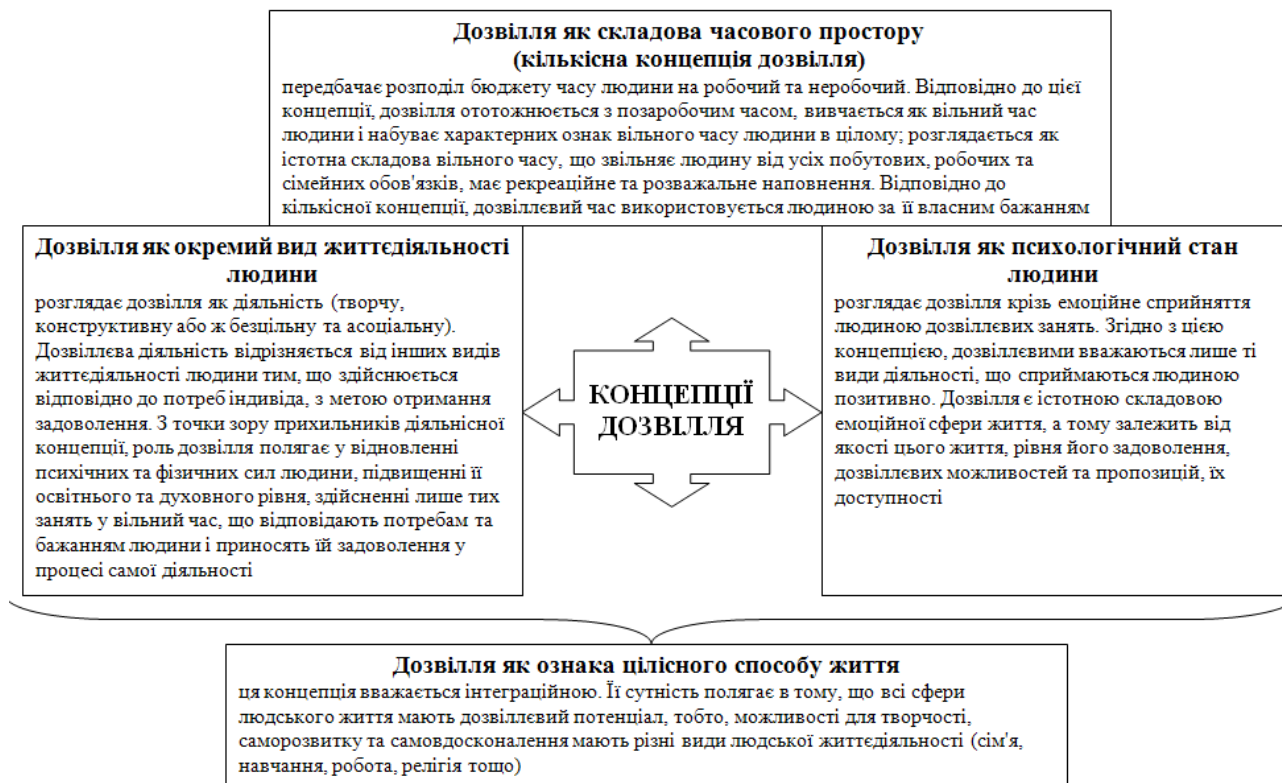


Рис .1.1. Концепції дозвілля (побудовано автором за [58])

Параметри дозвілля охоплюють культурні, соціальні, моральні, естетичні, економічні та освітні аспекти. Дозвілля може проявлятися як індивідуальна активність (читання, творчість), групова діяльність (спорт, клуби за інтересами), інституційна форма (відвідування театрів, музеїв, спортивних клубів). На цій основі виділяють кілька рівнів дозвілля: пасивний (споживання інформації, релаксація), розважальний (ігри, емоційні активності), пізнавальний (освітні практики, хобі), творчий (самостійна діяльність, спрямована на створення культурних або художніх продуктів) [81], але в українському контексті вони тісно пов'язані з культурними й регіональними традиціями. Наприклад, у західних областях поширена участь у громадах та аматорських об'єднаннях, тоді як у великих містах домінують комерційні форми дозвілля (кінотеатри, ТРЦ, фітнес-індустрія). Такі відмінності підтверджують важливість географічного та культурного чинників.

Класифікація дозвілля в українській науці також має розширений характер і враховує вікову структуру населення, рівень доходів, стан здоров'я, сезонність, тип населеного пункту, щільність мережі інфраструктури та екологічні особливості територій. Підходи до класифікації дозвілля, запропоновані О. Бейдиком і С. Кузиком, залишаються фундаментальними у сфері рекреації та туризму в Україні [4; 15].

Основними принципами дозвіллевої діяльності є свобода вибору, добровільність, самодостатність та орієнтація на розвиток особистості (рис. 1.2). Дозвілля характеризується рядом специфічних ознак, серед яких найчастіше виокремлюють добровільність участі, внутрішню мотивацію, інтерес до діяльності, емоційне задоволення та компенсаційну функцію (звільнення від втоми, напруження, стресу) [63].

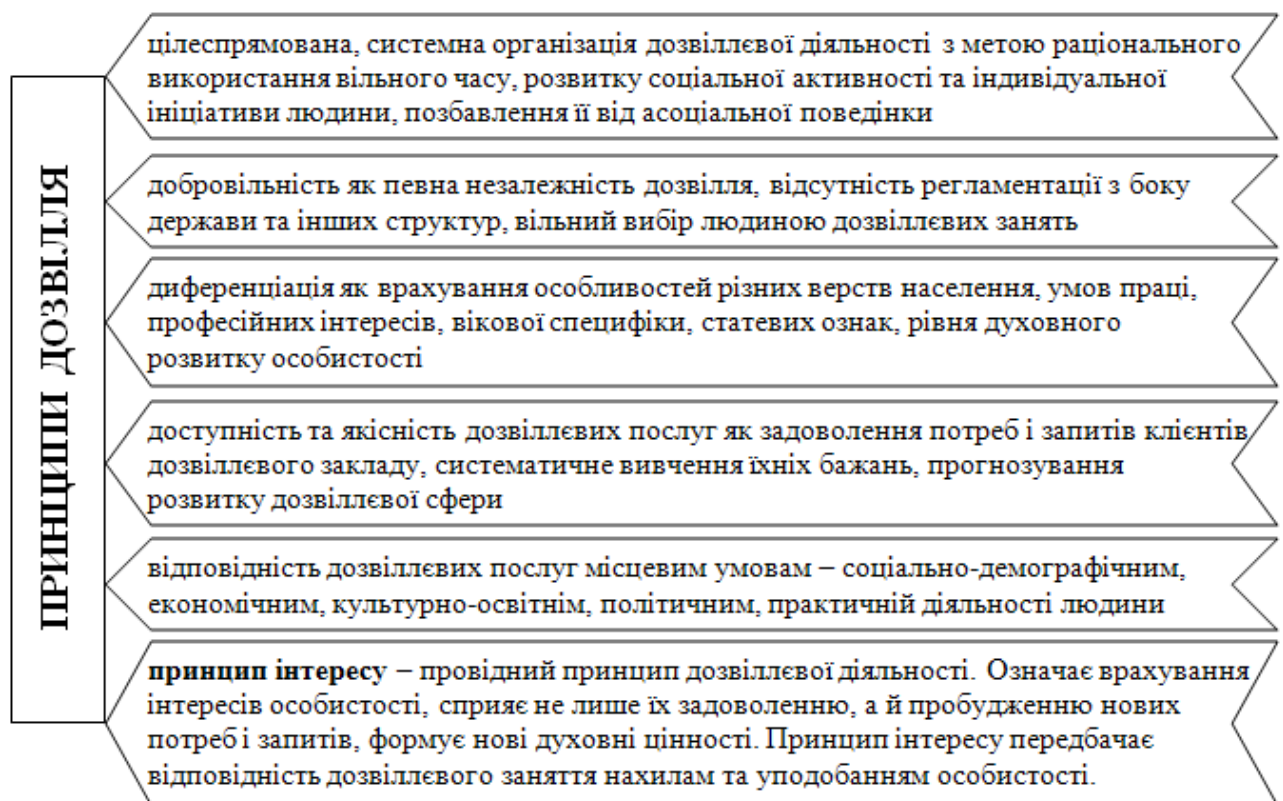


Рис. 1.2. Принципи дозвілля (побудовано автором за [50])

Функції дозвілля також є багатокомпонентними. Рекреаційна функція забезпечує відновлення сил після роботи; комунікативна створює умови для соці-

альних контактів; пізнавальна сприяє розширенню світогляду; творча розкриває потенціал особистості; ціннісно-орієнтаційна бере участь у формуванні культурних норм; виховна сприяє розвитку навичок і компетентностей [36; 40; 81]. Більше функцій, що виконує дозвілля представлено у таблиці 1.1.

Таблиця 1.1

### Функції дозвілля (узагальнено автором)

№ з/п	Назва функції	Сутність функції (перероблено, доповнено)
1	<b>Рекреаційна</b>	Спрямована на відновлення фізичних, емоційних і когнітивних ресурсів людини після праці та повсякденного стресу. Вона охоплює активні та пасивні форми відпочинку – від оздоровчих, спортивних і туристичних програм до розважальних заходів, фестивалів, масових свят і театралізованих подій. Ключова роль цієї функції полягає у зміцненні здоров'я, зниженні рівня напруження, покращенні психоемоційного добробуту та забезпеченні якісного відтворення робочої сили.
2	<b>Комунікативна</b>	Забезпечує створення соціальних просторів для міжособистісної взаємодії, розширення кола спілкування, встановлення нових контактів, підтримання соціальних зв'язків. Проявляється у формах активного і тематичного дозвілля – дискусіях, клубних зустрічах, тематичних вечорах, культурних та просвітницьких подіях, інтерактивних проєктах. Важлива у подоланні соціальної ізоляції, формуванні нових спільнот та розвитку навичок комунікації.
3	<b>Соціальна</b>	Виконує інтеграційну та адаптаційну роль, сприяючи включенню особистості в соціальне середовище, формуванню почуття належності та ідентичності. Допомагає людині усвідомити власну соціальну цінність, знайти підтримку в суспільстві, подолати психологічні бар'єри. Особливо важлива для вразливих груп населення: людей з інвалідністю, людей похилого віку, дітей та молоді з груп ризику, етнічних меншин. Реалізується через програми соціальної активності, культурні та інклюзивні проєкти.
4	<b>Творча</b>	Сприяє розкриттю й розвитку індивідуальних здібностей та креативного потенціалу. Забезпечує умови для самовираження у мистецьких, технічних, ремісничих та інтелектуальних напрямках – у гуртках, творчих студіях, майстернях, аматорських об'єднаннях, літературних і мистецьких салонах. Стимулює створення культурного продукту, формування навичок креативності й інноваційності, що важливо для сучасної економіки знань.
5	<b>Пізнавальна</b>	Виконує функцію додаткової освіти та інтелектуального саморозвитку. Сприяє здобуттю нових знань, освоєнню культурних і наукових надбань, розширенню світогляду. Реалізується через відвідування музеїв, лекцій, екскурсій, науково-просвітницьких захо-

		дів, читання, участь у майстер-класах. Дозвілля стає важливою частиною неперервної освіти та підвищення культурного рівня суспільства.
6	<b>Ціннісно-орієнтаційна</b>	Формує систему цінностей, моральних норм, життєвих орієнтирів та ідеалів особистості. Дозвілля впливає на ставлення людини до суспільства, природи, культури, інших людей та самої себе. Участь у культурних подіях, мистецьких практиках, соціальних ініціативах сприяє осмисленню соціальних явищ, формує громадянську культуру та етичну поведінку, розвиває здатність до критичного сприйняття інформації та емоційної рефлексії.
7	<b>Емоційно-релаксаційна</b>	Дозволяє людині отримувати позитивні емоції, знижувати рівень стресу, відновлювати психологічну рівновагу. Важлива у контексті сучасних кризових умов, коли дозвілля виконує функцію стабілізації психоемоційного стану. Проявляється через участь у концертах, мистецьких подіях, заняття хобі, ігрові та інтерактивні практики.
8	<b>Ідентифікаційна</b>	Сприяє формуванню національної, регіональної, професійної та культурної ідентичності через залучення до культурних традицій, локальних практик, мистецьких подій і спільнот. Особливо важлива для зміцнення соціальної згуртованості.

Класифікація дозвілля залежить від великої кількості чинників: віку, статі, освіти, соціального статусу, культури, рівня доходів, стану здоров'я, релігійних традицій, природно-географічних умов, типу поселення, рівня розвитку інфраструктури. Дозвілля може бути епізодичним (короткі прогулянки, недовгі заняття), короткочасним (вихідні дні), довготривалим (відпустки, фестивалі, туристичні поїздки). За періодичністю виділяють щоденне, щотижневне, сезонне й святкове дозвілля. Просторові особливості визначаються доступністю дозвіллевих об'єктів, щільністю індустрії дозвілля в містах та сільських територіях, рівнем транспортної доступності, наявністю рекреаційних зон і культурних інституцій [69].

Фактори, що визначають характер дозвілля, відображають складність українського суспільного простору: економічні (доходи, ціна часу), демографічні (вік, стать, освіта), природні (ландшафт, клімат), культурні (традиції, релігія), еколого-географічні, політичні (зокрема вплив воєнних дій), а також рівень розвитку інфраструктури (рис. 1.3). Після 2022 року індустрія дозвілля в Україні зазнала суттєвих трансформацій: зросла частка домашнього та цифрового до-

звілля; простежується локалізація активностей; зменшилася доступність інституційних форм у зонах бойових дій. Це демонструє, що дозвілля має високу чутливість до соціально-економічних і безпекових умов – теза, що особливо наголошується в українській науці.



Рис. 1.3. Фактори, що обумовлюють вибір дозвілля (побудовано автором)

Близькими до поняття «дозвілля» є «відпочинок», «рекреація», «туризм» та «розваги». Відпочинок у вузькому сенсі є базовою, найпростішою формою дозвілля, а у широкому – ширшим поняттям, що включає сон і фізіологічні потреби, які не є частиною дозвілля [33; 63]. Рекреація зосереджена на відновленні людських сил і може здійснюватися як у межах повсякденного середовища, так і поза ним. Туризм, згідно з визначенням Всесвітньої туристичної організації, передбачає виїзд за межі постійного місця проживання в оздоровчих, ділових або культурно-пізнавальних цілях, але без виконання оплачуваної діяльності у місці перебування [95].

Розваги становлять специфічний різновид дозвіллевої діяльності, спрямований на отримання позитивних емоцій і вражень. За визначенням Ж. Дюмазедьє, якщо відпочинок звільняє людину від втоми, то розваги «звільняють її від нудьги й рутини повсякденності» [63].

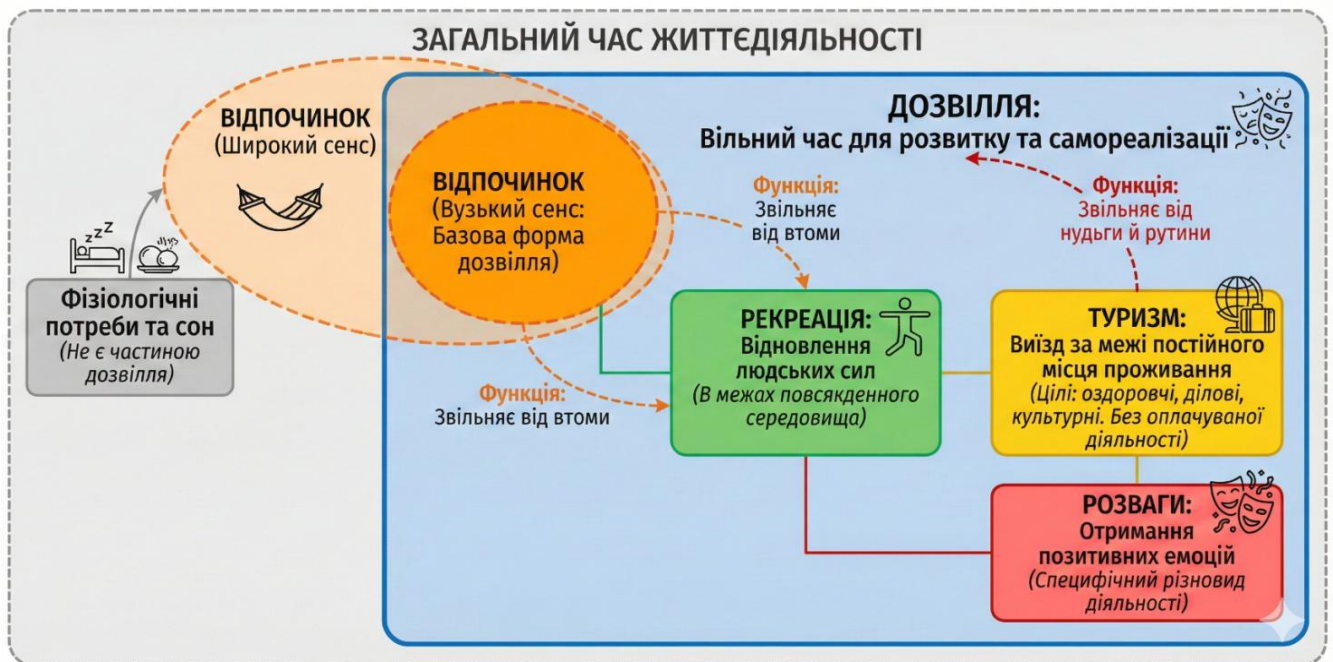


Рис. 1.4. Співвідношення понять «відпочинок», «рекреація», «туризм», «розваги» (побудовано автором)

У сучасних умовах особливого значення набуває економічний вимір дозвілля. Вільний час населення є ресурсом, що може трансформуватися у сферу споживання. Дозвілля формується як соціальна потреба, але лише частково монетизується. Значна частка дозвілля здійснюється поза економічними відносинами – прогулянки, самостійні заняття спортом, спілкування. Інша частина формує індустрію дозвілля – організовану систему закладів і підприємств, що надають платні послуги у сфері спорту, культури, розваг, фітнесу, відпочинку. Туризм, у свою чергу, є найбільш економічно вигідною формою дозвілля для держави, оскільки генерує мультиплікативний ефект і забезпечує залучення коштів з інших регіонів та країн [95].

Дозвілля є багатовимірною категорією, яка поєднує часовий, діяльнісний, просторовий, культурний та економічний аспекти. Українська наукова школа збагатила світову теорію дозвілля, ввівши просторовий вимір як один із ключових елементів, що визначає структуру та динаміку дозвіллевих практик населення.

## 1.2. Історичний розвиток форм дозвілля

Історія розвитку дозвілля свідчить, що форми проведення вільного часу завжди були тісно пов'язані з культурними традиціями, соціальною структурою суспільства, рівнем економічного розвитку та технічного прогресу. У різні історичні періоди дозвілля виконувало різні функції – від ритуально-обрядових і колективних форм у давніх цивілізаціях до індивідуалізованих, комерціалізованих та цифрових практик сучасності.

Перші свідомі уявлення про дозвілля виникають ще в античному світі. У Стародавній Греції поняття «skholē» охоплювало не просто відпочинок, а стан вільного часу, необхідного для духовного розвитку, споглядання та філософствування [92]. Саме тому в грецьких полісах виникали численні культурні й освітні інституції: гімназії, школи, бібліотеки, театри, а також стадіони та палестри. Масштабні змагання – передусім Олімпійські ігри – не лише становили ядро спортивного дозвілля, а й формували основу культурної традиції спільного проведення часу. У цьому контексті дозвілля розглядалося як привілей вільного громадянина, що підкреслює його соціальну стратифікованість у давньогрецькому суспільстві [56].

Римська цивілізація розширила наявні дозвіллі практики, створивши багатофункціональні комплекси – терми, цирки, амфітеатри, форуми – які стали просторами соціальної комунікації та масових видовищ [69]. Римські терми, що включали басейни, бібліотеки, місця для відпочинку та вправ, були своєрідним прототипом сучасних культурно-оздоровчих центрів. Публічні видовища – гонки на колісницях, гладіаторські бої, театральні вистави – формували перші елементи індустрії розваг. Це свідчить про те, що Рим заклав передумови для урбанізованого дозвілля, доступного широким верствам населення [56].

Середньовіччя традиційно асоціюється з домінуванням релігії, однак навіть у цей період дозвілля зберігало різноманітність. Поширення мандрівних артистів, труверів і трубадурів створювало простір для народної культури й колективних свят [53]. Разом із тим серед знаті популярними були полювання, лицарські турніри, бенкети, картярські ігри. Водночас церква сприяла розвит-

кові бібліотек, шкіл і університетів, що заклали основу для майбутнього пізнавального дозвілля. Таким чином, у середньовічному суспільстві дозвілля набуло двоїстого характеру – світського та духовно-пізнавального [56].

Епоха Відродження стала періодом суттєвого розширення дозвіллевих практик. Відновлення інтересу до античної культури сприяло розвитку мистецтва, театру, наукових дискусій, мандрівництва. Зростання міст та поява нових соціальних груп стимулювали формування клубів за інтересами, перших салонів, аматорських мистецьких об'єднань. Поширення ідей гуманізму сприяло формуванню творчого дозвілля як елементу особистісного розвитку [77].

Стрімкі зміни відбулися у XIX–XX ст., коли індустріалізація, урбанізація та науково-технічний прогрес радикально трансформували можливості та структуру дозвілля. Розвиток транспорту – залізниць, пароплавів – відкрив шлях для перших комерційних подорожей. Саме Англія стала батьківщиною масового туризму: Томас Кук, організувавши у 1841 р. першу організовану подорож залізницею, заклав основу туріндустрії [69]. Паралельно у країнах Європи почали активно розвиватися курорти, театри, філармонії, музеї, перші кінотеатри, що охопили масові групи населення. У цей період дозвілля стає частиною повсякденного життя міських мешканців та важливим елементом їхньої соціальної ідентичності [92].

Початок XX ст. характеризується розширенням масових форм дозвілля. Кіно, радіо, цирки, спортивні клуби, парки атракціонів перетворюють дозвілля на індустрію. Але у 1930–1940-х рр. у низці країн (Німеччина, Італія, Японія) дозвілля опинилося під контролем держави, яка використовувала його як інструмент ідеологічного впливу [77].

Повоєнні десятиліття (1950–1970-ті рр.) стали періодом відновлення й розширення соціальної сфери. Розвиток телебачення, радіомовлення, інституцій культури сприяв диверсифікації видів дозвілля. У країнах Європи та СРСР створювалися будинки культури, спортивні секції, дитячі гуртки, піонерські та скаутські центри. Разом з масовим зростанням доходів населення дозвілля на-

буває демократичного характеру і стає доступним різним соціальним групам [47].

Наприкінці ХХ ст. під впливом глобалізації та постіндустріальних змін започатковуються нові культурні моделі дозвілля. Зміни способу життя, розвиток мас-медіа, розширення туристичних можливостей сприяють персоніфікації дозвілля. Українські дослідники (В. Мацола, О. Бейдик) підкреслюють, що у цей період формуються основи сучасного ринку рекреаційних та дозвіллевих послуг, який поступово включає комерційні фітнес-центри, приватні культурні простори, клуби, тематичні парки [4; 20].

На початку ХХІ ст. дозвілля зазнає наймасштабнішої трансформації за всю історію. Його характер визначається цифровізацією, глобальними соціальними змінами та новими моделями споживання. Швидке поширення Інтернету, соціальних мереж, смартфонів і цифрових платформ радикально змінює уявлення про дозвілля. Формуються такі нові практики, як онлайн-ігри, стрімінговий перегляд контенту, цифрова творчість, соціальні мережі, онлайн-освіта, інтернет-казино [60]. Частина традиційних видів дозвілля – відвідування театрів, бібліотек, кінотеатрів – втрачає свою масовість, натомість зростає популярність індивідуалізованих, інтерактивних та «іммерсивних» форм.

Паралельно у великих містах світу й України активно розвиваються торговельно-розважальні центри, тематичні парки, квест-кімнати, спортивно-оздоровчі комплекси та коворкінги. Дозвілля стає елементом «економіки вражень», яка орієнтується на емоції, новизну та унікальний досвід споживача [77].

Еволюція форм дозвілля відображає поступову зміну його функцій та змісту – від ритуально-колективних практик у давніх цивілізаціях до індивідуалізованих, комерціалізованих і цифрових форматів сучасності. Узагальнена схема (рис. 1.5) демонструє ключові історичні етапи становлення дозвілля: античність, середньовіччя, добу Відродження, індустріальну епоху, повоєнний період, кінець ХХ ст. та сучасність, а також провідні чинники, що визначали трансформацію дозвіллевих практик.

## ІСТОРІЯ РОЗВИТКУ ФОРМ ДОЗВІЛЛЯ: ВІД КОЛЕКТИВНИХ РИТУАЛІВ ДО ЦИФРОВИХ ПРАКТИК



Рис. 1.5. Історичний розвиток форм дозвілля в контексті суспільно-історичної еволюції (створено автором)

Після 2020 року, під впливом пандемії, а з 2022 року – через війну в Україні, структура дозвілля зазнала різких змін: зросла частка домашнього дозвілля, онлайн-форм, локальних активностей, зменшилася територіальна мобільність, збільшилася роль дозвілля як психологічного ресурсу стабільності. Українські дослідники підкреслюють, що в умовах криз дозвілля виконує компенсаторну та психотерапевтичну функції, сприяючи соціальній адаптації населення [47].

Історичний аналіз форм дозвілля демонструє еволюцію від колективних традиційних форм до індустріальних і комерційних практик XX ст. та цифрових і гібридних форматів XXI ст. Сучасне дозвілля поєднує елементи культурної спадщини, інновацій, урбаністичних рішень і цифрових технологій, формуючи складну, динамічну та багаторівневу систему, чутливу до соціально-економічних, культурних і технологічних викликів епохи.

### 1.3. Індустрія дозвілля як складова соціально-економічного простору

Індустрія дозвілля є важливим сектором сучасного соціально-економічного простору, який забезпечує задоволення рекреаційних, культурних, пізнавальних та розважальних потреб населення. Вона формує систему спеціалізованих підприємств, установ та організацій, діяльність яких спрямована на створення умов для якісного проведення вільного часу. У різних країнах світу цей сектор має власні термінологічні особливості, що відображають національні традиції та культурно-історичний досвід. Наприклад, у США та Великій Британії вживаються поняття *leisure industry* або *recreation industry*, у Німеччині – *Freizeitwirtschaft*, у Франції та Італії – *animation*, що акцентує на соціальній активізації та культурному супроводі дозвіллевих практик [77].

Термін «індустрія дозвілля» у науковий обіг увійшов у середині ХХ ст., однак і сьогодні не має однозначного визначення. У більшості праць під ним розуміють комплекс підприємств, що надають послуги у сфері відпочинку, рекреації та розваг [69]. В українській науковій традиції це поняття також трактується широко, охоплюючи заклади культури, спорту, мистецтва, туризму, громадських ініціатив, а також окремі сегменти готельно-ресторанного та розважального бізнесу [30].

Аналіз структури індустрії дозвілля свідчить про наявність значної кількості різних типів закладів, що різняться за функціями, масштабами діяльності, цільовою аудиторією та рівнем комерціалізації. У вітчизняній практиці виділяють кілька основних груп: культурно-розважальні, спортивні, пізнавально-культурні, оздоровчі, а також заклади змішаної форми діяльності. До культурно-розважальних належать кінотеатри, театри, тематичні парки, ігротеки, казино; до спортивних – фітнес-центри, басейни, спортивні клуби, стадіони; до пізнавальних – музеї, бібліотеки, виставкові центри. Заклади оздоровчого призначення представлені санаторіями, пансіонатами, курортними комплексами, які поєднують лікувальні та рекреаційні функції [20; 34].

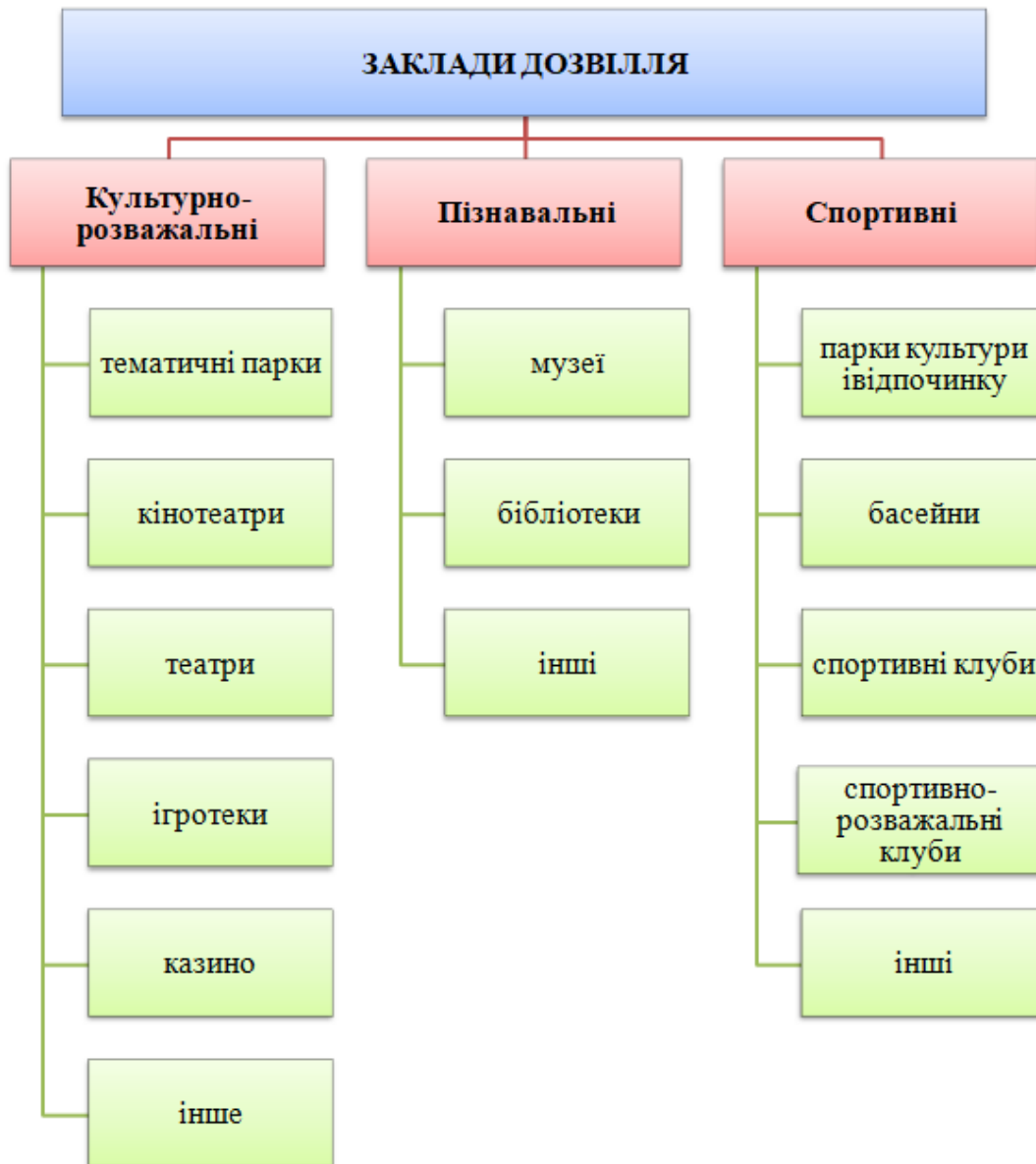


Рис. 1.6. Заклади дозвілля (вітчизняний досвід) [39])

Розмежування закладів за характером їх основної діяльності дозволяє систематизувати індустрію дозвілля на три ключові групи:

1. підприємства, для яких дозвілля є основною діяльністю (театри, кінотеатри, парки розваг, фітнес- і спорткомплекси, клуби);
2. заклади, де дозвіллеві функції є додатковими (готелі, ресторани, туристичні підприємства);
3. заклади, де дозвілля є побічною діяльністю (підприємства промисловості, народних промислів, виставково-демонстраційні комплекси) [52].

Структура індустрії дозвілля значною мірою визначається рівнем урбанізації, соціально-економічною ситуацією, культурним потенціалом території та технологічними інноваціями. У великих містах домінують багатофункціональні розважальні комплекси, спортивно-видовищні споруди, центри креативних індустрій, тоді як у менших містах та сільських територіях переважають культурно-просвітницькі та пізнавальні заклади.



Рис. 1.7. Заклади дозвілля (зарубіжний досвід) [37; 60]

Індустрія дозвілля відіграє істотну роль у формуванні людського капіталу, сприяючи розвитку творчих здібностей, інтелектуальній і соціальній активності, покращенню здоров'я та емоційного стану населення. Дослідження свідчать, що участь людей у різноманітних формах дозвілля підвищує рівень соціальної згуртованості, адаптивності та конкурентоспроможності робочої сили [60].



Рис. 1.7. Структура індустрії дозвілля (побудовано за [38])

Важливим аспектом є взаємозв'язок індустрії дозвілля з іншими секторами національного господарства. Найтісніший зв'язок простежується із туризмом, оскільки дозвілля формує значну частку туристичного попиту та стимулює розвиток готельно-ресторанної інфраструктури. Культурна сфера є взаємопов'язаною з дозвіллям через театри, музеї, концертні зали, креативні простори та індустрію розваг. Спортивні організації та клуби є невід'ємною підсистемою індустрії дозвілля та сприяють формуванню здорового способу життя. Зростає також вплив креативних індустрій – дизайну, медіа, VR/AR-технологій, ігрової індустрії – які створюють нові формати дозвілля (іммерсивні шоу, інтерактивні простори, escape rooms тощо) [87].

У просторовому вимірі індустрія дозвілля виступає системою, що тяжіє до концентрації у вузлових центрах урбаністичного розвитку. Просторова організація дозвіллевих послуг може бути описана через декілька моделей:

- кластерна модель, що передбачає поєднання різних дозвіллевих закладів у межах однієї території (ТРЦ, культурні кластери, спортивні парки);
- мережева модель, яка базується на розподілі однотипних закладів у міському просторі;
- лінійна модель, характерна для курортних територій, де заклади дозвілля локалізовані уздовж узбережжя або транспортних коридорів;
- поліцентрична модель, що відображає взаємодію декількох міських вузлів у межах агломерацій.

Економічна роль індустрії дозвілля є багатовимірною. Вона створює робочі місця, генерує податкові надходження, стимулює розвиток малого бізнесу та суміжних сфер – транспорту, торгівлі, будівництва, харчової промисловості. Розвиток дозвіллевої інфраструктури підвищує інвестиційну привабливість територій, сприяє розвитку туризму, збереженню культурної спадщини, активізації креативного потенціалу громади. Таким чином, індустрія дозвілля інтегрується у систему стратегічного розвитку регіонів і стає одним з індикаторів якості життя населення [46; 47].

Індустрія дозвілля є невід’ємною складовою соціально-економічного простору, що поєднує економічні, культурні, соціальні та рекреаційні функції. Структура і динаміка її розвитку визначаються складною взаємодією урбанізаційних процесів, демографічних тенденцій, культурних традицій та технологічних інновацій. Сучасні тенденції свідчать, що індустрія дозвілля стає ключовим чинником розвитку економіки вражень, формування людського капіталу та підвищення конкурентоспроможності територій.

## РОЗДІЛ 2.

# СУСПІЛЬНО-ГЕОГРАФІЧНИЙ АНАЛІЗ ІНДУСТРІЇ ДОЗВІЛЛЯ В УКРАЇНІ

### 2.1. Передумови та фактори розвитку індустрії дозвілля

Індустрія дозвілля в Україні сформувалася значно пізніше, ніж у більшості країн Західної Європи, де її розвиток розпочався ще у середині ХХ ст. у зв'язку з переходом до постіндустріального суспільства, у якому дозвілля почало розглядатися як важлива складова якості життя та соціального добробуту [63; 73]). В Україні ж становлення цієї сфери активізувалося лише у 1990-х роках і тривало нерівномірно, а найпомітнішого прискорення набуло після 2010 року, коли зросли доходи частини населення, розширилися можливості мобільності й почала формуватися культура споживання дозвіллевих послуг. Як зазначає О. Любіцева, вітчизняний ринок рекреаційних і туристичних послуг, до якого тісно інтегрована індустрія дозвілля, є складною відкритою системою, чутливою до економічних та соціальних змін [17]. Прискорення інформаційно-технологічного розвитку, урбанізація, зміни демографічної структури та розширення спектру культурних практик спричинили зростання попиту на дозвілля як на простір самореалізації, оздоровлення та соціальної взаємодії.

Однією з провідних передумов розвитку індустрії дозвілля є збільшення доступного вільного часу населення. Як доводять дослідження Д. Белла та Ж. Дюмазедьєра, у сучасних суспільствах відбувається зміщення акценту від «суспільства праці» до «суспільства вільного часу», що суттєво змінює структуру повсякденного життя [63]. В Україні процеси скорочення робочого часу не мали такого виразного характеру, як у країнах ЄС, проте поширення дистанційної зайнятості, гнучких графіків роботи, часткової зайнятості та надомної праці створило умови для більш динамічних дозвіллевих практик. Підтвердженням цього є зміна моделі споживання: українці дедалі більше цінують не тривалість, а якість дозвілля, обираючи культурні події, освітні формати, активні види відпочинку та оздоровчі заходи, що корелює зі світовими трендами, за якими ви-

трати домогосподарств на дозвілля й культуру часто перевищують витрати на одяг і наближаються до структури споживання країн ОЕСР [73].

Погодні, природні, культурні й історичні ресурси України створюють передумови для розвитку як активного, так і пасивного дозвілля. На думку О. Бейдика, природно-ресурсний потенціал території визначає можливості для формування зон рекреації, туризму та відпочинку, у тому числі пляжного, лікувально-оздоровчого, гірського та екологічного [4]. Різноманітність рельєфу, значна кількість водойм, наявність природно-заповідного фонду, мінеральних вод і лікувальних грязей створюють основу для розвитку оздоровчого, пригодницького та природно орієнтованого дозвілля. Аналіз природних факторів свідчить, що території з розвиненою водною мережею, різноманітним рельєфом, наявністю лісових масивів та рекреаційно цінних ландшафтів мають значно вищий потенціал для розвитку активних і пасивних форм відпочинку. У цьому контексті природно-ресурсний потенціал виступає у ролі «каркасу» для формування туристично-рекреаційних зон та визначає сезонність функціонування дозвіллевих послуг. Особливої актуальності ці чинники набувають в Україні сьогодні, коли попит на локальні, доступні за відстанню та безпечні природні локації зріс унаслідок воєнних обмежень мобільності населення.

Висока насиченість території пам'ятками історії, культури, архітектури, музеями та театрами, що підкреслюється у працях Л. Немець і К. Мезенцева, забезпечує перспективи для культурно-пізнавальної діяльності як важливої складової дозвілля [47]. Культурно-історичні фактори визначають змістовне наповнення дозвілля та характер культурних практик населення. Регіони, насичені пам'ятками історії, архітектури, музеями, театрами, просторами культурної спадщини, демонструють вищу інтенсивність розвитку культурно-пізнавальних та урбаністично-орієнтованих видів дозвілля. Після 2022 р. значення цього чинника зросло: культурні інституції виконують також функцію психологічної стабілізації, національної консолідації та підтримки ідентичності.

Важливим чинником розвитку індустрії дозвілля є соціально-економічна динаміка. Економічні та соціальні фактори є найбільш динамічними та відчутно

впливають на можливість населення брати участь у платних формах відпочинку, користуватися сучасними інформаційними та спортивно-оздоровчими послугами, відвідувати культурні заходи. До 2022 року спостерігалось зростання доходів окремих соціальних груп, формування середнього класу та розширення платоспроможного попиту, що дозволяло активізувати розвиток торговельно-розважальних центрів, сучасних спортивних комплексів, креативних просторів і культурних майданчиків. Ситуація змінилася під впливом повномасштабної війни, яка спричинила падіння доходів у низці регіонів, одночасно стимулювавши ріст попиту на доступні та психологічно орієнтовані форми дозвілля. В Україні через зміни структури зайнятості, внутрішню міграцію та нерівномірне відновлення економічної активності між регіонами ці фактори набули диспропорційного характеру. Території з кращою економічною динамікою та вищою платоспроможністю населення демонструють більш диверсифіковану пропозицію дозвілля, модернізовану інфраструктуру та розвиток приватних ініціатив.

Як показують результати досліджень С. Деркач, сучасна індустрія дозвілля в Україні в умовах воєнного стану виконує важливі функції психоемоційної стабілізації населення, реінтеграції внутрішньо переміщених осіб і підтримки соціальної згуртованості [62]. Саме тому зростає значення соціальних і культурних центрів, безпечних громадських просторів, молодіжних хабів, освітніх і терапевтичних практик.

Технологічні зміни, зокрема цифровізація культурної та рекреаційної сфер, суттєво вплинули на розвиток дозвілля. У країні поширюються онлайн-формати культурних заходів, віртуальні музеї, стрімінгові платформи, цифрові освітні ресурси, VR-розваги, кіберспорт, мобільні застосунки для організації відпочинку, що відповідає висхідним глобальним трендам [73]. Це розширює доступність дозвілля, особливо для молоді, осіб з інвалідністю та жителів малих міст.

Демографічні процеси також визначають розвиток індустрії дозвілля. Старіння населення зумовлює зростання попиту на спокійні, оздоровчі й культурні форми відпочинку, тоді як молодіжні вікові групи формують попит на

подієві заходи, спортивні активності, інноваційні розваги та цифровий контент. У працях соціо-економіко географів наголошується, що потреби різних вікових груп у дозвіллі суттєво різняться, що повинно враховуватися при плануванні територіального розвитку [47]. Важливою складовою стало і масштабне внутрішнє переміщення населення, що призвело до різкого зростання попиту на дозвіллєві послуги у західних та центральних регіонах країни.

Демографічні фактори визначають структуру попиту населення на дозвілля. Вікові особливості, етнічний склад, рівень урбанізації, міграційні потоки – усе це формує потребу у різних типах дозвіллєвих закладів, від молодіжних центрів до культурних хабів, від сімейних рекреаційних локацій до інфраструктури, спрямованої на реабілітацію військових та ВПО. У регіонах із високою концентрацією внутрішньо переміщених осіб попит на доступні, безпечні, психологічно підтримувальні форми дозвілля є значно вищим.

Урбанізаційні процеси відіграють ключову роль у територіальній організації дозвілля. Великі міста зосереджують найбільшу кількість закладів культури, спорту, відпочинку, конгресно-виставкових центрів, публічних просторів, кав'ярень, івент-майданчиків, що створює мультиплікативний ефект для розвитку дозвіллєвої індустрії. У багатьох містах України у 2020–2024 рр. було модернізовано парки, сквери, набережні, створено нові центри для молоді та креативні кластери, що посилює роль міського середовища як простору для дозвілля.

Інфраструктурні фактори, які охоплюють транспортну, культурну, спортивну, готельно-ресторанну та цифрову інфраструктуру, визначають реальну доступність дозвіллєвих послуг. Недостатній рівень інфраструктурного забезпечення знижує просторову рівність можливостей для населення та обмежує формування конкурентного дозвіллєвого простору. В умовах післявоєнної відбудови ці фактори поєднуються також із безпековими вимогами – облаштуванням укриттів, відновленням пошкоджених культурних об'єктів і модернізацією громадських просторів.

Інституційні чинники також мають важливе значення. Державні програми підтримки культури, молоді та спорту, розвиток креативних індустрій, оновлення туристично-рекреаційної політики, реалізація інфраструктурних проєктів, а також процеси децентралізації, які надали громадам більше повноважень у сфері планування та фінансування культурних і дозвіллевих закладів, створили умови для розширення індустрії дозвілля на місцевому рівні. Особливо значущими є програми, що передбачають створення культурних хабів і спортивних комплексів, підтримку мистецьких ініціатив та розвиток громадських просторів. Під час війни цей блок чинників охоплює також питання адаптації дозвіллевих закладів до режиму безпеки, реалізацію гуманітарних програм і підтримку соціально вразливих груп населення.

Узагальнюючи сучасні підходи до вивчення соціально-економічних умов становлення дозвіллевої сфери, доцільно виділити групу факторів, які мають ключове значення для її формування на регіональному рівні. Вони не лише визначають потенціал розвитку індустрії дозвілля, але й задають просторову диференціацію можливостей доступу населення до різних видів відпочинку. З огляду на це, у таблиці наведено систематизовану характеристику факторів, що формують індустрію дозвілля відповідної території; її логіка ґрунтується на сучасних дослідженнях рекреаційної географії та соціально-культурного розвитку регіонів [31; 4; 59].

*Таблиця 2.1*

### **Фактори формування і розвитку індустрії дозвілля**

(узагальнено автором [31; 4; 59])

<b>Фактор</b>	<b>Характеристика впливу на формування і розвиток індустрії дозвілля</b>
<b>Природні</b> (рельєф, клімат, водні ресурси, рослинний і тваринний світ)	Природні ресурси створюють базові умови для організації активних і пасивних форм дозвілля. Наявність річок, озер, лиманів і водосховищ формує можливість розвитку водних видів відпочинку, рибальства, сплавів, пляжного дозвілля. Території з мінеральними і термальними водами є передумовою створення санаторно-курортних закладів. Лісові масиви, заповідники та заказники сприяють екотуризму, «тихому полюванню», піших прогулянок. Клімат визначає сезонність дозвілля, тривалість рекреа-

	ційного періоду, а рельєф – можливість розвитку альпіністичних трас, лижного спорту, велосипедного туризму. Природні умови також визначають ландшафтну атрактивність території, що є важливим чинником відпочинку та релаксації.
<b>Культурно-історичні</b>	Насиченість території пам'ятками історії, архітектури, археології, об'єктами культурної спадщини, музеями, театрами, бібліотеками і виставковими просторами визначає потенціал для культурно-пізнавального, екскурсійного та урбаністичного дозвілля. Цей фактор особливо важливий для регіонів зі сформованими «культурними маршрутами», подієвими традиціями або туристичними брендами. У післявоєнних умовах України культурні об'єкти також виконують функцію збереження і репрезентації національної ідентичності.
<b>Економічні</b>	Рівень розвитку економіки регіону прямо впливає на купівельну спроможність населення, можливість фінансування дозвіллевої сфери та інвестиційну привабливість території. Доходи домогосподарств визначають доступність платного дозвілля, а матеріально-технічне забезпечення (наявність цифрових пристроїв, автомобілів, смарт-техніки) розширює можливості індивідуальних форм проведення вільного часу. Розвинена транспортна система підвищує просторову доступність різних закладів. У сучасних умовах важливим економічним фактором є також релокація бізнесу і зміна структури зайнятості, що змінює потреби населення у відпочинку.
<b>Демографічні</b>	Чисельність населення, його вікова та соціально-професійна структура визначають обсяг попиту на різні види дозвілля. Молодь тяжіє до активних та інноваційних форм, люди середнього віку – до культурних і сімейних, а старші покоління – до оздоровчо-релаксаційних практик. Етнічні особливості населення зумовлюють наявність традиційних свят, культурних осередків та специфічних дозвіллевих запитів. Міграційні процеси, які особливо посилилися в Україні після 2022 року, впливають на концентрацію попиту, змінюючи навантаження на міську інфраструктуру та формуючи нові типи дозвілля (адаптаційне, інтеграційне).
<b>Соціальні</b>	Зростання освітнього рівня населення, поширення творчих та інтелектуальних практик, збільшення значення ментального здоров'я розширюють спектр потреб у дозвіллі. Інтелектуалізація праці та цифрова насиченість життя збільшують потребу в емоційній розрядці, рекреації та спортивно-оздоровчих видах відпочинку. Після війни соціальні фактори впливають ще більше: дозвілля виконує роль психологічної підтримки, сприяє реабілітації військових, ВПО та сімей.
<b>Інфраструктурні</b>	Від рівня розвитку транспортної, готельно-ресторанної, торговельної, спортивної, культурної та цифрової інфраструктури за-

	<p>лежить повноцінне функціонування індустрії дозвілля. Інфраструктурні фактори визначають комфортність дозвілля, швидкість переміщення, доступність подій, наявність сучасних просторів (ТРЦ, медіацентрів, фітнес-кластерів, культурних хабів). У повоєнній Україні інфраструктурні фактори включають також безпекові елементи – укриття, відновлення пошкоджених об'єктів, релокацію та модернізацію просторів.</p>
<p><b>Інституційні та політико-управлінські</b></p>	<p>Розвиток дозвіллевої сфери визначається ефективністю державної політики, наявністю стратегій просторового розвитку, підтримкою підприємництва, умовами інвестування, культурною та молодіжною політикою, а також дією законодавства, що регламентує діяльність закладів дозвілля. Важливу роль відіграє діяльність місцевих органів влади, зокрема щодо планування громадських просторів, підтримки культурних інституцій, розвитку спортивної інфраструктури та державно-приватного партнерства. У період війни політико-управлінський фактор включає адаптацію дозвіллевих закладів до умов безпеки та гуманітарні ініціативи.</p>

Таким чином, розвиток індустрії дозвілля в Україні зумовлений широким комплексом соціально-економічних, культурних, природних, демографічних, технологічних і політико-інституційних чинників, які взаємодіють між собою та формують специфічні регіональні особливості дозвіллевої діяльності. В умовах війни значно посилилася роль дозвілля як чинника психологічної стійкості, соціальної інтеграції та підтримки національної єдності, а відповідно – зросла його суспільна значущість.

## **2.2. Структура, динаміка й територіальні особливості розвитку індустрії дозвілля України**

**2.2.1. Сфера фізичної активності та спортивно-видовищна інфраструктура.** Сучасна індустрія дозвілля в Україні значною мірою базується на спортивному сегменті – складову, що забезпечує фізичну активність, спорт, оздоровлення, проведення масових видовищних заходів, а також формує запит на здоровий спосіб життя у широкому соціальному контексті. Ядром цієї системи є розгалужена інфраструктура: спортивні клуби, фітнес-центри, стадіони, арени та дитячо-юнацькі спортивні школи. Ця мережа має власну функціональ-

ну структуру, просторову організацію та динаміку розвитку, яка суттєво залежить від регіональних особливостей.

Згідно з останніми оцінками, в Україні нараховується декілька тисяч об'єктів спортивної та фітнес-інфраструктури. За даними одного з агрегаторів, кількість спортивно-фітнес локацій – спортивних клубів, залів, арен, комплексів – оцінюється приблизно в 32 098 позицій. Серед них – близько 1 627 стадіонів і арен, 7 532 – тренажерних залів і студій, решта – майданчики для командних видів спорту, басейни, оздоровчі центри тощо [71; 80].

Протягом останнього десятиліття (до 2022 р.) спостерігалася стійка тенденція до зростання сегменту фітнес-клубів: за оцінками 2020 року, в країні функціонувало близько 600 фітнес-клубів [80]. Утім, їх розташування характеризувалося значною нерівномірністю: переважна більшість – у великих містах, де концентрація населення, рівень доходів і інфраструктура вищі.

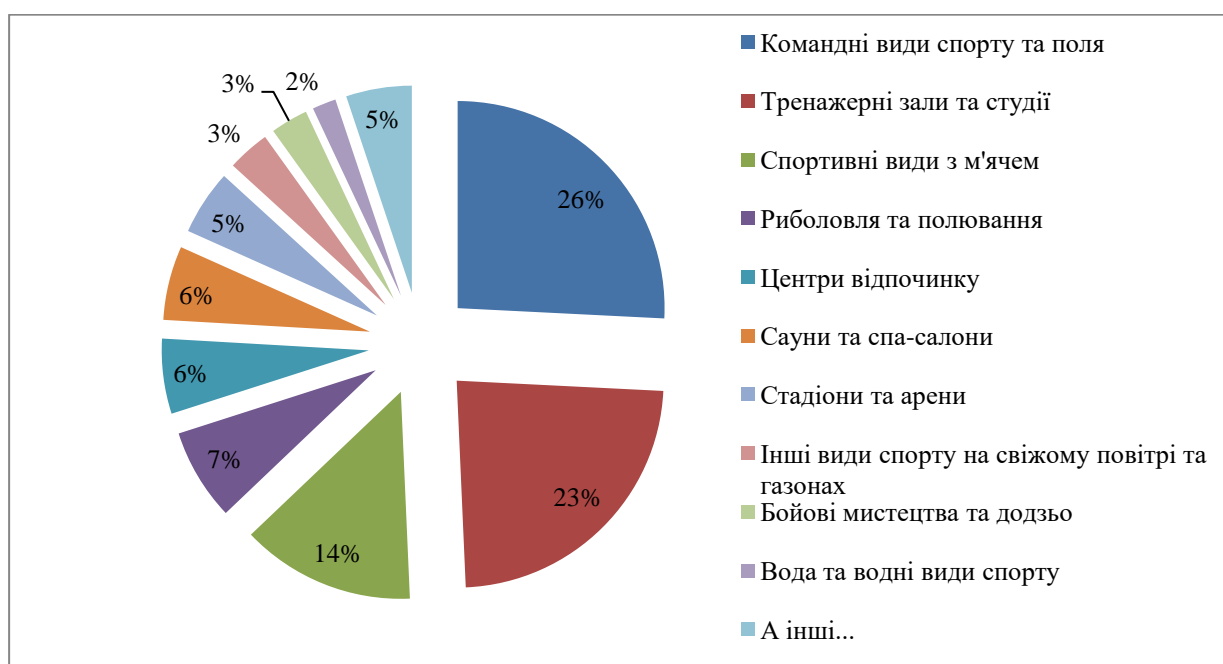


Рис. 2.1. Структура спортивних та фітнес-центрів в Україні (побудовано за [80])

Просторовий розподіл спортивної інфраструктури характеризується значною нерівномірністю. Найбільша концентрація закладів спостерігається у великих урбанізованих центрах із високою густотою населення та платоспроможним попитом, зокрема у Харківській, Львівській та Дніпропетровській облас-

тах. Саме тут сформувалися провідні локації, де динамічно розвивається сучасна спортивна та фітнес-інфраструктура.

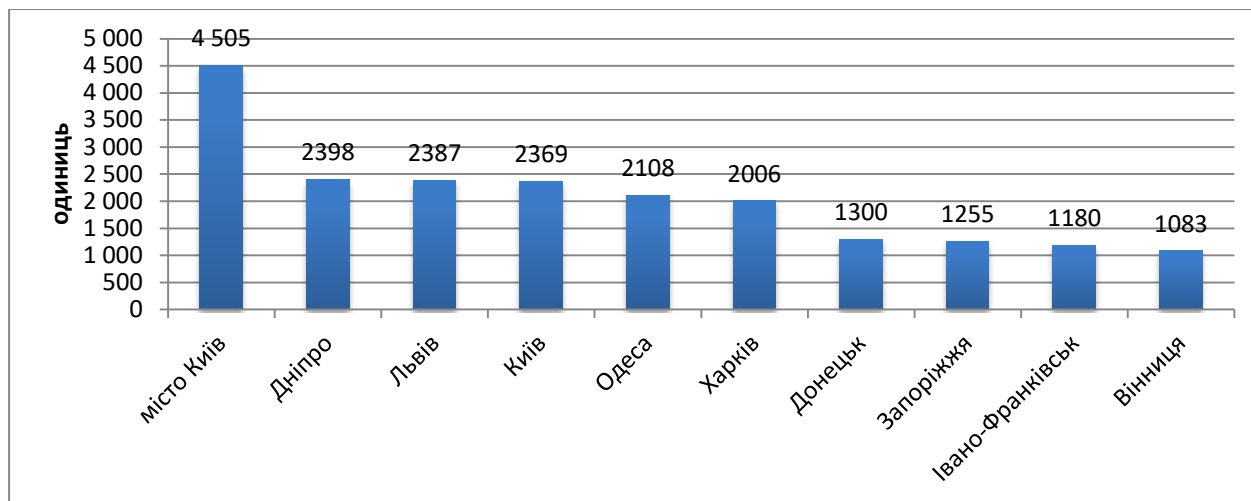


Рис. 2.2. Розподіл спортивних та фітнес-центрів за містами України  
(побудовано за [80])

Таблиця 2.2

**Напопулярніші міста для спорту та фітнесу в Україні (побудовано за [80])**

Область/район	Місто	Кількість локацій
Харківська	Харків	1360
Львівська	Львів	1000
Дніпропетровська	Дніпро	983
Одеська	Одеса	903
Києво-Святошинський	Київ	707
Дніпровський	місто Київ	668
Солом'янський	місто Київ	616
Шевченківський	місто Київ	605
Печерський	місто Київ	599
Запорізька	Запоріжжя	595

Станом на 15 жовтня 2025 року, за даними SmartScrapers (Rentech Digital), в Україні було зареєстровано 455 стадіонів, що демонструє зростання на 2,24% порівняно з 2023 роком [80]. Це свідчить про поступове відновлення та розвиток спортивної інфраструктури попри воєнні виклики.

Просторовий розподіл спортивної інфраструктури традиційно вважається нерівномірним із тяжінням до великих міст. Однак, детальний аналіз щільності

інфраструктури (кількості об'єктів на 100 тис. населення) виявляє неочікувані тенденції, що відрізняються від показників абсолютної кількості.

Якщо за абсолютною кількістю стадіонів лідером є Київ (57 об'єктів), то за рівнем реальної доступності для населення лідирують регіони Західної України з меншою щільністю забудови.

Таблиця 2.3

### Рейтинг регіонів України за рівнем забезпеченості стадіонами

(станом на жовтень 2025 р.) (розраховано на основі даних [80])

№	Регіон	Населення (осіб)	К-сть стадіонів	Стадіонів на 100 тис. нас.
1	Тернопільська обл.	415 970	28	6,73
2	Хмельницька обл.	656 960	27	4,11
3	Черкаська обл.	690 310	26	3,77
4	Івано-Франківська обл.	672 290	17	2,53
5	Дніпропетровська обл.	1 980 000	47	2,37
6	Рівненська обл.	519 020	12	2,31
7	Львівська обл.	1 420 000	31	2,18
8	м. Київ	2 820 000	57	2,02
9	Вінницька обл.	718 950	14	1,95
10	Запорізька обл.	523 230	10	1,91
11	Одеська обл. (м. Одеса)	~1 млн.	н/д	(висока концентрація фітнес-центрів)
12	Донецька обл.	3 300 000	43	1,30
13	Харківська обл.	2 070 000	26	1,26
14	Сумська обл.	714 510	6	0,84
15	Кіровоградська обл.	474 830	4	0,84
16	Закарпатська обл.	586 910	3	0,51
17	Чернівецька обл.	132 250	1	0,76

Аналіз даних таблиці дозволяє виділити три ключові особливості:

1. «Ефект малих областей». Лідером рейтингу є Тернопільська область (6,73 об'єкти на 100 тис. нас.), що більш ніж утричі перевищує показник столиці. Це свідчить про краще збереження мережі районних спортивних об'єктів та менше демографічне навантаження на один стадіон.

2. «Урбаністичний парадокс». Київ, попри найбільшу кількість об'єктів (57), займає лише 8-ме місце за щільністю (2,02). Швидкий приріст населення столиці випереджає темпи будівництва великих спортивних споруд, що створює дефіцит доступних площ.
3. Критичні диспропорції. Аутсайдерами є Закарпатська, Кіровоградська та Сумська області, де показник становить менше 1 стадіону на 100 тис. жителів. Це вказує на «інфраструктурну пустелю» в сегменті великих арен у цих регіонах.

Важливою характеристикою ринку стадіонів є його низький рівень комерціалізації та мережовості: абсолютна більшість об'єктів – 453 стадіони (99,56%) – перебувають у власності одного оператора/юридичної особи, що вказує на сильну централізацію управління подібними об'єктами. Лише 2 стадіони (0,44%) входять до складу мережевих структур. Це контрастує з ринком фітнес-клубів, де мережеві оператори займають значну частку ринку, особливо у великих містах.

Важливим джерелом для оцінки сучасного стану спортивно-видовищної інфраструктури України є інтерактивна карта зруйнованих спортивних об'єктів, створена Спортивним комітетом України у співпраці з регіональними осередками та спортивними федераціями [97]. На цій платформі систематизовано інформацію про спортивні стадіони, арени, басейни, палаци спорту, льодові арени, дитячо-юнацькі спортивні школи та інші об'єкти, що були знищені або суттєво пошкоджені внаслідок повномасштабної агресії РФ.

Інтерактивна карта відображає широку географію руйнувань: Київська, Чернігівська, Харківська, Сумська, Запорізька, Херсонська та Донецька області зазнали найбільших втрат. Частина об'єктів знищена повністю (наприклад, спортивний комплекс «Авангард» у Києві, Палац спорту в Херсоні), інші зазнали критичних пошкоджень унаслідок артилерійських та ракетних обстрілів (Стадіон імені Юрія Гагаріна у Чернігові, басейн «Нептун» у Маріуполі, спортивні бази та льодові арени на Харківщині) [97].

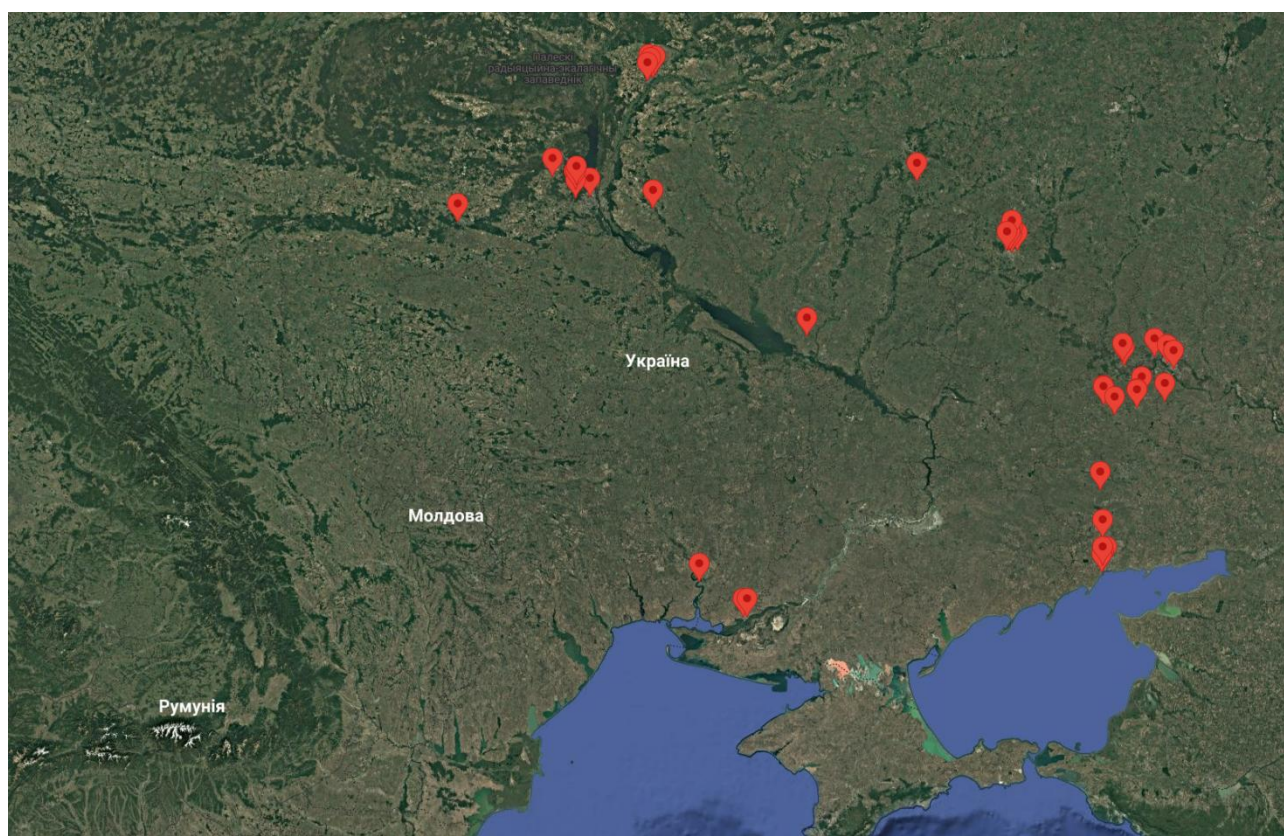


Рис. 2.3. Географія руйнувань спортивної інфраструктури України [97]

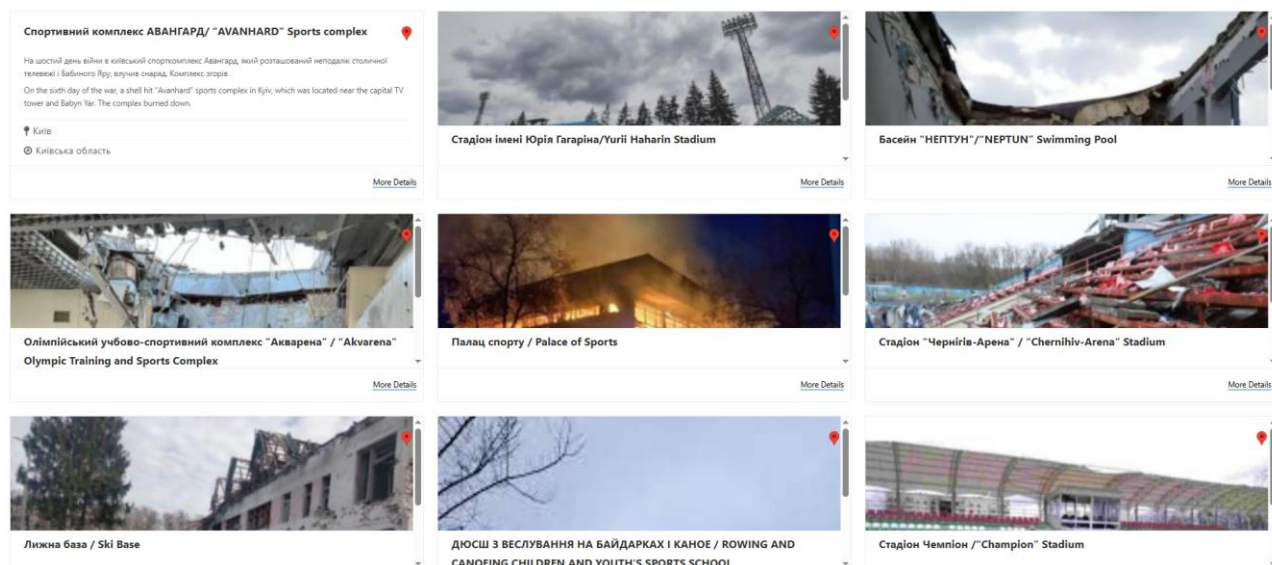


Рис. 2.4. Фрагмент з екрану легенди інтерактивної карти руйнувань спортивної інфраструктури України [97]

У багатьох випадках йдеться про унікальні інфраструктурні об'єкти, які до 2022 року виконували функції ключових регіональних спортивних центрів. На цих аренах тренувалися тисячі спортсменів – як аматорів, так і висококваліфікованих професіоналів. Чимало з них – відомі національні атлети та олімпій-

ські чемпіони, серед яких Яна Клочкова, Ольга Харлан та десятки чемпіонів Європи і світу [97]. Втрата таких об'єктів ускладнює не лише повсякденні тренувальні процеси, але й підготовку майбутнього покоління спортсменів, формування здорового способу життя, розвиток спортивного туризму та масового спорту.

Аналітичне мапування руйнувань засвідчує, що агресія РФ має системний характер впливу на спортивну сферу: найбільш постраждали регіони з високою концентрацією спортивних шкіл та великих арен, що традиційно були центрами розвитку фізичної культури. Просторовий аналіз карти демонструє, що руйнування часто розташовані вздовж головних ліній бойових дій та у великих містах, що піддавалися інтенсивним атакам (Маріуполь, Херсон, Харків, Чернігів).

У комплексі ці дані підтверджують, що сектор фізичної активності та спортивно-видовищної інфраструктури сьогодні перебуває під значним інфраструктурним та гуманітарним тиском, а його відновлення вимагатиме довготривалих стратегій, фінансових вкладень і міжсекторальної координації. Інтерактивна карта виступає не лише інструментом фіксації збитків, але й важливою основою для подальшого планування реконструкції, пріоритизації інвестицій та моніторингу наслідків війни для спортивної сфери.

У регіональному розрізі найбільша кількість стадіонів припадає на:

- м. Київ – 57 об'єктів, що зумовлено значною концентрацією населення, наявністю професійних клубів і сучасної спортивної інфраструктури;
- Дніпропетровську область – 47 стадіонів, де традиційно розвинений футбол і спортивні школи;
- Донецьку область – 43 стадіони, що, попри значні руйнування інфраструктури внаслідок війни, зберігає високий показник завдяки історично сформованій спортивній мережі [80].

За оцінками SmartScrapers, середній «вік» стадіонів в Україні становить 6 років і 10 місяців [80], що може свідчити або про оновлення інфраструктури в останнє десятиліття, або про активне відкриття нових невеликих спортивних майданчиків і арен (у тому числі реконструйованих після руйнувань).

Аналіз даних дозволяє виділити три групи регіонів за рівнем насиченості спортивною інфраструктурою:

*1. Регіони-лідери (висока концентрація)* – це області з розвиненими міськими агломераціями, де сформувалися провідні спортивні хаби:

- м. Київ та область – беззаперечний лідер (57 стадіонів у місті + 16 в області). Київ характеризується найвищою щільністю фітнес-клубів (районі-лідери: Дніпровський, Солом'янський, Шевченківський – понад 600 локацій у кожному).
- Дніпропетровська область – 47 стадіонів та близько 983 спортивних локацій у обласному центрі. Тут традиційно сильна школа професійного спорту та розвинена мережа ДЮСШ.
- Харківська область – попри безпекові ризики, регіон зберігає потужний потенціал (1360 локацій у Харкові, 26 стадіонів в області), що пояснюється історично сформованою інфраструктурою.
- Львівська область – 31 стадіон та понад 1000 локацій у Львові. Регіон демонструє високу динаміку розвитку комерційного фітнес-сегменту.

*2. Регіони зі специфічною динамікою (вплив війни):*

- Донецька та Луганська області: Статистика показує значну кількість об'єктів (43 стадіони на Донеччині, 26 на Луганщині). Однак ці дані потребують критичного осмислення: значна частина інфраструктури пошкоджена, зруйнована або перебуває на тимчасово окупованих територіях, що робить її недоступною для населення України. Високі статистичні показники тут є відображенням потужного «радянського» та пострадянського спортивного спадку регіону, а не поточного сервісного потенціалу.

*3. Регіони з низькою насиченістю (периферія).* Найменша кількість стадіонів зафіксована у Чернівецькій (1 об'єкт), Закарпатській (3 об'єкти) та Кіровоградській (4 об'єкти) областях. Це створює суттєвий бар'єр для доступу населення до якісних фізкультурно-оздоровчих послуг.

Популяризація «wellness», здорового способу життя, самодисципліни й фізичної активності сприяє зростанню попиту на послуги цієї сфери. За одними

з останніх опитувань, приблизно 61 % українців заявляють, що займаються фізичною активністю принаймні раз на тиждень; близько 25 % – кожен день. Серед популярних занять – піші прогулянки, походи, біг, фітнес, велоспорт [65].

Водночас статистика відвідуваності спортивних шкіл і занять має значні регіональні та вікові коливання. Наприклад, дослідження серед міських підлітків показує, що лише ~30,8 % відповідають рекомендаціям за рівнем щоденної чи майже щоденної фізичної активності (мінімум 60 хвилин середньо- або високої активності) – при цьому хлопці зайняті значно частіше, ніж дівчата [96].

Отже, хоча спортивно-видовищна інфраструктура охоплює широкий спектр закладів і форм, доступ до них і рівень участі населення неоднорідні. Це обумовлено міською/регіональною нерівномірністю, фінансовими і соціальними бар'єрами, а також різним рівнем інтересу до активного способу життя.

З просторової точки зору спортивні клуби, фітнес-центри, стадіони та арени найчастіше зосереджені у великих обласних центрах – це насамперед міста з достатнім населенням, розвиненою інфраструктурою та високим рівнем мобільності. У менш урбанізованих регіонах та сільській місцевості – обмежена кількість спортивних закладів, зокрема через низьку платоспроможність населення, нестачу інвесторів, відсутність належної інфраструктури чи транспортної доступності. Така регіональна диспропорція – це один із базових викликів для рівномірного розвитку дозвіллевої сфери. Саме про це йдеться в дослідженнях, які відзначають, що стан та рівень розвитку спортивної інфраструктури, а також якість послуг – ключові показники, що істотно різняться між регіонами й навіть всередині міст [44].

На тлі війни, внутрішньої міграції та зміни способу життя попит на доступну, недалеко за місцем проживання, безпечну і психологічно підтримуючу спортивно-оздоровчу інфраструктуру додатково зростає. Фітнес-клуби, спортивні майданчики, сімейні спортивні центри, місцеві спортивні секції – стають важливим елементом відновлення як фізичного, так і психічного здоров'я населення, соціальної адаптації переселенців, реабілітації ветеранів.

У цьому сенсі спортивно-видовищна інфраструктура виконує не лише рекреаційно-оздоровчу, а й соціальну, комунікативну, інтеграційну і психологічну функції. Вона формує нову дозвілєву модель, де спорт і активний відпочинок стають доступними для широкого кола людей, незалежно від віку чи соціального статусу, якщо тільки існує належна інфраструктура та механізми підтримки.

Спортивно-видовищна інфраструктура України характеризується глибокою асиметрією. З одного боку, ми бачимо високу концентрацію комерційних фітнес-послуг у мегаполісах (Київ, Львів, Дніпро), а з іншого – парадоксально вищу забезпеченість класичними стадіонами у менш урбанізованих регіонах (Тернопільщина, Хмельниччина). На тлі війни ця інфраструктура набуває критичного значення для фізичної та психологічної реабілітації населення. Подальший розвиток галузі вимагає не лише відбудови пошкоджених об'єктів Сходу та Півдня, а й цільового інвестування в регіони-аутсайтери (Західний кордон та Центр), де дефіцит спортивних площ є історично сформованим.

**2.2.2. Заклади видовищної індустрії.** Заклади видовищної індустрії займають одну з ключових ніш у структурі дозвілєвої сфери України, формуючи ринок «економіки вражень». До них належать кінотеатри, театри, філармонії та концертні майданчики, цирки, зоопарки, фестивальні та інші арт-простори, які забезпечують населенню можливість колективного проживання культурних подій. Їхньою базовою функцією є організація естетично насиченого, емоційно зарядженого, переважно пасивного дозвілля, коли відвідувач виступає перед глядачем, а не безпосереднім учасником дії. Саме через видовищні форми випуску населення долучається до національного та світового мистецького продукту, що впливає на формування цінностей, смаків, культурної ідентичності.

До повномасштабного вторгнення в Україну саме кінотеатри були найдинамічнішим сегментом видовищного ринку. Український кінопрокат розвивався за моделлю, притаманною перевагам держав: домінування приватних мереж із мультиплексами в торговельно-розважальних центрах, поступове оновлення кінозалів, упровадження цифрового обладнання та сервісів онлайн-бронювання

квитків. Аналітичний огляд кінотеатрального ринку України, підготовлений консалтинговою компанією Pro-Consulting, засвідчує, що вже у 2021–2023 рр. ринок був достатньо сконцентрованим: діяло 23 операторів, при цьому мережа «Мультиплекс» забезпечувала найбільшу кількість показів (27 кінотеатрів і 171 екран, близько 38 % касових зборів і відвідувань), а інші великі гравці – «Планета Кіно», «Кінопалац», «Сінема Сіті», «Баттерфляй» – доповнювали пропозицію у великих містах [12; 75].

Повномасштабна війна різко змінила просторову конфігурацію та економіку кіноіндустрії. У 2022 році кількість працюючих кінотеатрів скоротилася майже на 30-40% у перші місяці вторгнення. Частина кінотеатрів у прифронтових регіонах і на тимчасово окупованих територіях припинила роботу або була ліквідована, що спричинило скорочення кількості дійових екранів і зміщення основних глядацьких потоків до центральних та західних областей. Водночас самі кінотеатри в безпечних містах (Київ, Львів, Дніпро, Івано-Франківськ, Чернівці тощо) стали кращими просторами психологічної, благодійних показів і прем'єр-підтримки фільмів, присвячених війні. Проте, вже у 2023 році почалося відновлення. Український кінопрокат продемонстрував феноменальну стійкість. За підсумками 2023 року, українські кінотеатри зібрали понад 2,2 млрд. грн., що майже на рівні довоєнного 2021 року (хоча з поправкою на інфляцію та курс долара реальна дохідність знизилася). Частка українського кіно рекордно зросла. Мультфільм «Мавка. Лісова пісня» (2023 р.) став найкасовішим українським проектом за часів незалежності, зібравши понад 150 млн. грн. Загалом українські стрічки у 2023 році отримали близько 15-17% від загального бокс-офісу, що є історичним максимумом [12].

З липня 2022 р. до кінця 2023 р. українські фільми у прокаті зібрали близько 1,5 млн. глядачів і понад 5 млн. дол. США касових зборів, що свідчить про високий запит суспільства на національний кіно контент навіть у кризових умовах [12].

Таблиця 2.4

## Динаміка кінотеатрального ринку (екрани та збори за [12])

Рік	Кількість працюючих кінотеатрів	Касові збори (млрд. грн.)	Частка укр. кіно (%)
2021	~190 (100%)	1.7	~3-4%
2022	~90-100 (50%)	0.8	~6%
2023	~150-160 (80%)	2.2	15-17%
2024	~170 (90%)	2.5+	~10-12%

Разом з тим кінотеатри відчувають сильний тиск з боку цифрових сервісів. Розширення платформи відео-на-запит (MEGOGO, Netflix, SWEET.TV тощо), активне розміщення контенту через смартфони й «домашні кінотеатри», а також зміна стилю дозвілля молоді призводять до того, що похід у кіно все більше перетворюється на подієву практику, пов'язану з прем'єрами, фестивальними показами, спеціальними подіями. У відповідь кінотеатри розширюють спектр послуг: підключають покази з івент-форматами, пропонують тематичні нічні кіно, дитячі програми, трансляції концертів і спортивних подій у форматах live-event-cinema [12].

Другий великий блок видовищної індустрії становлять театри, концертні організації та філармонії. Історично в Україні сформувалася доволі густа мережа державних і комунальних театрів, що налічує понад 100 державних та комунальних театрів, зосереджених переважно в обласних центрах та великих містах. Національні театри й оперні сцени Києва, Львова, Харкова, Одеси є осередками класичної опери, балету, драматичного мистецтва та одночасно мультифункціональними культурними центрами, де реалізуються міжнародні проекти, сучасні режисерські пошуки, освітні програми для молоді. Паралельно активно розвивається сектор приватних і незалежних театрів, малих сцен, перформативних просторів, що тяжіють до експериментальних форм, документального театру, site-specific-проектів.

Вплив війни на цей сектор виявився двояким: з одного боку спостерігався економічний спад та кадровий голод, оскільки багато артистів виїхали за кор-

дон або мобілізувалися. Гастрольна діяльність іноземних виконавців припинилася повністю. З іншого – у тилових містах (Київ, Львів, Івано-Франківськ) з кінця 2022 року спостерігається ефект sold-out. Театри стали просторами психологічного розвантаження. Згідно зі звітами квиткових операторів, попит на театральні події у 2023-2024 роках відновився на 70-80% від довоєнного рівня, хоча середній чек зріс.

Вагому нішу в структурі видовищної індустрії займаються концертні зали, філармонії, клубні сцени та майданчики під відкритим небом. Традиційні філармонії зосереджені здебільшого в обласних центрах і забезпечують подвійну функцію: з одного боку, це інституції академічної музики (симфонічні й камерні концерти), з іншого – приміщення для естрадних, джазових, рок- і world-music-подій, що забезпечують фінансову стійкість установ. Паралельно з ними розвиваються сучасні концерт-холи й клуби в торгово-розважальних центрах і творчих кластерах великих міст. Масові музичні фестивалі – від великих мультижанрових (Atlas, «Файне місто», «Бандерштат») до нішових джазових і класичних – до війни виступали драйверами фестивального туризму, формували образ українських міст як культурних центрів. Після 2022 р. частина з них тимчасово призупинила діяльність або змінила формат на благодійні події, онлайн-версії чи міжнародні тури за підтримки України.

Особливої уваги потребує вплив повномасштабної війни на фізичну інфраструктуру видовищних закладів. Найболючішим фактором є фізичне знищення мережі закладів. Секторний аналіз культурної спадщини України, підготовлений міжнародною експертною групою, засвідчує, що станом на кінець січня 2023 р. було зафіксовано щонайменше 1271 об'єкт культурної інфраструктури, пошкоджений чи зруйнований, з них 473 – повністю знищені будівлі. Серед них значущо створити клубні заклади, будинки культури, музеї, театри, бібліотеки, кінотеатри та інші приміщення публічної культури, найбільше – у Харківській, Донецькій, Київській, Херсонській та Миколаївській областях [8]. Станом на травень 2024 року, за даними Міністерства культури та інформацій-

ної політики (МКІП), в Україні зазнали пошкоджень або руйнувань 1987 об'єктів культурної інфраструктури. З них:

- клубні заклади (будинки культури) – 968 од. (49% від загальної кількості постраждалих),
- бібліотеки – 715 од.,
- музеї та галереї – 115 од.,
- театри, кінотеатри та філармонії – 38 од. [8]

Це означає не лише втрату матеріальної бази для організації дозвілля, а й руйнування важливих символічних місць пам'яті та ідентичності місцевих громад.



Рис. 2.5. Структура пошкоджених об'єктів культури в Україні, 2024 р. (побудовано за [8])

Таблиця 2.5.

### Географія руйнувань культурної інфраструктури

(на основі звітів МКІП, 2024 р. [24])

Група регіонів (зона)	Області	Кількість пошкоджених об'єктів
Червона зона (критичні руйнування)	Донецька	> 400
	Харківська	> 300

	Херсонська	> 200
<b>Помаранчева зона</b> (значні пошкодження)	Миколаївська	100 - 150
	Запорізька	100 - 150
	Київська (вкл. область)	~100
<b>Жовта зона</b> (точкові пошкодження)	Сумська, Чернігівська, Дніпропетровська	50 - 90
<b>Зелена зона</b> (тилові регіони)	Львівська, Вінницька, Закарпатська тощо	< 10-20 (переважно від ракетних атак)

Географія руйнувань чітко корелює з лінією фронту: найбільших втрат зазнали Донецька, Харківська, Херсонська, Миколаївська та Луганська області. Це означає фактичне зникнення стаціонарної видовищної інфраструктури на значних територіях Сходу та Півдня України.

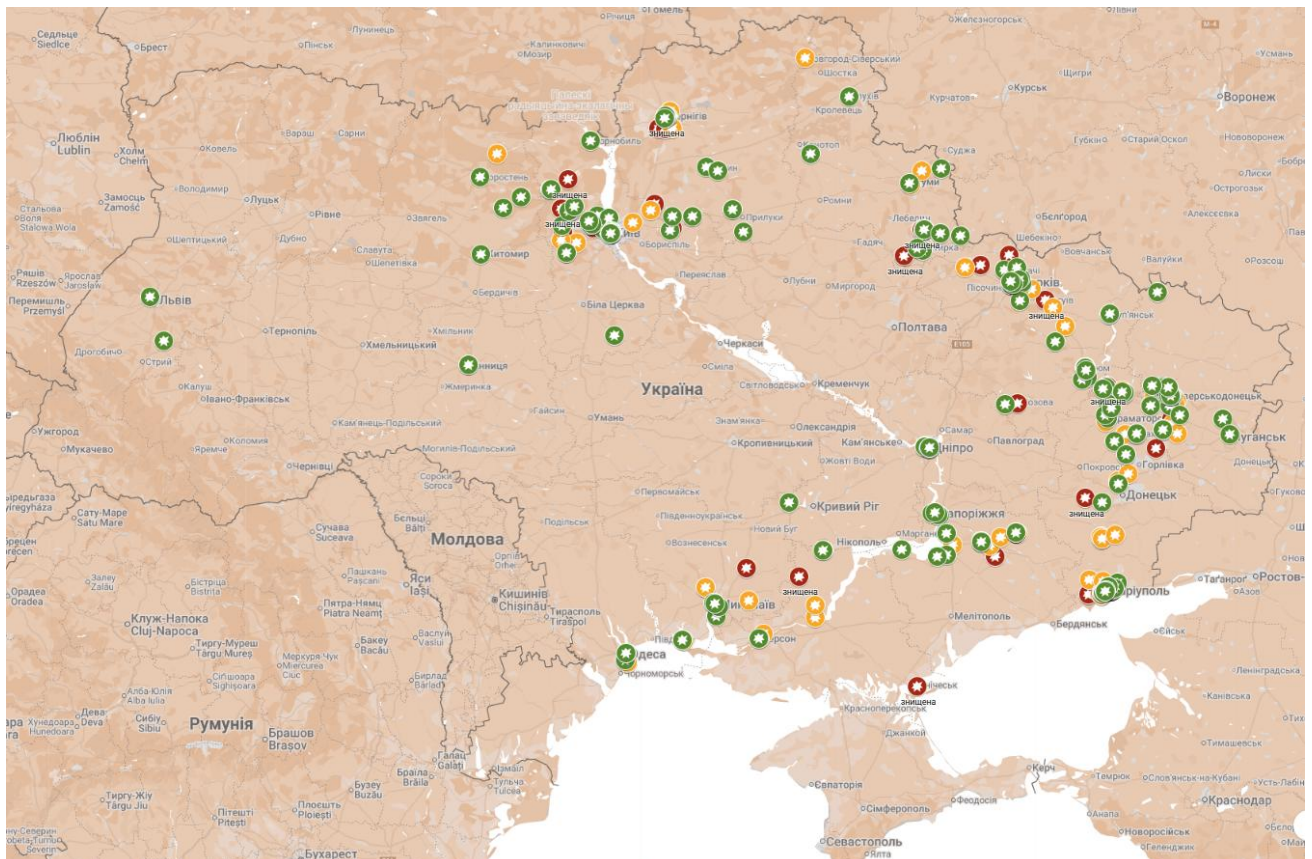


Рис.2.6. Мапа культурних втрат [98]

Найвища концентрація руйнувань (позначено червоним) спостерігається у Харківській, Херсонській та Донецькій областях, що корелює з лінією фронту. Окремим осередком є Одеська область, де пошкодження спричинені цілеспрямованими ракетними обстрілами історичного центру.

Таблиця 2.6.

### Географія руйнувань культурної інфраструктури (ТОП-5 областей)

(за даними МКІП та обласних військових адміністрацій, 2025 [24])

Регіон	Кількість пошкоджених об'єктів	Характер руйнувань
Харківська	~335	Найбільше постраждали бібліотеки, музеї та клубні заклади в зоні бойових дій.
Херсонська	~282	Масове мародерство музеїв та руйнування сільських клубів.
Донецька	~172	Майже повне знищення інфраструктури в містах на лінії зіткнення (Бахмут, Маріуполь).
Одеська	~159	Переважно наслідки ракетних атак на історичний центр Одеси.
Київська (та м. Київ)	~106	Руйнування внаслідок окупації області (2022) та повітряних атак.
Інші регіони	~600+	Миколаївська, Запорізька, Сумська, Чернігівська області.

Регіональна структура видовищної індустрії, яка і до війни була асиметричною, зараз зазнала радикальної поляризації. У великих містах – насамперед у Києві, Львові, Одесі, Дніпрі, Харкові – зосереджена більшість кінотеатрів мережевого типу, театрів, філармоній, великих концертних залів, стаціонарних цирків і зоопарків. Тут видовищні послуги інтегровані до ширшої системи міського дозвілля: торгово-розважальні центри, креативні хаби, тематичні фестивалі, гастрономічні заходи. Для малих міст і сільських територій характерна обмеженість стаціонарної інфраструктури, орієнтація на будинки культури, малі зали при закладах освіти, тимчасові майданчики просто неба, виїзні покази й заходи. В останні роки, з огляду на воєнну міграцію та зміну демографічної структури, саме міста західних і центральних регіонів стають новими центрами культурної активності, де відкриваються приватні кінозали, незалежні театральні сцени, локальні фестивалі. На основі цього можна виділити три типи регіональних ринків:

1. «Хаби безпеки» (захід та центр – Львів, Ужгород, Івано-Франківськ, частково Київ):

- Сюди змістилися основні фестивальні події (наприклад, Одеський міжнародний кінофестиваль проводився у Києві та Чернівцях).
- Відкриваються нові малі сцени та арт-простори.
- Висока концентрація внутрішньо переміщених осіб (ВПО) створює додатковий попит на культурне дозвілля.

2. *«Прифронтові форпости»* (Харків, Дніпро, Одеса, Запоріжжя):

- Діяльність закладів обмежена безпековими протоколами.
- Розвиток специфічних форматів: театри в укриттях (відомі приклади вистав у підвалах Харкова та Миколаєва), концерти на станціях метро.
- Репертуар часто має волонтерське та патріотичне спрямування; комерційна складова значно знижена.

3. *«Депресивна периферія»* (малі міста та деокуповані громади):

- Критична нестача інфраструктури через руйнування будинків культури.
- Дозвілля забезпечується переважно силами мобільних культурних десантів та волонтерських організацій.

Цифровізація суттєво змінює поведінку споживачів видовищних послуг. Молодь і частина дорослого населення дедалі частіше віддають переваги онлайн-форматам – стрімінговим платформам, відеоблогінгу, геймінгу, участі в онлайн-концертах та віртуальних фестивалях. Це з одного боку загострює конкуренцію за вільний час споживача, а з іншого – відкриває можливості для розширення аудиторії театральних, концертних та кінопроектів за межі конкретного міста. Театри й концертні організації, які інвестують у якісний відеозапис, стрімінг і просування в соціальних мережах, підтримують додаткові джерела доходів і підвищують впізнаваність бренду. Водночас цифрова трансформація вимагає нових компетенцій у менеджерів і митців, а також державної підтримки в оновленні технічної бази.

Цифрові сервіси (Netflix, MEGOGO, SWEET.TV) стали потужними конкурентами традиційних закладів. Щоб утримати глядача, кінотеатри та концертні зали трансформуються в мультифункціональні хаби:

- впровадження форматів live-event-cinema (трансляції спорту, кіберспорту);
- проведення спеціальних подій: зустрічі з творчими групами, благодійні аукціони;
- «Кінотеатр як укриття» - наявність сертифікованого сховища стає конкурентною перевагою закладу (наприклад, мережа «Планета Кіно» активно комунікує безпекові умови).

Умови воєнного стану посилили ще один важливий тренд – соціалізаційну й терапевтичну роль видових закладів . Частина кінотеатрів, театрів, концертних залів об'єднує укриття й працює з урахуванням повітряного тривогу, що перетворює їх на місце безпечного спільного дозвілля. Значна частина репертуару буває виразно патріотичного, документального, рефлексивного змісту; поширити благодійні покази та концерти на підтримку Збройних сил України й постраждалих громад. Таким чином, видова індустрія в сучасній Україні виконує не лише розважливу, а й важливу комунікативну, консолідаційну та психотерапевтичну функції, залишаючи простір осмислення травматичного досвіду та формування спільного культурного фронту опори.

Видовищна індустрія України переживає період глибокої трансформації. Війна загострила регіональну нерівність: якщо у західних регіонах ринок поступово зростає та диверсифікується, то на Сході та Півдні відбувається вимушена примітивізація або повна зупинка діяльності стаціонарних закладів. Попри це, сфера демонструє високу резистентність: рекордні збори національних фільмів та заповнені зали театрів свідчать про те, що культурне дозвілля стало важливою складовою ментального здоров'я нації в умовах перманентного стресу.

**2.2.3. Культурно-пізнавальні та просвітницькі інституції в системі дозвілля.** Культурно-пізнавальні та просвітницькі установи традиційно посіда-

ють центральне місце в інфраструктурі вільного часу, поєднуючи функції рекреації, неформальної освіти та формування культурної ідентичності. Для постіндустріального суспільства вони стають не лише «місцями зберігання» культурних цінностей, а й активними акторами розвитку людського капіталу, креативних індустрій та урбаністичного середовища.

Культурно-пізнавальні та просвітницькі установи посідають центральне місце в інфраструктурі вільного часу, поєднуючи функції рекреації, неформальної освіти та конструювання ідентичності. У постіндустріальному суспільстві відбувається трансформація їхньої ролі: з пасивних «місць збереження пам'яті» (depositories) вони перетворюються на інтерактивні платформи (hubs) розвитку людського капіталу та креативних індустрій.

Станом на початок 2022 року інфраструктурна мережа закладів культури в Україні була однією з найщільніших у Європі. За узагальненими даними Державної служби статистики та МКІП, вона включала більше 16 тис. клубних закладів (будинки культури, народні доми), 13,5 тис. публічних бібліотек, 574 музеї різного підпорядкування, 112 професійних театрів [9; 10; 24]. Однак повномасштабна війна запустила процес структурного скорочення мережі. За даними МКІП, станом на 2024 рік, значна частина закладів на сході та півдні припинила існування фізично або юридично, тоді як на заході відбувається ущільнення функцій закладів через релокацію. Попри війну та погіршення безпекової ситуації, мережа культурних закладів залишається однією з найбільших у Європі за кількістю установ на душу населення, хоча якість інфраструктури та рівень фінансування є вкрай нерівномірними в регіональному розрізі.

Музеї відіграють ключову роль у структурі культурно-пізнавального дозвілля. Вони забезпечують доступ до матеріальної та нематеріальної культурної спадщини, виступають майданчиками для діалогу про історичну пам'ять, національну ідентичність, сучасне мистецтво. Водночас Держстат фіксує помітне скорочення відвідуваності музеїв у 2022 році порівняно з довоєнним періодом, що пов'язано як із воєнними діями та релокацією населення, так і з падінням платоспроможного попиту та обмеженнями на масові заходи [10].

Динаміка їхнього розвитку зараз визначається двома протилежними векторами: фізичним руйнуванням та цифровим стрибком. Важливим викликом є також прямі втрати музейної мережі: за оцінками ЮНЕСКО, станом на кінець 2023 року в Україні було пошкоджено щонайменше 274 об'єкти культурної спадщини, серед яких 27 музеїв та 18 бібліотек, станом на жовтень 2024 року, пошкоджень зазнали вже 455 об'єктів культурної спадщини, серед яких понад 30 музеїв. Найбільших втрат зазнали Харківська, Донецька та Херсонська області. Це призвело до виникнення феномену «евакуйованого дозвілля» – коли експозиції вивозяться, а приміщення консервуються [89]. Все це обумовлює необхідність просторової перебудови музейної мережі, посилення ролі безпечніших західних та центральних регіонів як центрів культурного дозвілля.

На цьому тлі посилюється тенденція до модернізації музейного простору. Провідні українські музеї та культурні центри активно впроваджують інтерактивні форми подачі матеріалу, мультимедійні інсталяції, VR/AR-компоненти, що дозволяють відвідувачам «занурюватися» в історичне середовище або художній контекст. Так, національні та муніципальні музеї в Києві, Львові, Харкові, Дніпрі (Національний художній музей, Музей Ханенків, Львівський історичний музей) та ін.), а також низка спеціалізованих інституцій (музеї історії, сучасного мистецтва, техніки) впровадили формати 3D-турів та VR-експозицій, онлайн-експозиції. Це дозволило розширити аудиторію за межі фізичної локації і перетворює музей на елемент цифрового дозвілля, залучаючи українську діаспору та іноземців [7].

Особливе місце в системі дозвілля займають бібліотеки, які поступово трансформуються з традиційних книгосховищ у мультфункціональні культурні та освітні хаби. За офіційними даними, попри довготривалу тенденцію до скорочення їхньої кількості, публічна бібліотечна мережа України в 2022 році все ще налічувала близько 13,5 тис. установ різних типів, що забезпечує базову доступність інформаційних та освітніх послуг навіть у сільській місцевості [10]. У відповідь на виклики війни бібліотеки швидко розширили спектр послуг: поряд із традиційною видачею літератури вони організовують простори для роботи й

навчання, події неформальної освіти, психологічні зустрічі, клуби за інтересами, виступають «пунктами стійкості» для внутрішньо переміщених осіб.

Згідно з аналітичними матеріалами Української бібліотечної асоціації, у 2022–2024 роках ключовим трендом стала цифровізація бібліотечних послуг: активне впровадження електронних каталогів, онлайн-сервісів запису та продовження термінів користування, розвиток доступу до електронних колекцій, баз даних та цифрових архівів [54]. У низці регіонів бібліотеки виступають партнерами освітніх і волонтерських ініціатив, проводячи безкоштовні курси цифрової грамотності, мовні клуби, кінопокази, публічні лекції. Таким чином, вони стають важливими вузлами локального культурного та соціального капіталу, інтегрованими у ширшу індустрію дозвілля. Тобто бібліотечна мережа демонструє найвищу адаптивність. Відбувається перехід від моделі «книгозбирання» до моделі «третього місця» – простору для коворкінгу, навчання та психологічної підтримки. У великих містах (Київ, Львів, Дніпро) бібліотеки стають медіатеками з доступом до швидкісного інтернету, 3D-принтерів та лекторіїв (приклад Центральна бібліотека ім. Т. Шевченка для дітей у Києві). У сільській місцевості бібліотеки часто залишаються єдиними доступними безкоштовними закладами дозвілля. Тут вони виконують функції центрів надання адміністративних послуг та цифрової грамотності (проекти Мінцифри «Дія.Освіта»). На деокупованих територіях бібліотеки першими відновлюють роботу як центри соціальної згуртованості та «пункти незламності».

До культурно-пізнавальних інституцій належать також культурні центри, будинки культури, виставкові простори, арт-центри, які формують мережу громадських просторів для спілкування, творчого самовираження та споживання культурного продукту. Державна статистика фіксує понад 16 тис. клубних закладів (будинків культури, клубів, центрів дозвілля), що традиційно відіграють ключову роль у сільській місцевості та малих містах, забезпечуючи доступ до аматорської творчості, фольклорних практик, місцевих фестивалів [10]. Проте, більшість із них потребують капітального ремонту та енергомодернізації. У прифронтових зонах саме ці будівлі найчастіше стають об'єктами руйнувань.

Водночас у великих містах посилюється роль сучасних культурних платформ – альтернативою радянським БК стають сучасні культурні кластери: «*Мистецький Арсенал*» (Київ), «*PinchukArtCentre*» (Київ), «*Jam Factory Art Center*» (Львів), «*Центр сучасної культури*» (Дніпро) [23; 74]. Ці інституції інтегрують виставкову діяльність, освітні програми та фестивальні формати, формуючи європейські стандарти дозвілля [74]. Їх діяльність формує нові стандарти якості культурно-дозвіллевих послуг та сприяє інтеграції України в європейський культурний простір.

Важливим напрямом модернізації є впровадження інноваційних практик популяризації культурного продукту. Багато музеїв, бібліотек і культурних центрів використовують інтерактивні формати – тематичні квести, освітні програми для дітей і молоді, мультимедійні перформанси, віртуальну та доповнену реальність, гейміфіковані мобільні додатки. Поширюються онлайн-події (лекції, презентації книжок, віртуальні екскурсії), що дозволяє залучати аудиторію з інших регіонів України та діаспору [2]. У відповідь на обмеження воєнного часу частина інституцій створює цифрові архіви та онлайн-колекції, що забезпечує збереження культурного контенту навіть за умов ризику фізичного знищення будівель і фондів.

Таблиця 2.7.

**Типологія регіонів за станом культурно-просвітницької інфраструктури**  
(2024–2025 рр.)

Тип регіону	Характеристика інфраструктури	Домінуючі форми дозвілля	Приклади областей
<b>Культурні хаби (тил)</b>	Висока щільність, збережена мережа, релоковані виставки.	Фестивалі, прем'єри, інтерактивні музеї, арт-резиденції.	Львівська, Київська, Івано-Франківська
<b>Прифронтові форпости</b>	Обмежений доступ, часткова консервація, робота в укриттях.	Онлайн-події, камерні заходи, волонтерські хаби в бібліотеках.	Харківська, Одеська, Запорізька, Дніпропетровська
<b>Зона критичних втрат</b>	Зруйнована або розграбована інфраструктура.	Мобільні культурні десанти, тимчасові заходи просто неба.	Херсонська, Донецька (підконтрольна), прикордоння Сумщини

Війна суттєво змінила просторову організацію культурно-просвітницьких інституцій у системі дозвілля. Частина музеїв, бібліотек, будинків культури в прифронтових та окупованих територіях була зруйнована або втратила можливість повноцінно функціонувати; натомість у західних та центральних областях посилюється навантаження на існуючу мережу закладів через концентрацію внутрішньо переміщених осіб [89]. У відповідь на це розгортаються програми тимчасової релокації колекцій, віддаленої роботи зі спільнотами, міжрегіональної культурної співпраці, що поступово змінює територіальну структуру культурного дозвілля й висуває нові вимоги до його організації.

Отже, культурно-пізнавальні та просвітницькі інституції в сучасній Україні виконують комплексні функції в системі дозвілля: вони одночасно є просторами відпочинку, неформальної освіти, зміцнення соціальної згуртованості та психологічної підтримки населення в умовах війни. Статистично зафіксоване скорочення відвідуваності та пошкодження інфраструктури поєднується з активними процесами цифровізації, інновацій та інституційної адаптації, що в довгостроковій перспективі формує передумови для якісного оновлення культурного простору країни.

**2.2.4. Сектор розважальних послуг.** У сучасних умовах сектор розважальних послуг в Україні стає важливою складовою індустрії дозвілля, здатною задовольнити потреби у відпочинку, емоційному розвантаженні та соціальній активності широкого кола населення. Він охоплює різноманітні форми – від аквапарків і тематичних парків до клубів, розважальних і сімейних центрів, квест-майданчиків, VR-центрів та інших інтерактивних форматів.

Одним із ключових сегментів цього сектору залишаються аквапарки. За інформацією 2025 року, на ринку діють такі помітні об'єкти як аквапарк «Пляж» у Львові, «7 Океан» у Хмельницькому, «Косино» на Закарпатті, «Орбіта» в Коблеві [1], а також водні комплекси на узбережжі – що свідчить про достатньо широку географію й сезонну/круглорічну доступність водних розваг для українців [26; 29]. Наприклад, критий аквапарк «7 Океан» позиціонується як найбільший на заході України та здатен приймати до 1 тис. відвідувачів одно-

часно; комплекс має багатий набір атракціонів, басейнів та відпочинкових зон [51]. Також є відкриті аквапаркові комплекси на морському узбережжі, які приваблюють відпочивальників у літній сезон [70].

Цей сегмент є одним із найбільш розвинених та інвестиційно привабливих. Географія аквапарків демонструє тенденцію до децентралізації, охоплюючи як великі міста, так і курортні зони. Так можна виділити наступні центри:

- *Західний регіон* включає Аквапарк «Пляж» (Львів) – найбільший критий водний комплекс Західної України; «7 Океан» (Хмельницький) – потужний центр із пропускнуою здатністю до 1000 осіб одночасно; термально-розважальний комплекс «Косино» (Закарпаття).
- *Південний регіон* – відкриті сезонні комплекси на узбережжі, зокрема «Орбіта» (Коблеве) та «Одеса» (Одеса), які зберігають популярність у літній сезон попри безпекові обмеження доступу до моря.
- *Київський регіон*. Де функціонують ТРЦ «Dream Town» (аквапарк юрського періоду) та «Термінал» (Бровари).

Новим трендом стає інтеграція національного брендингу в розваги. Показовим є проєкт аквапарку за мотивами анімаційного фільму «Мавка», анонсований як приклад синергії креативних індустрій та розважального бізнесу [70].

Ринок розваг дедалі більше інтегрується в структуру торговельно-розважальних центрів (ТРЦ), що дозволяє генерувати стабільний трафік. Спостерігається тенденція зміщення фокусу на формат *edutainment* (навчання через розвагу) та сімейні парки. Цікавим є кейс «Epiland» - так у 2024 році мережа «Епіцентр» анонсувала запуск власної мережі сімейних парків розваг «Epiland». Флагманський об'єкт площею 3000 м<sup>2</sup> у Києві орієнтований на дітей до 12 років і пропонує послуги професійних бекісітерів, що вирішує проблему дозвілля батьків під час шопінгу [57].

Проте ринок розважальних послуг в Україні все ще перебуває на стадії розвитку. За оцінкою аналітиків, попри наявність ряду успішних проєктів, масштабна частина розважальних закладів є сезонними або обмеженими за геог-

рафічним охопленням, що зумовлено як економічними чинниками, так і безпечною ситуацією [83].

Серед сучасних трендів аудиту дозвілєвого ринку – розвиток інноваційних форматів відпочинку. Це включає відкриття невеликих тематичних парків у межах торгово-розважальних центрів (ТРЦ), створення квест-кімнат, VR- і AR-центрів, інтерактивних ігротеатрів, розважальних майданчиків для дітей тощо. Наприклад, у 2024 році було анонсовано відкриття першого в Україні дитячого парку розваг «Epirand» на території Київського ТРЦ, площа якого становила близько 3 000 м<sup>2</sup>, із фокусом на дітей до 12 років та наданням послуг з догляду за дітьми під час батьківських покупок [57].

Такі нові формати значно розширюють аудиторію: вони стають привабливими для молодих сімей, батьків з дітьми, підлітків, а також для людей, які шукають недороге або швидке дозвілля у межах міста. Це допомагає локалізувати попит на дозвілля в міському середовищі – без потреби виїжджати за місто чи на курорти.

Просторові аспекти доступності розважальних послуг у країні характеризуються значною територіальною нерівномірністю. Найбільша концентрація парків, аквапарків, розважальних центрів і VR/квест-майданчиків – у великих містах та обласних центрах, де проживає більша частина населення, де є покупець з вищою платоспроможністю, а також інфраструктурна й транспортна доступність. Водночас у малих містах та сільській місцевості такі заклади майже відсутні або мають дуже обмежену присутність – що зменшує доступ до якісного розважального дозвілля для мешканців регіонів.

Вікова структура попиту на розважальні послуги також визначає функціонування сектору: молодь і сім'ї з дітьми схильні до відвідування аквапарків, квест-центрів, тематичних майданчиків; підлітки – до клубів, інтерактивних та VR-розваг; дорослі – до комбінованих форматів (візит до ТРЦ + розваги + шопінг). Інноваційні формати дозволяють адаптувати заклади під ширший спектр аудиторії, включно з дітьми, підлітками, дорослими та багатопокілними родинами [53].

Сектор розважальних послуг також виконує важливу соціальну функцію: він дає змогу людям в умовах сучасного ритму життя (стрес, соціальна напруга, економічні виклики, воєнна ситуація) отримати відпочинок, емоційне розвантаження, соціальну взаємодію та дозвіллеву «віддушину». Особливо за важливих обставин – як у воєнний час – такі заклади можуть стати елементом психологічної підтримки, соціальної згуртованості, а для бізнесу – способом збереження економічної активності у сфері послуг.

Водночас існує низка проблем і ризиків у розвитку цього сектору. Це сезонність багатьох закладів (відкриті аквапарки працюють лише в теплий період), великі інвестиційні та експлуатаційні витрати (обладнання, безпека, персонал), залежність від рівня доходів і платоспроможності населення. Крім того, війна в Україні суттєво вплинула на індустрію розваг: частина закладів призупинила роботу або закрилась, деякі – втратили клієнтуру, водночас нові ініціативи з'являються у безпечніших регіонах або в онлайн/гібридному форматі. Повага до безпеки й гнучкість у бізнес-моделі стають вирішальними факторами виживання та розвитку.

Отже, сектор розважальних послуг в Україні – це динамічне, гнучке, але дуже неоднорідне середовище, що має значний потенціал, особливо в контексті змін суспільних потреб, урбанізації, демографії та технологічного прогресу. Для подальшого розвитку потрібні інвестиції, державна підтримка, адаптація формату під місцевий контекст, інноваційні рішення та орієнтація на безпеку і якість.

### **2.3. SWOT-аналіз стану інфраструктури дозвілля в Україні**

На основі детального аналізу секторів спорту, видовищної індустрії, культурно-просвітницьких установ та розважальних послуг, сформовано матрицю стратегічного аналізу. Вона демонструє, як війна та глобальні тренди трансформують інфраструктуру дозвілля.

Таблиця 2.8.

### SWOT-аналіз розвитку інфраструктури дозвілля України

S – Strengths (Сильні сторони)	W – Weaknesses (Слабкі сторони)
<p><b>1. Розгалужена мережа.</b> Україна володіє однією з найщільніших у Європі мереж публічних бібліотек (~13,5 тис.) та клубних закладів, що забезпечує базове покриття навіть у сільській місцевості.</p> <p><b>2. Висока адаптивність бізнесу.</b> Приватний сектор (фітнес, кінотеатри, ТРЦ) швидко впровадив енергонезалежні рішення (генератори) та безпекові протоколи (робота в укритах).</p> <p><b>3. Цифрова трансформація.</b> Швидкий перехід музеїв, театрів та бібліотек в онлайн (VR-тури, електронні каталоги, стрімінг) дозволив зберегти аудиторію.</p> <p><b>4. Соціальна функція.</b> Інфраструктура успішно виконує роль «терапевтичного простору» та центрів незламності для громад.</p>	<p><b>1. Регіональна диспропорція.</b> Критичний розрив між мегаполісами (Київ, Львів, Дніпро) та периферією. Якісні послуги (аквапарки, сучасні кінотеатри) зосереджені виключно у великих містах.</p> <p><b>2. Застарілість фондів.</b> Більшість державних об'єктів (стадіони, будинки культури) є енергонеефективними будівлями радянського зразка, що потребують капітальної реновації.</p> <p><b>3. Низька інклюзивність.</b> Значна частина інфраструктури досі не відповідає нормам безбар'єрності, що є критичним в умовах збільшення кількості ветеранів та людей з інвалідністю.</p> <p><b>4. Фінансова залежність.</b> Бюджетне фінансування культури скорочено, а купівельна спроможність населення для платних розваг знизилася.</p>
O – Opportunities (Можливості)	T – Threats (Загрози)
<p><b>1. «Build Back Better».</b> Післявоєнна відбудова дає шанс замінити старі радянські об'єкти на сучасні мультифункціональні хаби за європейськими стандартами енергоефективності.</p> <p><b>2. Грантова підтримка ЄС.</b> Доступ до програм «Creative Europe» та фондів відновлення для модернізації музеїв та культурних центрів.</p> <p><b>3. Внутрішній туризм.</b> Зростання попиту на рекреацію в безпечних регіонах (Карпати, Поділля) стимулює інвестиції в місцеву інфраструктуру.</p> <p><b>4. Edutainment.</b> Інтеграція розваг, навчання та спорту (нові формати в ТРЦ, бібліотеки-коворкінги) залучає молодіжну аудиторію.</p>	<p><b>1. Фізичне знищення.</b> Продовження ракетних атак загрожує руйнуванням унікальних об'єктів (музеї, стадіони) та інфраструктури подвійного призначення.</p> <p><b>2. Демографічна криза.</b> Відтік платоспроможної аудиторії (жінок з дітьми) та кваліфікованих кадрів (митців, тренерів) за кордон.</p> <p><b>3. Енергетична нестабільність.</b> Блекаути роблять нерентабельними енергоємні бізнеси (аквапарки, льодові арени, басейни).</p> <p><b>4. Культурна маргіналізація територій.</b> Ризик перетворення деокупованих та прифронтових зон на "культурну пустелю" через неможливість швидкого відновлення мережі.</p>

Проведений стратегічний аналіз інфраструктури дозвілля в Україні демонструє, що галузь перебуває у стані глибокої трансформації, балансує між необхідністю фізичного виживання та потребою в докорінній модернізації. Внутрішній потенціал системи спирається на історично сформовану, надзвичайно щільну мережу закладів культури та спорту, яка за кількісними показниками відповідає європейським нормам доступності. Цей фундамент посилює-

ся високою адаптивністю приватного сектору та менеджменту комунальних установ, які в умовах війни зуміли оперативно переорієнтувати діяльність, забезпечивши енергонезалежність, цифровізацію послуг та виконання критично важливої соціально-терапевтичної функції для населення.

Водночас реалізація цього потенціалу суттєво гальмується внутрішніми структурними проблемами, серед яких ключовою є критична зношеність матеріально-технічної бази державного сектору. Більшість об'єктів, збудованих у радянський період, є енергонеєфективними та не відповідають сучасним вимогам інклюзивності, що стає особливо гострою проблемою з огляду на зростання кількості ветеранів та людей з інвалідністю. Ситуацію ускладнює глибока регіональна диспропорція, коли якісна розважальна та спортивна інфраструктура концентрується виключно у великих містах, залишаючи периферію та постраждалі регіони в зоні інфраструктурного дефіциту.

Зовнішнє середовище формує для галузі як екзистенційні загрози, так і унікальні можливості для розвитку. Головними ризиками залишаються фізичне знищення об'єктів внаслідок бойових дій та складна демографічна ситуація, що загрожує втратою як кваліфікованого кадрового ресурсу, так і платоспроможного споживача послуг. Енергетична нестабільність додатково ставить під загрозу функціонування капіталомістких об'єктів, таких як аквапарки чи льодові арени.

Проте саме необхідність післявоєнного відновлення відкриває вікно можливостей для якісного стрибка. Принцип «відбудувати краще, ніж було» у поєднанні з доступом до європейських грантових програм дозволяє не просто ремонтувати старі будівлі, а створювати принципово нові мультифункціональні простори. Переорієнтація на внутрішній туризм та впровадження гібридних форматів, що поєднують освіту, розваги та реабілітацію, здатні перетворити інфраструктуру дозвілля на драйвер відновлення людського капіталу країни. Успіх залежатиме від здатності поєднати безпекові вимоги з інноваційними підходами до організації простору.

## РОЗДІЛ 3. ТЕНДЕНЦІЇ, ВИКЛИКИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ ІНДУСТРІЇ ДОЗВІЛЛЯ В УКРАЇНІ

### 3.1. Актуальні проблеми функціонування індустрії дозвілля

Актуальні проблеми функціонування індустрії дозвілля в Україні мають комплексний характер і формуються на перетині економічних, соціальних, безпекових, інфраструктурних та інституційних чинників, які різко загострилися в умовах повномасштабної війни.

Першою й базовою групою є економічні обмеження. У 2022 р. ВВП України скоротився майже на третину, а рівень бідності різко зріс, що призвело до перерозподілу сімейних бюджетів на користь витрат «виживання» – харчування, житла, базових послуг – і скорочення споживання товарів та послуг у сфері відпочинку й культури. За оцінками Світового банку, навіть попри часткове відновлення економіки у 2023–2024 рр., реальні доходи значної частини домогосподарств залишаються нижчими за довоєнний рівень, а нерівність між різними соціальними групами посилюється. Це безпосередньо позначається на попиті на дозвіллеві послуги, особливо – на платні й високоспеціалізовані формати (фітнес-клуби, тематичні парки, фестивалі, театральні-концертні події), які стають менш доступними для домогосподарств із середніми та низькими доходами [84].

До економічних проблем додаються безпекові й інфраструктурні втрати. За даними Міністерства культури та інформаційної політики, станом на 1 жовтня 2024 р. в Україні було пошкоджено або зруйновано понад 2,4 тис. об'єктів культурної інфраструктури (клуби, бібліотеки, музеї, театри, мистецькі школи тощо), з них понад третина – повністю втрачена [10; 99]. ЮНЕСКО, яке веде окремий моніторинг об'єктів культурної спадщини, підтверджує пошкодження щонайменше 510 об'єктів – історичних будівель, музеїв, релігійних споруд, пам'яток архітектури [61]. Це означає не лише фізичні руйнування, а й втрату цілісних культурних ландшафтів, традиційних місць проведення дозвілля та

подій. Аналогічна ситуація спостерігається в спортивній сфері: за інформацією уряду, станом на осінь 2024 р. пошкоджено понад 700 спортивних об'єктів, включно зі стадіонами, басейнами, манежами, дитячо-юнацькими школами та 18 базами олімпійської підготовки [99]. Це суттєво звужує доступ населення до безпечних локацій для фізичної активності, особливо у східних і південних регіонах.

Безпековий вимір проявляється не лише у фізичних руйнуваннях, а й у режимних обмеженнях. Наявність комендантської години, постійна загроза ракетних ударів, необхідність використання укриттів під час масових заходів зменшують можливості проведення концертів, театральних вистав, фестивалів, нічних подій. Частина закладів змушена скорочувати тривалість роботи, переносити активність у денні години або працювати виключно в онлайн-форматах. Це, своєю чергою, знижує рентабельність бізнес-структур у сфері дозвілля й посилює ризики їх закриття вразливими на локальному рівні громадами.

Важливим викликом є поглиблення регіональних диспропорцій. Більшість руйнувань культурної та спортивної інфраструктури припадає на прифронтові й окуповані території – Донецьку, Луганську, Херсонську, Запорізьку, Харківську області [85]. Натомість центральні та західні регіони, куди переміщено значну частину населення й частину культурних інституцій, зіштовхнулися з перевантаженням наявної інфраструктури: музеї, театри, спортивні клуби та рекреаційні зони змушені обслуговувати більшу кількість відвідувачів за обмежених ресурсів. Виникає «географія надлишковості та дефіциту»: у деяких громадах культурні пропозиції дублюються, тоді як у прифронтових районах зберігається майже повна відсутність безпечних просторів дозвілля, окрім волонтерських ініціатив.

Соціальний вимір проблем індустрії дозвілля проявляється в нерівності доступу різних груп населення до культурних і спортивних послуг. Внутрішньо переміщені особи, ветерани, люди з інвалідністю, мешканці сільських територій часто мають обмежені фінансові й просторові можливості для участі у платних подіях або відвідування спеціалізованих закладів. Дані соціологічних дос-

ліджень свідчать, що для більшості домогосподарств пріоритетом стали базові потреби, а дозвілля, особливо позадомашнє, відсувається на другий план [43]. Водночас зростає запит на психосоціальну підтримку, реабілітацію та неформальні простори спілкування – і саме індустрія дозвілля могла б відігравати ключову роль у задоволенні цих потреб, але стикається з ресурсними обмеженнями.

Окремою проблемою є цифрова нерівність. Попри прискорений розвиток онлайн-сервісів, стримінгових платформ, цифрових музеїв та віртуальних екскурсій, близько п'ятої частини населення України все ще не має стабільного доступу до Інтернету. За оцінкою Freedom House, у 2023 р. близько 79 % населення користувалися Інтернетом, тобто приблизно 20,8 % залишалися офлайн, причому найнижчі показники доступу зафіксовано в сільських громадах та прифронтових областях [9]. Це створює подвійний розрив: частина установ культури й дозвілля не може повноцінно перейти в онлайн через браку цифрових компетентностей і ресурсів, а значна частина потенційних відвідувачів не може скористатися новими форматами через брак інтернет-інфраструктури чи цифрових навичок.

До інфраструктурних бар'єрів належать не лише руйнування будівель, а й старіння матеріально-технічної бази в тих закладах, що вціліли. За даними профільних міністерств, значна частина клубів, бібліотек, спортивних залів і парків дозвілля потребує енергоефективної модернізації, доступного середовища для маломобільних груп, оновлення обладнання та безпекових систем [43]. Умови війни обмежують можливості капітальних ремонтів: кошти місцевих бюджетів спрямовуються насамперед на оборону, гуманітарні програми й відновлення критичної інфраструктури. Відтак модернізація сфери дозвілля відбувається нерівномірно і переважно за рахунок міжнародних грантів, благодійних внесків або приватних інвестицій, що концентруються у відносно безпечних регіонах.

Серйозним викликом для подальшого розвитку індустрії дозвілля є кадровий та інституційний дефіцит. Значна частина працівників культури, спорту та креативних індустрій мобілізована до Збройних Сил України, виїхала за кор-

дон або змінила сферу діяльності через нестабільність зайнятості й низький рівень оплати праці. Паралельно спостерігається «вигорання» менеджерів культурних проєктів, які працюють у режимі постійних криз та «латання дірок» у фінансуванні. У багатьох громадах відсутні кваліфіковані фахівці з культурного менеджменту, урбаністики, спортивного маркетингу, що ускладнює стратегічне планування просторової мережі дозвіллевих послуг [85].

Інституційні проблеми пов'язані також із фрагментованістю нормативно-правової бази. Повноваження у сфері дозвілля розподілені між кількома міністерствами (культури та інформаційної політики, молоді та спорту, освіти і науки, економіки), що ускладнює координацію політики, розробку єдиних стандартів якості послуг, механізмів моніторингу й оцінювання. Децентралізація, з одного боку, надала громадам ширші повноваження у формуванні місцевих програм розвитку культури, спорту і туризму, але з іншого – не завжди супроводжувалася достатньою фінансовою спроможністю та кадровою підтримкою. У результаті виникають значні відмінності між громадами щодо доступу до сучасних культурно-дозвіллевих послуг, якості менеджменту та здатності залучати зовнішні ресурси.

Отже, сучасні проблеми індустрії дозвілля в Україні виходять далеко за межі окремих секторів – спортивного, культурного чи розважального. Вони відображають загальний стан соціально-економічного простору країни в умовах тривалої війни та трансформаційної кризи. Сукупність економічних обмежень, безпекових ризиків, інфраструктурних руйнувань, цифрової нерівності, регіональних диспропорцій та кадрово-інституційних викликів формує складне поле, у якому індустрія дозвілля змушена шукати нові моделі функціонування, спираючись на гнучкі формати, партнерства з громадянським суспільством і міжнародну підтримку.

### **3.2. Провідні тренди та інноваційні напрями розвитку**

Провідні тренди та інноваційні напрями розвитку індустрії дозвілля в Україні формуються під впливом одночасної дії глобальних зрушень – станов-

лення економіки вражень, стрімкої цифровізації та посилення wellness-культури – і специфічних для воєнного часу викликів. У світовому вимірі культурні та креативні індустрії розглядаються як один із драйверів постіндустріального зростання: вони забезпечують близько 3 % світового ВВП і десятки мільйонів робочих місць, а їхня роль у формуванні міського способу життя й нових моделей споживання постійно зростає [76]. Для України, де креативний сектор уже до повномасштабного вторгнення демонстрував стійку динаміку зростання та поступове нарощування внеску в зайнятість і додану вартість, це означає перехід від допоміжної ролі дозвілля до однієї з опор майбутньої відбудови й регіонального розвитку [45].

Однією з ключових тенденцій є *тотальна цифровізація форм дозвілля*. Під впливом пандемії COVID-19, а згодом – війни, значна частина культурних і дозвіллевих практик перемістилася в онлайн або набула гібридного формату. Звіти міжнародних партнерів фіксують, що українські культурні організації масово почали використовувати платформи відеостримінгу, соціальні мережі, сервіси відеоконференцій для проведення концертів, лекцій, кінопоказів, освітніх програм, а також розробляти цифрові продукти – онлайн-архіви, подкасти, інтерактивні платформи [41]. Український культурний фонд, реагуючи на ці зміни, запустив цільові програми підтримки цифрових проєктів: від віртуальних музеїв і 3D-турів до AR/VR-інсталяцій, мобільних застосунків, гейміфікованих освітніх платформ у сфері культури [42]. У результаті індустрія дозвілля дедалі менше прив'язана до фізичного простору: онлайн-концерти, стримінги театрів, цифрові фестивалі та кінофоруми розширюють аудиторію й дозволяють залучати українську діаспору, внутрішньо переміщених осіб, мешканців прифронтових регіонів, для яких фізичне відвідування заходів є ризикованим або неможливим.

У світовому масштабі одним з найдинамічніших сегментів залишається wellness-економіка. За оцінками Global Wellness Institute, у 2022 р. її обсяг сягнув близько 5,6 трлн дол. США, а до 2027 р. очікується зростання до понад 8,5 трлн дол., що відповідає середньорічним темпам приросту понад 8 % і близько

10 % частки у світовому ВВП. Це безпосередньо впливає на структуру дозвілля: підвищується попит на фітнес-клуби, wellness-центри, SPA-комплекси, реабілітаційні й спортивно-оздоровчі програми, wellness-туризм. В Україні ця тенденція посилюється війною: потреба у фізичній та психологічній реабілітації військових, ветеранів, ВПО й цивільного населення стимулює розвиток реабілітаційних центрів, програм адаптивного спорту, ініціатив із ментального здоров'я, які інтегрують елементи дозвілля – арт-терапію, музичні та театральні практики, рекреаційні поїздки, активний відпочинок на природі [45; 49]. Поступово формується підсектор wellness-дозвілля, де класичні спортивні послуги поєднуються з психологічною підтримкою, освітніми компонентами та елементами культурного досвіду.

Суттєво змінюється й логіка організації дозвіллевих послуг у напрямі економіки вражень. Користувачі дедалі частіше обирають не товар, а комплексне переживання: фестивалі, тематичні парки, квест-руми, інтерактивні експозиції, іммерсивні театральні дійства, VR-атракціони. Світові дослідження фіксують, що молодші покоління (міленіали, покоління Z) схильні спрямовувати більшу частину наявних доходів саме на події та враження, а не на матеріальні покупки. Українська індустрія дозвілля адаптується до цього тренду: зростає кількість фестивалів сучасної музики, кіно, урбаністики, креативних індустрій, що поєднують культурну, освітню й розважальну компоненти; розвиваються escape-rooms, тематичні інтерактивні простори для дітей та молоді, VR-та AR-атракціони в торговельно-розважальних центрах. У воєнних умовах дедалі більшого значення набувають «камерні» формати – невеликі, безпечні, інколи донорські або благодійні події, що поєднують дозвілля з волонтерством і збором коштів на потреби оборони та відновлення [85].

Окремий напрям – *урбаністичні простори нового покоління* та креативні хаби. В українських містах ще до 2022 р. активно розвивалася практика ревіталізації промислових і складських територій під багатофункціональні креативні центри, де поєднуються культурні, освітні, офісні, гастрономічні й дозвіллеві активності. Прикладами є київський арт-завод «Платформа», що трансформу-

вав територію колишнього заводу в простір фестивалів, маркетів, концертів, коворкінгів та освітніх проєктів, а також інноваційний центр «Промприлад.Реновація» в Івано-Франківську, який поєднує культурні, бізнесові та соціальні функції й позиціонується як майданчик для «пілотування» моделей сталого міського розвитку. У нових безпекових реаліях такі простори перетворюються на важливі осередки міської спільнотної взаємодії, волонтерської діяльності, психологічної підтримки, а також лабораторії нових форматів дозвілля – від урбаністичних фестивалів до освітніх хакатонів і мистецьких резиденцій [58].

З посиленням ролі цифрових технологій зростає значення *гейміфікації* – використання ігрових механік у недотично «ігрових» сферах: освіті, міському туризмі, музейній справі, неформальному дозвіллі. Підтримувані Українським культурним фондом проєкти включають в себе квести історичними центрами міст, інтерактивні мобільні додатки для музеїв, онлайн-ігри, що популяризують культурну спадщину та українську історію серед дітей і молоді [48]. Такі продукти поєднують рекреаційний та освітній ефекти, сприяють формуванню цифрових компетентностей і працюють на «м'яку» культурну дипломатію – як всередині країни, так і за її межами [85].

У цьому контексті помітно зростає роль креативних індустрій як інтегратора різних сегментів дозвілля. Дослідження українських та зарубіжних авторів акцентують, що креативні індустрії здатні генерувати мультиплікативний ефект для економіки регіонів: створювати робочі місця, активізувати малий бізнес у сфері послуг, стимулювати розвиток туризму, впливати на імідж і привабливість міст [45]. Для України це особливо актуально в умовах післявоєнного відновлення: культурні ініціативи, фестивалі, мистецькі резиденції, креативні кластери розглядаються як інструменти реінтеграції деокупованих територій, відбудови соціального капіталу та формування позитивного образу держави на міжнародній арені. Одночасно змінюються і потреби населення: поряд із запитом на розваги з'являється чітко виражений запит на безпеку, психологічний комфорт, осмислений відпочинок, можливість долучитися до спільних цінніс-

них практик – волонтерства, благодійності, підтримки військових, екологічних та культурних ініціатив [66].

Узагальнюючи, можна стверджувати, що провідні тренди розвитку індустрії дозвілля в Україні – цифровізація, гібридизація форматів, поширення wellness-культури, зміщення акценту на унікальні враження, поява урбаністичних просторів нового покоління й швидкий розвиток креативних індустрій – формують якісно нову модель дозвіллевої діяльності. Вона базується на поєднанні економічної ефективності та соціальної місії, локальності й глобальної інтегрованості, а також на зростанні суб'єктності користувача, який уже не просто споживає дозвілля, а співтворить його зміст і формати.

### **3.3. Стратегічні перспективи та можливості модернізації індустрії дозвілля України**

Сучасний етап розвитку індустрії дозвілля в Україні визначається поєднанням глибоких зовнішніх викликів – насамперед повномасштабної війни – та відкриттям нових можливостей, пов'язаних із цифровізацією, міжнародною підтримкою й переосмисленням ролі культури, спорту та креативних індустрій у відбудові держави. Стратегічний горизонт розвитку дозвіллевої сфери формується у рамках *інноваційної політики України*, державних програм, регіональних стратегій і міжнародних ініціатив, що створюють підґрунтя для відновлення та модернізації галузі.

Інноваційна політика держави спрямована на інтеграцію дозвіллевого сектору в ширший контекст цифрової економіки, креативних індустрій та smart-урбанізму. Вагомим базовим документом є *Концепція розвитку цифрової економіки та суспільства України* (КМУ № 67-р від 17.01.2018), що заклала системні підходи до цифровізації культури, впровадження VR/AR-технологій, розвитку цифрових архівів, віртуальних музеїв та інтерактивних публічних просторів [14]. Ці положення деталізуються у Національній економічній стратегії – НЕС-2030, яка визначає креативні індустрії одним із 20 ключових драйверів економічного зростання, акцентуючи на необхідності розвитку сучасних куль-

турних та спортивних просторів, подієвої індустрії та інноваційних форматів дозволя [27].

У сфері культури стратегічний вектор задає *проект Стратегії розвитку культури України до 2030 року*, який передбачає створення мережі культурних і креативних хабів, модернізацію музейних і театральних інституцій, запровадження інноваційних моделей менеджменту та стимулювання цифрових і мультимедійних форматів культурного продукту [25]. Важливо, що документ виокремлює напрям *післявоєнної культурної реконструкції*, де культурні та дозвілєві інфраструктури розглядаються як інструменти соціальної згуртованості, реінтеграції громад і психологічної підтримки населення.

Одним із дієвих інструментів реалізації інноваційної політики є діяльність *Українського культурного фонду (УКФ)*. Протягом 2018–2023 рр. фонд профінансував сотні інноваційних проєктів: цифрові експозиції, VR-музеї, інтерактивні освітньо-культурні сервіси, подієві формати нової генерації, туристично-культурні маршрути та інші продукти, які суттєво трансформували індустрію дозвілля на рівні громад [55]. У 2024–2025 рр. УКФ зосередився на програмі *Emergency Support*, спрямованій на підтримку культурних установ, що постраждали від війни, та на інноваційних моделях їхньої роботи у форматах цифрової і гібридної участі.

Важливою складовою модернізації дозвілєвої сфери є механізми стимулювання інновацій в економіці. *Ukrainian Startup Fund (USF)* активно підтримує технологічні та креативні стартапи, включно з VR-центрами, освітньо-дозвілєвими платформами, мобільними застосунками для спорту та культури, інноваційними сервісами розумних міст [86]. Як свідчать дані Фонду, понад 400 стартапів отримали гранти у 2019–2024 рр., що посилює синергію між креативним сектором, культурою, туризмом і цифровими послугами.

Стратегічні можливості для модернізації дозвілєвої інфраструктури суттєво посилюються в контексті післявоєнної відбудови. Важливу роль тут відіграють міжнародні програми, зокрема *Ukraine Facility (ЄС, 2024–2027)*, який передбачає значне фінансування для розвитку людського капіталу, культурної ін-

фраструктури, цифрових сервісів та регіонального розвитку [64]. *UNESCO Heritage Recovery Fund* підтримує відновлення музеїв, театрів, бібліотек і культурних центрів, включно з цифровою модернізацією експозиційних просторів [90]. Програми USAID, особливо «Проект розвитку економіки України», спрямовують ресурси на створення мультифункціональних креативних хабів, молодіжних центрів та безпечних громадських просторів.

Серед важливих інструментів державної політики з модернізації спортивно-дозвілєвої сфери варто виокремити програму «Активні парки – локації здорової України», яка забезпечила розгортання понад 10 тис. інтерактивних спортивних зон у громадах, та ініціативу «Безбар’єрна Україна», що закладає стандарти інклюзивності для культурних та спортивних просторів [31]. Попри війну, ці інструменти залишаються важливими векторними орієнтирами формування нової дозвілєвої інфраструктури.

Модернізація галузі потребує також удосконалення інституційного середовища: оновлення законодавства у сфері культури та дозвілля, розвитку партнерства між державою, громадами, бізнесом і громадськими організаціями, формування сталих моделей фінансування. Поширення практик *public-private partnership (PPP)* відкриває можливості для створення інноваційних культурно-дозвілєвих кластерів, тематичних парків, спортивних арен та центрів творчості.

Враховуючи масштаби руйнувань культурних і спортивних об’єктів унаслідок війни, стратегічні перспективи розвитку індустрії дозвілля України можна описати через три сценарії. *Помірний сценарій* передбачає відновлення базової інфраструктури та адаптацію до сучасних цифрових стандартів без суттєвої трансформації функціональної моделі галузі. *Інтенсивний сценарій* спирається на активну державну інвестиційну політику, масштабні програми реконструкції культурних і спортивних просторів, зростання ролі регіональних хабів та мережевих форматів. *Інноваційний сценарій* – найбільш прогресивний – передбачає інтеграцію України у глобальну екосистему креативних індустрій, широке застосування VR/AR-технологій, гейміфікації, цифрових платформ

участі, створення універсальних культурно-дозвіллевих хабів нового покоління та розбудову територій на принципах human-centered urbanism.

Перехід до інноваційної моделі розвитку індустрії дозвілля потребує не лише інвестицій та відповідних управлінських рішень, а й усвідомлення ролі культури та дозвілля як стратегічного ресурсу відбудови й розвитку України. У перспективі дозвілля може стати однією з ключових сфер формування суспільної стійкості, зміцнення людського капіталу, відновлення соціальних зв'язків і підвищення якості життя населення.

## ВИСНОВКИ

У ході виконання кваліфікаційної роботи було виконано поставлені завдання та здійснено комплексне суспільно-географічне дослідження індустрії дозвілля України.

1. Аналіз теоретичних засад дав змогу з'ясувати сутність поняття «дозвілля», визначити його місце у структурі соціального простору та представити еволюцію підходів до його трактування у філософських, соціологічних, психологічних та географічних дослідженнях. Показано, що дозвілля є багатовимірною категорією, яка поєднує часовий, діяльнісний, культурний, просторовий та економічний аспекти, а його сучасне розуміння нерозривно пов'язане з якістю життя, розвитком людського потенціалу та урбанізаційними процесами. Встановлено, що в умовах постіндустріального суспільства дозвілля трансформувалося з категорії «вільного від роботи часу» (рекреаційна функція) у складний соціокультурний та економічний феномен, спрямований на розвиток людського капіталу (розвивальна функція). Сучасний етап розвитку характеризується переходом до «економіки вражень», де споживач шукає не просто послугу, а унікальний емоційний досвід, що вимагає від закладів дозвілля впровадження інтерактивних та імерсивних практик.
2. Визначено структуру індустрії дозвілля та проведено класифікацію її закладів за функціональними, організаційними, просторовими та інституційними ознаками. Доведено, що індустрія дозвілля є складною багатокомпонентною системою, яка включає культурно-просвітницький, спортивно-оздоровчий, розважальний, подієвий, пізнавальний та рекреаційний сектори. Їх територіальна структура відрізняється нерівномірністю, що зумовлено демографічними, інфраструктурними, економічними та культурно-історичними чинниками.
3. Проаналізовано передумови та фактори розвитку індустрії дозвілля в Україні. Встановлено, що на її становлення впливають природно-ресурсний потенціал, рівень урбанізації, доходи населення, демографічна структура, культурне середовище, інституційні умови та технологічні зміни. Окремо підкреслено роль ді-

джиталізації, зміну моделей споживання та поширення онлайн-форм дозволя, що значно трансформували ринок дозвіллевих послуг у 2020–2024 рр. Визначено, що після початку повномасштабного вторгнення ключовим став безпековий чинник. Зміна геополітичної ситуації та внутрішня міграція призвели до переформатування попиту: пріоритетними стали безпека (наявність укриттів), психологічне розвантаження та територіальна близькість послуг.

4. Досліджено сучасний стан та динаміку розвитку основних секторів дозвіллевої індустрії України. Визначено, що найрозвиненішими є сфери культурно-пізнавальних послуг, спортивно-оздоровча інфраструктура та розважальна індустрія, проте між регіонами зберігаються істотні диспропорції, пов'язані з відмінностями у рівні соціально-економічного розвитку, фінансуванню, станом інфраструктури та міграційними процесами. Значну увагу приділено аналізу трансформацій дозвіллевого простору під впливом повномасштабної війни, що спричинила руйнування об'єктів, релокацію населення, зміну попиту та поява нових соціально орієнтованих функцій дозволя. Виявлено глибоку регіональну асиметрію. Спортивний сектор характеризується парадоксально вищою щільністю інфраструктури (стадіонів) у західних областях (Тернопільська, Хмельницька) порівняно з перенаселеними мегаполісами; культурний сектор демонструє найвищу стійкість; музеї та театри трансформувалися в осередки національної ідентичності та терапії; розважальний сектор є найбільш центростремким, концентруючись у великих містах (Київ, Львів, Дніпро), та зазнав суттєвих втрат через безпекові обмеження в курортних зонах Півдня.
5. Оцінено вплив цифровізації, соціокультурних трансформацій та воєнних дій на функціонування дозвіллевої індустрії. Виявлено, що цифрові технології стали одним з ключових драйверів розвитку, забезпечивши доступність культурного контенту та появу нових форматів дозволя — від онлайн-освіти і VR-просторів до цифрової творчості та кіберспорту. Воєнні дії посилили значення дозволя як інструменту психологічної підтримки, соціальної адаптації, інтеграції ВПО та відновлення соціальної згуртованості.

6. Встановлено основні проблеми та диспропорції розвитку індустрії дозвілля України: нерівномірність територіального розміщення об'єктів, зношеність частини інфраструктури, недостатність фінансування, нерівний доступ населення до сучасних дозвіллевих практик, руйнування об'єктів у прифронтових регіонах, кадровий дефіцит у культурній та спортивній сферах. Проблемними залишаються питання безпеки, модернізації матеріально-технічної бази, цифрової доступності та інклюзивності.
7. У роботі визначено стратегічні перспективи та окреслено можливі сценарії модернізації дозвіллевого сектору в умовах післявоєнного відновлення. До пріоритетних напрямів належать: відбудова і трансформація інфраструктури за принципами стійкості та інклюзивності; розвиток культурних, спортивних та креативних кластерів; посилення інтеграції дозвілля з туризмом і креативною економікою; цифрова трансформація закладів дозвілля; створення безпечних та психологічно підтримувальних просторів; впровадження сучасних моделей партнерства між державою, громадами та бізнесом. Перспективним є формування «економіки вражень» та зміцнення ролі дозвілля у соціально-економічному розвитку територій.

Отримані результати підтверджують, що індустрія дозвілля є важливою складовою соціально-економічного простору України та має значний потенціал у контексті післявоєнної відбудови, формування людського капіталу та зміцнення соціальної єдності.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Аквапарки України: водний рай для сімейного відпочинку. *Kokl.ua*. 2025. URL: <https://kokl.ua> (дата звернення: 10.11.2025).
2. Буцикіна Є. Музеї після локдауну: відкриваючи нові напрямки руху. *Korydor* : журнал про сучасну культуру. URL: <https://korydor.in.ua/>
3. Арт-завод «Платформа» : офіційний сайт [Електронний ресурс]. Київ, 2024. URL: <https://artzavodplatforma.com> (дата звернення: 11.11.2025).
4. Бейдик О. О. Рекреаційно-туристичні ресурси України: методологія та методика аналізу, термінологія, районування. Київ : Київський університет, 2001. 395 с.
5. Бочарова Л. С. Соціально-культурна діяльність: теорія і практика. Київ : Кондор, 2010. 304 с.
6. Витрати і ресурси домогосподарств України у 2023 році : статистичний збірник. Київ : Державна служба статистики України, 2024. 356 с.
7. Віртуальні тури: відкрийте для себе музеї онлайн. *Museums.org.ua*, 01.11.2023. URL: <https://museums.org.ua/virtualni-turi-vidkrijte-dlya-sebe-muzeyi-onlajn/>
8. Галузевий аналіз української культурної спадщини. Київ, 2023. 64 с. Підготовлено за підтримки USAID та Українського культурного фонду. [api.home.ednannia.ua](http://api.home.ednannia.ua)
9. Державна служба статистики України. *Заклади культури, мистецтва та фізкультури України у 2021 році*: статистичний збірник / Відп. за вип. О. Кармазіна. Київ : Держстат України, 2022. 87 с.
10. Звіт про стратегічну екологічну оцінку Державної програми розвитку міжнародного територіального співробітництва на 2025 – 2027 роки. Київ, 2025. URL: [sea-program-808.pdf](https://sea-program-808.pdf)
11. Кифяк В. Ф. Організація туризму : навч. посіб. Чернівці : Книги-XXI, 2008. 310 с.
12. Кінотеатральний ринок України: поточний стан та перспективи розвитку : аналітичний огляд. Pro-Consulting, 2024. URL: <https://pro-consulting.ua>
13. Ковальчук М. В., Шульгіна Л. М. Дозвілля населення: соціально-економічні аспекти розвитку. Київ : КНЕУ, 2013. 276 с.
14. Концепція розвитку цифрової економіки та суспільства України на 2018–2020 роки : розпорядження Кабінету Міністрів України від 17.01.2018 № 67-р.

15. Кузик С. П. Теоретичні проблеми туризму і рекреації. Львів : Інститут регіональних досліджень НАН України, 2010. 272 с.
16. Любіцева О. О. Рекреаційні потреби населення: географічні аспекти формування і розвитку. Київ : Київський університет, 2002. 292 с.
17. Любіцева О. О. Ринок туристичних послуг (геопросторові аспекти) : монографія. Київ : Альтерпрес, 2002. 436 с.
18. Мальська М. П., Худо В. В., Цибух В. І. Туристичні ресурси України: навч. посіб. Київ : Центр учбової літератури, 2012. 312 с.
19. Марченко О. М. Вільний час і дозвілля молоді: соціологічний вимір. Київ : Ніка-Центр, 2018. 212 с.
20. Мацола В. І. Рекреаційно-оздоровчий комплекс України (питання теорії, методології та практики). Львів : ЛП, 1997. 312 с.
21. Мединська Н. В. Географія туризму і рекреації : навч. посіб. Київ : Альтерпрес, 2015. 368 с.
22. Мезенцев К. В. Суспільно-географічне прогнозування регіонального розвитку : монографія. Київ : ВПЦ «Київський університет», 2005. 191 с.
23. Мистецький арсенал : [офіційний сайт]. URL: <https://artarsenal.in.ua> (дата звернення: 19.11.2025).
24. Міністерство культури та інформаційної політики України. Пошкодження об'єктів культурної інфраструктури внаслідок повномасштабного вторгнення РФ: оперативні дані станом на 01.10.2024 р. [Електронний ресурс]. Офіційний вебсайт МКІП. URL: <https://mkip.gov.ua> (дата звернення: 10.10.2025).
25. Міністерство культури та інформаційної політики України. Стратегія розвитку культури України до 2030 року (проект). Київ, 2022.
26. Найгарніший, найбільший і найдорожчий аквапарк в Україні. *Obozrevatel*. 2025. URL: <https://news.obozrevatel.com> (дата звернення: 17.10.2025).
27. Національна економічна стратегія на період до 2030 року : постанова Кабінету Міністрів України від 03.03.2021 № 179.
28. Нудельман В. І. Культурно-дозвілєва діяльність: історія, теорія, практика. Київ : Академія, 2014. 240 с.
29. *Огляд ринку аквапарків України*. Pro-Consulting. URL: <https://pro-consulting.ua> (дата звернення: 13.11.2025).
30. Олійник Я. Б., Степаненко А. В. Вступ до соціальної географії : навч. посібник. Київ : МА-УП, 2000. 208 с.
31. Офіс Президента України. Ініціатива «Активні парки – локації здорової України». Київ, 2021–2024.

- 32.Пазюк В. П. Соціокультурний простір України в умовах трансформацій: теоретичні та практичні аспекти. Львів : ЛНУ ім. І. Франка, 2020. 356 с.
- 33.Пальчук В. А. Дозвілля та рекреація у соціорозвитку територій. Харків : ХНАМГ, 2011. 248 с.
- 34.Пацюк В. С. Індустрія дозвілля як складова туристичної сфери. *Вісник Київського національного університету імені Тараса Шевченка*. Вип. 55. К., 2008. С. 51-53.
- 35.Петрова І. В. Дозвілля в зарубіжних країнах: Навчальний посібник. К.: Кондор, 2005. 408 с.
- 36.Петрова І. В. Соціально-культурний потенціал дозвіллевих об'єднань. *Наукові записки Київського національного університету культури і мистецтв*. Вип. 10. К., 2009. С. 90-96.
- 37.Петрова І. В. Сутність та особливості становлення індустрії дозвілля. *Культура і сучасність*. Вип. 2. К., 2009. С. 45-50.
- 38.Петрова І. П. Соціологія дозвілля : навч. посіб. Київ : Каравела, 2017. 228 с.
- 39.Піскунова І. А. Сучасні тенденції, типи і фактори, що визначають дозвілля. *Вісник Харківського державного технічного університету*. Вип. 3. Харків, 2011. С. 163-169.
- 40.Покоłodна М. М. Рекреаційна географія: Навчальний посібник. Харків: ХНАМГ, 2012. 274 с.
- 41.Промприлад.Реновація : інноваційний центр [Електронний ресурс]. Івано-Франківськ, 2024. URL: <https://promprylad.ua> (дата звернення: 1.12.2025).
- 42.Публічні бібліотеки України в умовах російської збройної агресії: оглядова довідка / Нац. б-ка України імені Ярослава Мудрого. Київ, 2023. URL: [https://nlu.org.ua/storage/files/infocentr/temat\\_dovidky/2023/pub\\_lib\\_2023.pdf](https://nlu.org.ua/storage/files/infocentr/temat_dovidky/2023/pub_lib_2023.pdf).
- 43.РБК-Україна. В Україні пошкоджено понад 2,4 тис. об'єктів культурної та понад 700 об'єктів спортивної інфраструктури, – уряд [Електронний ресурс]. URL: <https://www.rbc.ua> – Дата звернення: 19.09.2025.
- 44.Романенко С. С. Регіональні особливості спортивно-оздоровчої діяльності в Україні. *Український журнал прикладної економіки та техніки*. 2021. Т. 6. № 4. С. 192–197. DOI: <https://doi.org/10.36887/2415-8453-2021-4-23>.
- 45.Савіцька А. В., Скринник В. І., Оліфір А. І. Тенденції ринку креативних індустрій та їх вплив на соціально-економічний розвиток України. *Причорноморські економічні студії*. 2022. Вип. 73. С. 64–69.

- 46.Самойленко А. М. Соціокультурний потенціал креативних індустрій в умовах воєнної трансформації України. *Вісник економічної науки України*. 2024. № 1. С. 90–99.
- 47.Соціальна географія : підручник / за ред. Л. М. Немець, К. В. Мезенцева. Київ : Фенікс, 2019. 304 с.
- 48.Статистика пошкоджених об'єктів культурної спадщини та інфраструктури. *Міністерство культури та інформаційної політики України*.
- 49.Сучасний стан і проблеми розвитку культурної інфраструктури в Україні в умовах війни : аналітична записка / Центр економічної стратегії. Київ, 2024. – 32 с.
- 50.Теоретичні основи дозвіллевої діяльності у молодіжному середовищі [Електронний ресурс]. URL: <http://www.virtual.ks.ua/students/4759-theoretical-foundations-of-leisure-activity-among-young-people.html>
- 51.Топ аквапарків України. *ГЛАВКОМ*. 2025. URL: <https://glavcom.ua> (дата звернення: 29.10.2025).
- 52.Топчієв О. Г. Суспільно-географічні дослідження: методологія, методи, методики. Одеса : Астропринт, 2005. 632 с.
- 53.Трач Ю. В. Цифрові трансформації сфери культури в умовах війни. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*. 2023. № 2. С. 112–118. DOI: <https://doi.org/10.32461/2226-3209.2.2023.282911>.
- 54.Українська бібліотечна асоціація. Публічні бібліотеки України під час війни: виклики та відповіді. Аналітичні матеріали, 2022–2023 рр. URL: <https://ula.org.ua/>
- 55.Український культурний фонд. Річні звіти за 2018–2023 рр.
- 56.Шаблій О. І. Суспільна географія: теорія, історія, українознавчі студії. Львів : ЛНУ ім. І. Франка, 2001. 744 с.
- 57.Amusement parks will be included into the new concept of Epicenter shopping malls. *The New Voice of Ukraine*. 2024. URL: <https://english.nv.ua> (дата звернення: 29.10.2025).
- 58.Bilous A. Theatre effectiveness calculation. *Culture and Contemporaneity*. 2024. 26(1), 49-57. doi: 10.63009/cac/1.2024.49.
- 59.Box Office Ukraine. Аналітика касових зборів за 2023–2024 роки.
- 60.Csikszentmihalyi M. Flow: The Psychology of Optimal Experience. New York : Harper & Row, 1990. 303 p.

61. *Damaged cultural sites in Ukraine verified by UNESCO*. UNESCO. 2024. 8 Oct. URL: <https://www.unesco.org/en/articles/damaged-cultural-sites-ukraine-verified-unesco> (дата звернення: 28.11.2025).
62. Derkach S., Melnyk M., Fisher V., et al. Current Problems of Leisure Industry Development in Ukraine under Martial Law. *Revista RIVAR*. 2024. Vol. 11, No. 33. P. 90–101.
63. Dumazedier J. *Toward a Society of Leisure*. New York : Free Press, 1974. 321 p.
64. European Commission. *Ukraine Facility 2024–2027*. Brussels, 2024.
65. Exercise Habits in Eastern Europe: How Often Do Ukrainians, Bulgarians, and Romanians Work Out – and Which Activities Do They Prefer Most? *National Sample*. URL: <https://nationalsample.com/exercise-habits-in-eastern-europe-how-often-do-ukrainians-bulgarians-and-romanians-work-out-and-which-activities-do-they-prefer-most> (дата звернення: 21.10.2025).
66. Freedom House. *Freedom on the Net 2024: Ukraine*. Country Report [Electronic resource]. URL: <https://freedomhouse.org> – Date of access: 29.10.2025.
67. Global wellness economy reaches \$5.6 trillion in 2022 – and is forecast to grow to \$8.5 trillion by 2027 [Електронний ресурс]. *Global Wellness Institute News*. 2023. 8 Nov. URL: <https://globalwellnessinstitute.org/global-wellness-economy-reaches-5-6-trillion-in-2022> (дата звернення: 19.11.2025).
68. Global Wellness Institute. *Global Wellness Economy Monitor 2023 : report*. – Miami : Global Wellness Institute, 2023. URL: <https://globalwellnessinstitute.org/industry-research> (дата звернення: 5.11.2025).
69. Hall C. M., Page S. J. *The Geography of Tourism and Recreation: Environment, Place and Space*. London : Routledge, 2014. 470 p.
70. Licensing International / інформація про відкриття аквапарку «Мавка» 2025. URL: [Licensing International](https://licensinginternational.com)
71. List of Stadiums in Ukraine. *SmartScrapers (Rentech Digital)*. 2025. 15 Oct. URL: <https://rentechdigital.com/smartscraper/business-report-details/list-of-stadiums-in-ukraine> (дата звернення: 14.11.2025).
72. Needs assessment of Ukrainian cultural actors and organisations [Електронний ресурс]. *On the Move, Livraria Lello*. 2024. URL: <https://www.culturehive.co.uk/resources/needs-assessment-of-ukrainian-cultural-actors-and-organisations> (дата звернення: 13.11.2025).
73. *OECD Tourism Trends and Policies 2024*. OECD Publishing, 2024. 320 p.
74. PinchukArtCentre : [офіційний сайт]. URL: <https://pinchukartcentre.org> (дата звернення: 18.11.2025).

- 75.Pro-Consulting. Огляди ринку кінотеатрів України [Електронний ресурс]. URL: <https://pro-consulting.ua/ua/research> – Дата звернення: 16.10.2025.
- 76.Re|shaping policies for creativity : addressing culture as a global public good : 2022 Global report. Paris : UNESCO, 2022. 412 p. URL: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000380474> (дата звернення: 2.11.2025).
- 77.Rojek C. Capitalism and Leisure Theory. London : Tavistock Publications, 1985. 228 p.
- 78.Rojek C. Leisure and Culture. London : Palgrave Macmillan, 2000. 208 p.
- 79.SmartScrapers. URL: [https://rentechdigital.com/smartscraper/business-report-details/list-of-stadiums-in-ukraine?utm\\_source=chat.com](https://rentechdigital.com/smartscraper/business-report-details/list-of-stadiums-in-ukraine?utm_source=chat.com)
- 80.Sports & Fitness Locations in Ukraine. *xMap*. URL: <https://www.xmap.ai/location-intelligence-reports/sports--fitness-locations-in-ukraine> (дата звернення: 21.11.2025).
- 81.Stebbins R. A. Leisure Meaning: A Social Psychological Study. London : Palgrave Macmillan, 2015. 212 p.
- 82.Stebbins R. A. Serious Leisure: A Perspective for Our Time. New Brunswick : Transaction Publishers, 2007. 197 p.
- 83.*Ukraine Entertainment and Amusement Market Outlook 2021–2031*. 6Wresearch. 2025. URL: <https://www.6wresearch.com> (дата звернення: 10.11.2025).
- 84.Ukraine: One Year of War. Assessing the Impact on Communities and the Path to Recovery : Analytical report / UNDP, Government of Ukraine. – Kyiv, 2023. 76 p.
- 85.Ukrainian Cultural Foundation. Cultural Heritage. National Treasure : programme description [Електронний ресурс]. – 2021–2024. URL: <https://ucf.in.ua/en/open-call/cultural-heritage> (дата звернення: 30.09.2025).
- 86.Ukrainian Startup Fund. Annual Reports 2019–2024. Київ, 2024.
- 87.UNCTAD. Creative Economy Outlook 2022. Geneva : United Nations, 2022. 162 p.
- 88.UNESCO. Culture in war: Ukraine. Damage to cultural sites verified by UNESCO (2022–2025) [Electronic resource]. URL: <https://www.unesco.org> – Date of access: 27.10.2025.
- 89.UNESCO. Damaged cultural sites in Ukraine, 2023–2024 [Electronic resource]. – Available at: <https://www.unesco.org/en/ukraine-war/damaged-cultural-sites> – Accessed: 14.10.2025.
- 90.UNESCO. Heritage Recovery Programme for Ukraine. Paris, 2023–2024.

91. Veal A. J. *Leisure and Tourism Policy and Planning*. Wallingford : CAB International, 1992. 276 p.
92. Veblen T. *The Theory of the Leisure Class*. New York : The Macmillan Company, 1899. 400 p.
93. What's behind the rise of the 'experience economy'? [Електронний ресурс] *Euronews*. 2023. 27 Apr. URL: <https://www.euronews.com/culture/2023/04/27/whats-behind-the-rise-of-the-experience-economy> (дата звернення: 17.11.2025).
94. World Bank. *Ukraine Economic Update, 2024 : Staying the Course on Recovery and Reconstruction* [Electronic resource]. URL: <https://www.worldbank.org> – Date of access: 29.10.2025.
95. World Tourism Organization (UNWTO). *International Tourism Highlights 2023 Edition*. Madrid : UNWTO, 2023. URL: <https://www.unwto.org> (дата звернення: 25.09.2025).
96. Yelizarova O., Stankevych T., Parats A. et al. Specific Features of the Ukrainian Urban Adolescents' Physical Activity: A Cross-Sectional Study. *Journal of Environmental and Public Health*. 2020. Vol. 2020. Art. ID 3404285. DOI: <https://doi.org/10.1155/2020/3404285>.
97. Інтерактивна карта спортивних споруд, зруйнованих російськими окупантами. SPORT MAP [Електронний ресурс]. Team Ukraine. URL: <https://www.teamukraine.com.ua/> – Дата звернення: 7.10.2025
98. Мапа культурних втрат. URL: [https://www.google.com/maps/d/viewer?mid=1-CF\\_4wjX-DncDoHrzm3kqFyByAgytaz0&femb=1&ll=48.598674909920106%2C31.606662915624973&z=7](https://www.google.com/maps/d/viewer?mid=1-CF_4wjX-DncDoHrzm3kqFyByAgytaz0&femb=1&ll=48.598674909920106%2C31.606662915624973&z=7)
99. Росіяни вчергове атакували спортивну інфраструктуру [Електронний ресурс] // Міністерство молоді та спорту України. – 18 квіт. 2025. – Режим доступу: <https://mms.gov.ua/news/rosiiany-vcherhove-atakuvaly-sportyvnu-infrastrukturu>. – Дата звернення: 18.10.2025