

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ОДЕСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ЕКОНОМІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Кафедра економіки, права та управління бізнесом

Допущено до захисту

Завідувач кафедри

_____ 202__ р.

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на здобуття освітнього ступеня бакалавр

зі спеціальності 076 «Підприємництво, торгівля та біржова діяльність»

за освітньою програмою «Економіка та планування бізнесу»

на тему: **«ЕКОНОМІЧНЕ ОБҐРУНТУВАННЯ СТВОРЕННЯ КЛУБУ
СІМРЕЙСІНГУ»**

Виконавець:

студентка ФЕУП

Гринюк Жанна Геннадіївна _____

Науковий керівник:

д.е.н, професор

Андрейченко Андрій Вадимович _____

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ I. ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ВІДКРИТТЯ ВЛАСНОЇ СПРАВИ В УКРАЇНІ У СФЕРІ СІМРЕЙСІНГУ	5
1.1. Характеристика бізнес-ідеї створення клубу сімрейсінгу.....	5
1.2. Умови здійснення підприємницької діяльності в Україні.....	12
1.3. Вибір організаційно-правової форми та системи оподаткування для новостворюваного бізнесу.....	19
РОЗДІЛ II. АНАЛІТИЧНИЙ ОГЛЯД РИНКУ СІМРЕЙСІНГУ В УКРАЇНІ	25
2.1. Характеристика ринку сімрейсінгу.....	25
2.2. Аналіз конкурентного середовища на ринку сімрейсінгу в Україні.....	31
2.3. Формування витрат на започаткування справи.....	45
РОЗДІЛ III. ЕКОНОМІЧНЕ ОБҐРУНТУВАННЯ ДОЦІЛЬНОСТІ ВІДКРИТТЯ КЛУБУ СІМРЕЙСІНГУ	56
3.1. Розрахунок та аналіз показників ефективності проєкту.....	56
3.2. Аналіз можливих ризиків та планування заходів щодо їх запобігання.....	63
ВИСНОВКИ	74
Список використаних джерел	81
Додатки	87

ВСТУП

Актуальність теми. Актуальність теми створення клубу віртуальної реальності в сучасних умовах обумовлена кількома важливими факторами, пов'язаними з розвитком інноваційних технологій, трансформацією індустрії розваг та зміною споживчих переваг.

По–перше, віртуальна реальність – це передова технологія, яка набуває все більшого поширення у різних сферах, включаючи ігрову індустрію, освіту, медицину, архітектуру та бізнес. З розвитком технологій VR стає більш досконалою та доступною для широкого кола користувачів, що відкриває нові можливості для бізнесу.

По–друге, ігрова індустрія активно трансформується під впливом цифрових технологій та зміни споживчих вподобань. Традиційні форми розваг, такі як кінотеатри та парки розваг, стикаються з викликами у вигляді зростаючої конкуренції з боку інтерактивних та віртуальних форматів. Створення клубу віртуальної реальності дозволяє задовольнити попит споживачів на інноваційні, захопливі та технологічно–просунуті розважальні послуги.

По–третє, зміна способу життя та цінностей, особливо серед молодого покоління, зумовлює зростання популярності нових форм дозвілля. Споживачі прагнуть не лише розваг, а й емоційного задоволення.

Крім того, актуальність проєкту створення клубу віртуальної реальності підкріплюється відносною новизною цього бізнесу в Україні. Незважаючи на поступове зростання інтересу до VR–технологій, сфера розважальних закладів, присвячених віртуальній реальності, залишається недостатньо розвиненою. Реалізація такого проєкту дозволить задовольнити існуючий попит на інноваційні форми дозвілля та зайняти передові позиції на ринку.

Мета кваліфікаційної роботи. Теоретичні, методичні та прикладні аспекти економічного обґрунтування проєкту створення клубу сімрейсінгу.

Для досягнення поставленої мети були передбачені наступні **завдання роботи**:

- 1) визначити характеристику бізнес-ідеї створення клубу;
- 2) охарактеризувати умови здійснення підприємницької діяльності;
- 3) обґрунтувати вибір організаційно-правової форми;
- 4) охарактеризувати ринок віртуальної реальності в Україні;
- 5) здійснити аналіз конкурентного середовища на ринку віртуальної реальності в Україні;
- 6) сформулювати витрати на започаткування бізнесу;
- 7) зробити економічне обґрунтування доцільності створення клубу віртуальної реальності;
- 8) зробити аналіз можливих ризиків.

Об'єкт дослідження – процес економічного обґрунтування проєкту створення клубу сімрейсінгу.

Предмет дослідження – сукупність теоретичних, методичних, прикладних аспектів економічного обґрунтування створення клубу сімрейсінгу.

Методи дослідження. Для виконання передбачених завдань було використано такі методи: аналізу, індукції та дедукції; економіко–статистичні методи (таблиці, графіки); маркетингові методи, такі, як SWOT та PESTLE аналізи, спостереження; експертні діагностики (порівняння, оцінювання).

Інформаційна база дослідження. Для підготовки дослідження були використані нормативно–законодавчі акти впровадження підприємницької діяльності в Україні; наукові публікації вітчизняних вчених; статті дослідження ринку віртуальної реальності; статистичні дані ринку ігрової індустрії та віртуальної реальності.

Структура та обсяг кваліфікаційної роботи. Кваліфікаційна робота бакалавра складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел (49 найменувань) та 2-х додатків. Загальний обсяг роботи становить 88 сторінок. Основний зміст викладено на 78 сторінки. Робота містить 18 таблиць, 6 рисунків.

ВИСНОВОК

1. Визначено характеристику бізнес-ідеї створення клубу. Ринок ігрової індустрії, включно з віртуальною реальністю (VR), демонструє стрімке зростання та високі темпи росту, за прогнозами, глобальний дохід від ігрової індустрії становитиме \$286,8 млрд у 2025 році, а ринок VR досягне \$38,6 млрд у 2024 році з середньорічним темпом зростання 10,77%. Є величезна цільова аудиторія - близько 3,32 млрд людей у всьому світі грають у відеоігри, з них 2,66 млрд - дорослі, найбільша вікова група гравців - від 18 до 34 років (38%). Клуб віртуальної реальності може запропонувати різноманітні формати ігор: одиночні та мультиплеєрні, а також додаткові послуги, такі як зони відпочинку, організація заходів, тренування для професійних гравців та симулятори водіння. Бізнес-ідея створення клубу віртуальної реальності є актуальною та перспективною, оскільки відповідає зростаючому попиту на ігрові розваги та нові технології в цій галузі, за умови ретельного планування, правильного позиціонування та надання якісних послуг, клуб віртуальної реальності може стати успішним та привабливим бізнесом.

2. Охарактеризовано умови здійснення підприємницької діяльності. В Україні підприємницька діяльність регулюється десятками законодавчих актів, які охоплюють усі основні аспекти ведення бізнесу. До основних законодавчих актів можна віднести такі: Конституція України, Господарський кодекс України, Цивільний кодекс України, Податковий кодекс України, Закон України "Про державну реєстрацію юридичних осіб, фізичних осіб-підприємців та громадських формувань", Закон України "Про ліцензування видів господарської діяльності", Закон України "Про розвиток та державну підтримку малого і середнього підприємництва в Україні", Закон України "Про бухгалтерський облік та фінансову звітність в Україні", Кодекс законів про працю України, Закон України "Про охорону праці" та інші закони з питань безпеки праці.

Крім того, є значна кількість підзаконних нормативно–правових актів, що деталізують порядок застосування законів у певних сферах підприємництва.

3. Обґрунтовано вибір організаційно-правової форми. У контексті створення клубу віртуальної реальності, найоптимальніший варіант є організаційно-правова форма фізичної особи-підприємця на спрощеній системі оподаткування (2 група). Ця форма господарювання характеризується простотою процедури реєстрації та подальшого ведення діяльності, відсутня необхідність формування статутного капіталу, складання установчих документів, що дозволяє значно пришвидшити старт підприємницької діяльності та забезпечує високий рівень оперативності та гнучкості в прийнятті рішень. Крім того, спрощена система оподаткування для 2 групи передбачає сплату єдиного податку за ставкою до 20% від мінімальної заробітної плати, що є вигіднішим порівняно з ставками єдиного податку для 3 групи, забезпечуючи помірно податкове навантаження. Дана організаційно-правова форма дозволяє залучати до 10 найманих працівників, що є цілком достатнім для невеликого клубу віртуальної реальності на початковому етапі його функціонування, а також передбачає спрощену систему бухгалтерського обліку та звітності і відносно безпроблемну можливість переходу на загальну систему оподаткування в майбутньому у разі перевищення ліміту річного доходу. Єдиним недоліком є відсутність обмеженої відповідальності, оскільки фізична особа несе повну майнову відповідальність за борги суб'єкта господарювання. Отже, вибір організаційно-правової форми фізичної особи-підприємця на спрощеній системі оподаткування (2 група) для створення клубу віртуальної реальності є доцільним рішенням на початковому етапі розвитку бізнесу.

4. Охарактеризовано ринок віртуальної реальності в Україні. В Україні ігрова індустрія демонструє стійке зростання та значний потенціал для розвитку. За оцінкою аналітиків, український ринок відеоігор у 2023 році досяг обсягу 253,9 млн доларів США, що навіть більше ніж було у довоєнні часи. Це свідчить про зростаючий попит на ігровий контент серед українських споживачів та за подальшими прогнозами він повинен скласти 278,7 млн

доларів США у 2024-ому році та 350,6 млн 2027-му році відповідно. Середньорічний темп росту у такому випадку складе 7,95% (2024 – 2027 роки). А ось прибуток ринку віртуальної та доповненої реальності на 2023-й рік становим 14,5 млн доларів США, а прогнозований на 2024-й рік – 31,6 млн доларів США. Приріст у такому випадку складає цілих 117,9%.

Загалом ринок віртуальної реальності в Україні переживає бурхливий розвиток та має великий потенціал, хоча й знаходиться на ранній стадії становлення. Основним бар'єром для масового поширення віртуальної реальності в Україні залишається висока вартість обладнання. Середня заробітна плата станом на січень 2024-го року склала 19,5 тисяч гривень, тоді як лише один по-справжньому гарний шолом віртуальної реальності складає ціну від 20 тисяч гривень, і це не говорячи про супутнє обладнання. Через ці фінансові обмеження поки що невелика частка українських користувачів мають змогу повноцінно користуватися цими технологіями вдома. Саме ця ситуація створює можливості для розвитку спеціалізованих клубів віртуальної та доповненої реальності, де відвідувачі можуть скористатися можливістю зануритись у інший світ із максимальною іммерсивністю за доступною ціною.

5. Здійснено аналіз конкурентного середовища на ринку віртуальної реальності. Ринок клубів віртуальної реальності в Одесі наразі перебуває на зародковій стадії розвитку. На даний момент конкуренція на ринку клубів віртуальної реальності в Одесі є мінімальною, що відкриває можливості для входження нових гравців. Сьогодні в місті діє п'ять спеціалізованих клубів віртуальної реальності, що є досить малою кількістю, особливо з огляду на насичений ринок інших розважальних та громадських місць, таких як кав'ярні. Основним показником на ринку завжди є попит і пропозиція, а на ринку клубів віртуальної реальності в Одесі спостерігається значний попит, який поки що не задоволений повною мірою через обмежену пропозицію. Це створює сприятливі умови для входження нових гравців та розширення діяльності існуючих клубів.

Хоча головними викликами на ньому є відсутність усталених стандартів якості, диференціація пропозицій різних клубів та необхідність постійного оновлення контенту і обладнання відповідно до швидкого розвитку технологій віртуальної реальності. Успішними стратегіями можуть стати фокусування на унікальних перевагах, високому рівні сервісу, активному маркетингу та партнерствах з іншими учасниками індустрії розваг. Загалом, ринок клубів віртуальної реальності в Одесі має значний потенціал для зростання та залучення нових гравців, які зможуть запропонувати інноваційні та привабливі для споживачів послуги в цій перспективній ніші.

б. Сформовано витрати на започаткування бізнесу. для формування стартового капіталу клубу віртуальної реальності були здійснені такі витрати:

– Витрати на реєстрацію фізичної особи-підприємця (ФОП) склали 3 000 грн. Сюди входять державне мито, послуги нотаріуса, внесок до Пенсійного фонду, відкриття розрахункового рахунку, оформлення печатки та юридичні консультації.

– Оренда комерційного приміщення площею 91 кв.м у ЖК "57 Перлина" в с. Лиманка за орендну плату 20 000 грн на місяць. Дане приміщення розташоване у зручному місці з потенційною цільовою аудиторією.

– Витрати на дизайн та ремонт приміщення – 88 725 грн.

– Придбання необхідного обладнання для клубу: ігрових систем віртуальної реальності, офісних меблів, комп'ютерної техніки – 588 517 грн.

– Інші витрати: підключення до Інтернету – 2 830 грн, рекламна кампанія - 85 800 грн, реєстратор розрахункових операцій – 5 700 грн, охоронна та пожежна сигналізація - 8 800 грн, інші витрати – 6 608 грн.

Загальна сума стартового капіталу становить 830 000 грн.

Для фінансування частини витрат планується залучити овердрафт для ФОП від Правекс Банку на суму 300 000 грн під 21% річних на 12 місяців з можливістю пролонгації.

Таким чином, стартовий капітал клубу віртуальної реальності формується за рахунок власних коштів та залучення банківського кредиту і спрямовується

на реєстрацію бізнесу, оренду приміщення, ремонт, закупівлю обладнання, рекламу та інші передстартові витрати.

7. Здійснено обґрунтування доцільності створення клубу сімрейсінгу та віртуальної реальності. Стартовий капітал у розмірі 830 000 гривень може бути повністю відшкодований усього за 1 рік і 2 місяці, що є відносно коротким періодом окупності. Ключовим індикатором фінансової привабливості проєкту є чиста поточна вартість (NPV), яка становить 1 726 800 гривень. Індекс прибутковості, який становить 1,288, також підтверджує вигідність проєкту. Значення цього показника, більше за одиницю, означає, що надходження від проєкту перевищуватимуть витрати на його реалізацію, забезпечуючи додатковий прибуток для інвесторів.

Проаналізувавши всі ключові показники ефективності, можна зробити обґрунтований висновок, що відкриття клубу віртуальної реальності є високоприбутковим та фінансово вигідним проєктом. Короткий період окупності, значна чиста приведена вартість, високі індекси рентабельності та прибутковості свідчать про потужний потенціал проєкту в генеруванні стабільних грошових потоків та забезпеченні належної віддачі на інвестований капітал.

8. Зроблено аналіз можливих ризиків. Зважаючи на специфіку бізнесу клубу віртуальної реальності, можна виділити декілька ключових ризиків, що потребують ретельного управління та моніторингу:

– Операційні ризики, пов'язані із пошкодженням чи крадіжкою дорогого високотехнологічного обладнання VR. Їх реалізація може призвести до вимушених простоїв та значних фінансових втрат на заміну устаткування.

– Репутаційні ризики через можливу незадовільну якість обслуговування, інциденти травмування відвідувачів, витік конфіденційних даних чи поширення негативної інформації, що підірватиме довіру клієнтів та імідж закладу.

– Ризики, пов'язані зі змінами у поведінці споживачів та їхніх уподобаннях щодо розваг і дозвілля. Віртуальна реальність досі сприймається

як новинка чи тренд, відтак інтерес аудиторії може швидко знизитись через появу нових технологій чи тенденцій.

– Технологічні ризики збоїв та несправностей в роботі обладнання, програмного забезпечення чи систем комунікацій та кібербезпеки, здатних повністю паралізувати надання послуг клієнтам.

– Ринкові ризики цінових війн та демпінгування з боку конкурентів на відносно вузькому ринку VR-розваг, що може змусити клуб або знизити ціни до неприбуткових рівнів, або втратити значну частку клієнтів.

Для ефективного функціонування клубу віртуальної реальності керівництво має приділяти першочергову увагу мінімізації вищезазначених ризиків шляхом забезпечення найвищої якості обслуговування та безпеки відвідувачів, інвестицій у надійне обладнання та резервні потужності, постійного відстеження ринкових тенденцій та диверсифікації пропозиції послуг, моніторингу цінової політики конкурентів та своєчасної адаптації, а також запровадження належних процедур управління ризиками в цілому.

Можна зробити такі загальні висновки щодо створення клубу віртуальної реальності: бізнес-ідея є актуальною та перспективною, оскільки відповідає зростаючому попиту на ігрові розваги та нові технології в цій галузі, ринок якої демонструє стрімке зростання та високі темпи росту. Оптимальним вибором організаційно-правової форми на початковому етапі є фізична особа-підприємець на спрощеній системі оподаткування (2 група), що забезпечує гнучкість у прийнятті рішень. Формування стартового капіталу у сумі 830 000 грн відбувається за рахунок власних коштів засновника та залучення банківського кредит. Ключовими ризиками є операційні ризики, репутаційні ризики, ризики зміни поведінки споживачів, технологічні, ринкові ризики для мінімізації яких необхідно забезпечити надійність обладнання, високу якість послуг, диверсифікацію, моніторинг тенденцій та ефективне управління ризиками. Отже, за умови правильного позиціонування, відкриття клубу віртуальної реальності може стати вдалим бізнес-проектом з високим потенціалом успіху на перспективному ринку розваг.

Список використаних джерел

1. Параманов Д.Ю. Про поняття підприємницької діяльності: адміністративний аспект. *Юридична наука*. № 7. Вип. 109. 2020. С. 121.
2. Komal Sali. Booming Transformations and Trends Reshaping the Gaming Industry in 2024. *Linkedin* : веб-сайт. 19.02.2024 URL : <https://www.linkedin.com/pulse/booming-transformations-trends-reshaping-gaming-industry-2024-bwf8c> (Дата звернення: 10.03.2024).
3. Clement J. Global video gaming revenue from 2022 to 2032, by region. *Statista*. 14.02.2024. URL : https://www.statista.com/statistics/253816/value-of-the-global-video-game-market-in-by-region/?trk=article-ssr-frontend-pulse_little-text-block (Дата звернення: 20.02.2024)
4. AR & VR – Worldwide. *Statista* : веб-сайт. 11.2023. URL : <https://www.statista.com/outlook/amo/ar-vr/worldwide> (Дата звернення : 10.01.2024)
5. Howarth Josh. How Many Gamers Are There? (New 2024 Statistics). *Exploding Topics* : веб-сайт. 29.01.2024. URL : <https://explodingtopics.com/blog/number-of-gamers> (Дата звернення : 20.02.2024)
6. Top 13 Shocking Gamer Demographics in 2024. *Truelist* : веб-сайт. 17.02.2024. URL : <https://truelist.co/blog/gamer-demographics/> (Дата звернення : 15.03.2024)
7. Mascellino Alessandro. 70+ Video Game Statistics You Need to Know in 2024: Market Growth, Emerging Trends, and More. *Techopedia* : веб-сайт. 20.03.2024. URL : <https://www.techopedia.com/video-game-statistics> (Дата звернення : 10.04.2024)
8. Жарикова А. З початку війни середня зарплата в Україні зростає майже на третину. *Економічна правда*. 29.02.2024. <https://www.epravda.com.ua/news/2024/02/29/710583/#:~:text=Середня%20зарп>

лата%20в%20Україні%20з,і%20складала%2015%20000%20грн. (Дата звернення : 4.03.2024)

9. Шемшученко Ю. С. Законодавство : стаття / за ред. І. М. Дзюба, А. І. Жуковський, М. Г. Железняк та ін. Київ : Інститут енциклопедичних досліджень НАН України, 2010.

10. Рум'янцева В.В. Проблеми захисту прав суб'єктів підприємницької діяльності в господарських судах України. *Міністерство юстиції України*. URL : https://minjust.gov.ua/m/str_1956#:~:text=Конституційною%20гарантією%20за%20хисту%20прав%20та,суду%20Україні%20Верховним%20Судом%20України. (Дата звернення : 11.01.2024)

11. Про підприємництво : Закон України від 07.02.1991 р. № 698–ХІІ : станом на 11 лют. 2022 р. URL : <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/698-12#Text> (Дата звернення : 11.01.2024)

12. Договір оренди комерційного приміщення + акт передачі нерухомості. *Дуоком* : веб-сайт. URL : <https://duo.com.ua/pytannya-vidpovidi/orenda-nerukhomosti/dogovir-orendy-prymishennja> (Дата звернення : 11.01.2024)

13. Як отримати дозвіл на зовнішню рекламу в Україні?. *Cowboy-Art* : веб-сайт. 2022. URL : <https://www.cowboy-art.com.ua/ua/blog/yak-otrimati-dozvil-na-zovnishnyu-reklamu-v-ukrayini> (Дата звернення : 12.01.2024)

14. Штрафні санкції за неподання або несвоєчасне подання податкової звітності. *Територіальні органи ДПС у Черкаській області*. URL: <https://ck.tax.gov.ua/media-ark/news-ark/print-478910.htm> (Дата звернення : 12.01.2024)

15. Чи можна використовувати житло у підприємницькій діяльності: що передбачає законодавство. *ЮРЛІГА*. 16.04.2021. URL: https://jurliga.ligazakon.net/aktualno/8966_chi-mozhna-vikoristovuvati-zhitlo-u-pdprimnitsky-dyalnost-shcho-peredbacha-zakonodavstvo#:~:text=Тож,%20як%20бачимо,%20що%20використовувати,жи

тлового%20приміщення%20у%20статус%20нежитлового. (Дата звернення : 12.01.2024)

16. Virtual Reality (VR) Health & Safety Warnings. *Alcatel Mobile* : веб-сайт. URL: <https://us.alcatelmobile.com/accessibility-compliance/health-safety-warnings/#:~:text=If%20you%20are%20pregnant,%20elderly,before%20using%20the%20VR%20headset.> (Дата звернення : 12.01.2024)

17. Discovering the new frontiers of the eSports industry. *World Football Summit*. 11.08.2022. URL: <https://worldfootballsummit.com/esports-industry-insights/> (Дата звернення : 15.01.2024)

18. The Incredible Growth of eSports [+ eSports Statistics]. *Influencer Marketing Hub* : веб-сайт. 30.01.2024. URL: <https://influencermarketinghub.com/esports-stats/#:~:text=The%20year-over-year%20growth,eSports%20audience%20of%20532.0%20million.> (Дата звернення : 14.02.2024)

19. Video Games – Ukraine. *Statista* : веб-сайт. 11.2023. URL : <https://www.statista.com/outlook/dmo/digital-media/video-games/ukraine#revenue> (Дата звернення : 15.01.2024)

20. Як Україна виглядає на світовому ринку розробки ігор – 8 графіків. *BusinessViews* : веб-сайт. 10.04.2019. URL: <https://businessviews.com.ua/ru/tech/id/virobnictvo-igor-v-ukrajini-1948/> (Дата звернення : 16.01.2024)

21. AR & VR – Ukraine. *Statista* : веб-сайт. 11.2023. URL : <https://www.statista.com/outlook/amo/ar-vr/ukraine> (Дата звернення : 16.01.2024)

22. Clement J. Most popular video game genres among internet users worldwide as of 3rd quarter 2023, by age group. *Statista* : веб-сайт. 8.02.2024. URL : <https://www.statista.com/statistics/1263585/top-video-game-genres-worldwide-by-age/> (Дата звернення : 10.02..2024)

23. Овердрафт для ФОП. *ДіяБізнес*. URL: <https://business.diaa.gov.ua/marketplace/finansuvanna/credits/e7179496-49c5-4f99-a1c6-6610db9cc4e1> (Дата звернення : 23.02.2024)

24. Добрава Н.В., Райлян О.Г. Основні критерії вибору організаційно-правової форми підприємницької діяльності. Наукові перспективи: журнал. 2021. № 10 (16) 447 с. С.309. URL : <http://perspectives.pp.ua/index.php/np/article/view/599/603> (Дата звернення : 15.03.2024)

25. Перепельченко А. О. Реєстрація ФОП. Переваги ФОП та основні недоліки. *Prikhodko & Partners* : веб-сайт. URL: <https://prikhodko.com.ua/my-i-zmi/my-i-zmi/stattya/reestracziya-fop-perevagi-fop-ta-osnovni-nedoliki/> (Дата звернення : 15.03.2024)

26. ФОП або ТОВ. Що вибрати?. *GCC* : веб-сайт. 20.11.2023. URL : <https://gc.ua/uk/fop-abo-tov-shho-vibrati/> (Дата звернення : 15.03.2024)

27. Howarth Josh. How Many Gamers Are There? (New 2024 Statistics). *Exploding Topics* : веб-сайт. 29.01.2024. URL : <https://explodingtopics.com/blog/number-of-gamers> (Дата звернення : 10.02.2024)

28. Gamer Demographics from 2024: No Longer a Men-Only Club. *PlayToday* : веб-сайт. 09.02.2024.

29. Що таке VR? Поняття віртуальної реальності. *Adobe* : веб-сайт. URL : <https://www.adobe.com/ua/products/substance3d/discover/what-is-vr.html> (Дата звернення : 15.01.2024)

30. Дуляба Н. І. Значення прибутку підприємства в сучасних умовах господарювання. *Науковий вісник НЛТУ України*. 2012. Вип. 22. С. 241.

31. Що таке КВЕД та як обрати КВЕД для ФОП. *Uhy-Prostir* : веб-сайт. URL : <https://www.uhy-prostir.com/blog/navishho-potriben-kved/#:~:text=На%20законодавчому%20рівні%20не%20встановлено,має%20буди%20основним%20видом%20діяльності.> (Дата звернення : 20.03.2024)

32. КВЕД-2010: Клас 93.29. *Держстат України* : веб-сайт. URL : https://kved.ukrstat.gov.ua/KVED2010/93/KVED10_93_29.html (Дата звернення : 20.03.2024)

33. КВЕД-2010: Клас 61.10. *Держстат України* : веб-сайт. URL : https://kved.ukrstat.gov.ua/KVED2010/61/KVED10_61_10.html (Дата звернення : 20.03.2024)

34. КВЕД-2010: Клас 61.20. *Держстат України* : веб-сайт. URL : https://kved.ukrstat.gov.ua/KVED2010/61/KVED10_61_20.html (Дата звернення : 20.03.2024)

35. Добрава Н.В. Основи бізнесу: навч. пос. Одеса: ОНЕУ, 2018. 21-22 с. URL : <https://studfile.net/preview/7577590/> (Дата звернення : 3.01.2024)

36. Конституція України : від 28.06.1996 р. № 254к/96-ВР : станом на 1 січ. 2020 р. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/254к/96-вр#Text> (дата звернення: 14.03.2024).

37. Господарський кодекс України : Кодекс України від 16.01.2003 р. № 436-IV : станом на 8 берез. 2024 р. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/436-15#Text> (дата звернення: 14.03.2024).

38. Цивільний кодекс України : Кодекс України від 16.01.2003 р. № 435-IV : станом на 27 квіт. 2024 р. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/435-15#Text> (дата звернення: 14.03.2024).

39. Податковий кодекс України : Кодекс України від 02.12.2010 р. № 2755-VI : станом на 1 квіт. 2024 р. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2755-17#Text> (дата звернення: 14.03.2024).

40. Про державну реєстрацію юридичних осіб, фізичних осіб - підприємців та громадських формувань : Закон України від 15.03.2003 р. № 755-IV : станом на 1 січ. 2024 р. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/755-15#Text> (дата звернення: 14.05.2024).

41. Про розвиток та державну підтримку малого і середнього підприємництва в Україні : Закон України від 22.03.2012 р. № 4618-VI : станом на 3 верес. 2023 р. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/4618-17#Text> (дата звернення: 14.03.2024).

42. Про бухгалтерський облік та фінансову звітність в Україні : Закон України від 16.07.1999 р. № 996-XIV : станом на 1 січ. 2024 р. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/996-14#Text> (дата звернення: 14.03.2024).

43. Про охорону праці : Закон України від 14.10.1992 р. № 2694-XII : станом на 1 жовт. 2023 р. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2694-12#Text> (дата звернення: 14.03.2024).

44. Кодекс законів про працю України : Кодекс України від 10.12.1971 р. № 322-VIII : станом на 24 груд. 2023 р. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/322-08#Text> (дата звернення: 14.03.2024).

45. Про Антимонопольний комітет України : Закон України від 26.11.1993 р. № 3659-XII : станом на 1 січ. 2024 р. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/3659-12#Text> (дата звернення: 14.03.2024).

46. Про захист від недобросовісної конкуренції : Закон України від 07.06.1996 р. № 236/96-ВР : станом на 16 жовт. 2020 р. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/236/96-вр#Text> (дата звернення: 14.03.2024).

47. Про зовнішньоекономічну діяльність : Закон України від 16.04.1991 р. № 959-XII : станом на 31 груд. 2023 р. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/959-12#Text> (дата звернення: 14.03.2024).

48. Про інвестиційну діяльність : Закон України від 18.09.1991 р. № 1560-XII : станом на 10 жовт. 2022 р. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1560-12#Text> (дата звернення: 14.03.2024).

49. Про державну підтримку малого підприємництва : Закон України від 19.10.2000 р. № 2063-III : станом на 19 квіт. 2012 р. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2063-14#Text> (дата звернення: 14.03.2024).

C1		fx =IRR(B2:B6)				
	A	B	C	D	E	F
1	Період	Грошові п	107%			
2	0	-830000				
3	1	674902				
4	2	1217599				
5	3	1316867				
6	4	1252942				
7						
8						



