

УДК 331.5.024.52

DOI: 10.31732/2663-2209-2021-61-107-119

## ТРУДОВІ МОДЕЛІ XXI СТОЛІТТЯ: ЯК ЗМІНИТЬСЯ ПАРАДИГМА ТРУДОВИХ ВІДНОСИН У ВІК ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

**Балабанюк Ж.М.**

доктор філософії в галузі управління людськими ресурсами, Генеральний директор R&C Kyiv Group LLC, Докторант Інституту підготовки кадрів державної служби зайнятості України, запрошений викладач Бізнес Школи КРОК, м. Київ, Україна, e-mail.: zhannabalabaniuk@gmail.com, ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5171-209X>

## XXI CENTURY LABOUR MODELS: HOW THE PARADIGM OF LABOR RELATIONS WILL CHANGE IN THE AGE OF DIGITAL TECHNOLOGIES

**Balabaniuk Zhanna**

Doctor of Philosophy in Human Resource Management, General Director at R&C Kyiv Group LLC, Postdoctoral student at the Institute of the State Employment Service of Ukraine, Visiting lecturer at Business School KROK, Kyiv, Ukraine, e-mail: zhannabalabaniuk@gmail.com, ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5171-209X>

**Анотація.** У зв'язку з подоланням наслідків пандемії COVID-19 зокрема, тривалими та жорсткими карантинними обмеженнями (введення режимів ізоляції та закриття кордонів), є необхідність в пошуку та створенні нових точок росту локальних економік та переформатування існуючого глобального ринку товарів та послуг, а відтак і глобального ринку праці. Потребують переосмислення існуючі підходи до розуміння праці та зайнятості, винагороди за працю, отримання пасивного доходу, соціальної практики. Формуються нові економіки, як економіка знань, економіка уваги, мережева економіка, цифрова економіка, економіка даних, гіг-економіка, економіка спільного споживання, спільної участі чи використання, кібер економіка, ігрова економіка та віртуальна економіка/синтетична економіка. Відбувається розвиток космічної економіки та космічної промисловості. Стирається межа між роботою та іншими видами активностей. Праця, як основне джерело доходу з часом для більшості населення планети може перестати бути вирішальною. При цьому активності, які раніше сприймалися як хобі чи проведення часу, такі як перегляд інформації в інтернеті, комп'ютерні ігри, створення контенту, трансформуються у трудову зайнятість та стають джерелом отримання доходу. Як наслідок виникає необхідність у формуванні та створенні інноваційних підходів та пошук швидких та дієвих рішень для мінімізації соціальних розривів та ризиків. Метою статті є дослідження зміни трудової парадигми під впливом різнопланових факторів, виокремлення основних тенденцій ринку праці та на їх основі окреслення основних сучасних трудових моделей, їх особливостей та векторів подальшої трансформації глобального ринку праці. У статті аналізується основні новітні тенденції змін на ринку праці, а саме: варіативність; гнучкість соціально-трудової сфери; віддалена робота, як спосіб життя; формування нових трудових відносин та нової трудової етики; трансформації соціальних норм, цінностей та структури споживання; формування нової структури доходу особи; формування нового ринку регулювання трудових відносин, в тому числі нових соціальних інститутів. Автор виділяє десять новітніх моделей зайнятості, серед них: модель змішаних команд; модель віддаленої зайнятості (хмарних команд); модель залучення зовнішніх експертів чи працівників; модель залучення споживачів до створення продукту чи послуги; модель використання безоплатної робочої сили; модель віртуальної зайнятості; модель ігрової зайнятості; модель отримання безумовного базового доходу (ББД); модель продажу власних даних для отримання доходу; модель зайнятості різних систем (людини, роботів та штучного інтелекту).

**Ключові слова:** нові трудові моделі, цифрова економіка, соціально-трудова відносини, нова трудова етика, нова структура доходу, безумовний базовий дохід.

Формули: 0; рис.: 0; табл.: 1; бібл.: 27

**Annotation.** In connection with overcoming the consequences of the COVID-19 pandemic, in particular, long and strict quarantine restrictions (introduction of isolation and border closure regimes, there is a need to find and create new growth points for local economies and reformat the existing global market for goods and services, and the global labor market too. The existing approaches to understanding work, a job and employment, remuneration for work, obtaining passive income, and social practice need to be reconsidered. New economies are emerging, such as the knowledge economy, the economy of attention, the network economy, the digital economy, the data economy, the gig economy, the sharing economy, the cyber economy, the gaming economy, and the virtual economy/synthetic economy. The space economy and the space industry are also developing. All these economies blur the line between work, a job and other activities. A job as the main source of income over time for most of the world's population may cease to be

*crucial. At the same time, activities that were previously perceived as hobbies or entertainment, such as browsing the Internet, computer games, content creation, are transformed into employment and become a source of income. As a result, there is a need to form and create innovative approaches and find quick and effective solutions to minimize social gaps and risks. The aim of this paper is to study the change of labor paradigm under the influence of various factors, highlight the main trends of the labor market and on their basis outline the main modern labor models, their features and vectors of further transformation of the global labor market. The paper analyzes the main latest trends in the labor market, namely: variability; flexibility of the social and labor sphere; remote work as a style of life; formation of new labor relations and new labor ethics; transformation of social norms, values and consumption structure; formation of a new structure of personal income; and the formation of a new market for the regulation of labor relations, including new social institutions. The author identifies ten newest models of employment, among them: the model of mixed teams; the remote employment model (cloud teams); the model of involving external experts or employees; the model of involving consumers in the creation of a product or service; the model of using unpaid labor; the virtual employment model; the model of game employment; the model of obtaining universal basic income (UBI); the model of selling one's own data for income; and the employment model of different systems (humans, robots and artificial intelligence).*

**Key words:** *new labor models, digital economy, social and labor relations, new labor ethics, new income structure, universal basic income.*

*Formulas:0; fig.: 0; tabl.: 1; bibl.: 27*

**Постановка проблеми.** 2020 рік став знаковим для новітньої історії, оскільки виклики з якими зіштовхнувся світ, зокрема пандемія COVID-19, стали поштовхом для формування відмінного досі соціального устрою, а також окреслили низку факторів, які будуть мати значний вплив на розвиток та трансформацію економік найближчі десятиліття. Чітко визначити коли закінчиться пандемія COVID-19 наразі не є можливим, ми можемо виходити з припущень та розглядати варіантність гіпотез, проте не має повної, достовірної, вичерпної інформації та необхідних даних для створення точних прогнозів розвитку економічних та соціальних систем. Наразі вчені світу формують свої припущення виходячи з прогнозування і оцінки різноманітних ризиків та наслідків спричинених пандемією COVID-19, формуючи можливі сценарії розвитку подій. Разом з тим, вже зараз можна констатувати суттєві зміни в економіках різних країн. Це в свою чергу значно впливає на сферу соціально-трудова відносин. Змінюються структура зайнятості у зв'язку зі зміною співвідношення та часток різних форм, видів та типів зайнятості, в тому числі виникають нові види та типи зайнятості, відбувається переосмислення та розуміння понять праці і зайнятості та структури доходу особи, форм винагороди за працю, відбувається трансформація соціальних норм, цінностей та структури споживання,

формування нової трудової етики. Це трансформує існуючі трудові моделі та створює передумови для формування нових. І якщо до 2019 року всі прогнози розвитку ринку праці в середині двадцять першого століття базувались на переході на четвертий технологічний устрій, то виклики 2020 року змістили акценти. Перехід на новий виток розвитку технологій, їх використання та впровадження в повсякденне життя залишається однією з ключових тенденцій. Проте виникає низка гострих, важливих ризиків, які якщо не повністю змінюють попередню картину, то суттєво впливають на неї через ряд невідомих досі викликів та відкриття донині не відомих горизонтів.

Потребують детального дослідження та аналізу ті процеси, що відбуваються на ринку праці, мова йде не лише про вплив пандемії COVID-19 та її наслідків, таких як розширення та зростання частки зайнятих віддаленою роботою, чи значне скорочення та перерозподіл трудової міграції між країнами. Важливим є окреслення загальної картини трансформації глобального та локальних ринків праці, виокремлення основних тенденцій та закономірностей, ранжування існуючих та майбутніх ризиків пов'язаних зі змінами на ринку праці, а також структурування майбутніх змін, які очікуються на ринку праці найближчі десятиліття, які в сукупності з технологічним розвитком будуть визначати соціально-трудова палітру. А

також, є потреба ідентифікувати ті зміни на ринку праці, підготовку до яких мають враховувати всі учасники сучасного ринку праці в прогнозуванні та плануванні своєї діяльності.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Існуючий економічний устрій трансформується і відбувається створення нових економічних систем та формування нової соціальної практики. Мова йде не лише про розвиток нових індустрій економіки, таких як управління розумом та управління часом, а в тому числі про переосмислення та кардинальну зміну існуючих, таких наприклад, як енергетика, біомедтехнології та медицина. Значно прискорився розвиток космічної сфери і освоєння космосу. Як зазначав Сергій Дацюк, ще в 2015 році створюються орбітальна економіка, космoeкономіка і навіть астроeкономіка [1]. Як показує 2020 рік та початок 2021 року стрімко розвивається орбітальна логістика. В 2021 році Люксембурзький університет планує створити магістерську програму з космічного менеджменту. Наразі мова йде не просто про дослідження та освоєння космосу, а про створення цілої космічної екосистеми з освоєння орбіти та найближчих планет. Це в свою чергу закладає основи для активного розвитку космічних індустрій. На наше переконання вже зараз формується новітня економіка яка буде базуватись на інтернет економіці та економіці космосу. Саме ці дві індустрії будуть стрімко розвиватись найближчі десятиліття, інші традиційні індустрії буду кардинально трансформовані. Інтернет економіка являється змішаною економікою і є досить всеохоплюючим поняттям та включає в себе різні види економік, серед них вчені та дослідники виділяють зокрема наступні.

*Економіка знань (knowledge economy)* - економіка, яка безпосередньо базуються на виробництві, розподілі та використанні знань та інформації [2]. Ключовими компонентами стають інтелектуальні можливості, тобто інформація, знання та інтелектуальний капітал, а не фізичні та природні ресурси.

*Економіка уваги (economy of attention)* - це підхід до управління інформацією, який розглядає увагу людини, як дефіцитний товар і застосовує економічну теорію для вирішення різних проблем управління інформацією. За словами Метью Кроуфорда, "Увага - це ресурс - у людини є лише стільки його" [3]. Томас Х. Девенпорт та Джон К. Бек визначають поняття уваги, як зосереджене розумове залучення до певної інформації. Предмети потрапляють у нашу обізнаність, ми приділяємо увагу певному предмету, а потім вирішуємо, як діяти [4].

*Мережева економіка (network economy)* - це економічні відносини, що формуються всередині інформаційного суспільства. Товари та послуги створюються і додана вартість через соціальні мережі, що працюють у великих або глобальних масштабах. Дональд Тапскотт порівнює інформаційні мережі нової економіки з магістралями та електромережами промислової економіки [5]. Бойетт Джозеф Х. та Джиммі Т. Бойетт зазначають, що відкрита система є кращою перед закритою, оскільки перша, як правило, має більше вузлів. Вони також вказують на те, що такі мережі стирають межі між компанією та її середовищем [6].

*Цифрова економіка (digital economy)* - базується на цифрових обчислювальних технологіях (інтернеті) [7]. Це результат мільярдів повсякденних інтернет-зв'язків між людьми, бізнесом, пристроями, даними та процесами, що є результатом інтернету, мобільних технологій та інтернету речей (ІоТ) [8].

*Економіка даних (data economy)* - це глобальна цифрова екосистема, в якій дані збираються, організовуються та обмінюються мережею постачальників з метою отримання цінності із накопиченої інформації [9]. Зберігання та захист зібраних даних представляють значну частину економіки даних [10].

*Гіг-економіка (gig economy)* - охоплює економічні відносини, що базуються на гнучких, тимчасових або позаштатних робочих місцях. Включаючи роботи до виконання яких залучені: фрілансери,

консультанти, незалежні підрядники та професіонали, тимчасові працівники за контрактом [11].

*Економіка спільного споживання, спільної участі чи використання (sharing economy)* - це соціально-економічна система, побудована навколо розподілу ресурсів [12]. Вона включає спільне створення, виробництво, розподіл, торгівлю та споживання товарів та послуг різними людьми та організаціями [13].

*Кібер економіка (cyber economy)* - тип економіки, в якій люди є економічними суб'єктами які взаємодіють із штучним інтелектом або стикаються з ним [14]. Включає забезпечення економічної та кібербезпеки, від розуміння загроз безпеці до створення безпекових стратегій, розкриття стратегій, що застосовуються кібер-хакерами, зловмисниками та захисниками безпеки.

*Ігрова економіка (gaming economy)* - економічні відносини пов'язані з розробкою, маркетингом та монетизацією відеоігор [15].

*Віртуальна економіка/синтетична економіка (virtual economy/synthetic economy)* - це економіка, що виникає та існує у віртуальному світі, зазвичай обмінюючись віртуальними товарами в контексті онлайн-ігор, особливо в групових онлайн-іграх (ММО). Незважаючи на те, що в основному йдеться про ігрові валюти, цей термін також охоплює продаж віртуальної валюти за реальні кошти [16].

Щодо комічного сектору, то наразі вчені виділяють декілька підходів, зокрема наступні.

*Космічна економіка (space economy)* - повний спектр діяльності та використання ресурсів, що створюють цінність і вигоду для людей під час дослідження, розуміння, управління та використання космосу [17]. Сьогодні розгорнута космічна інфраструктура робить можливим розробку нових послуг, це в свою чергу дає можливість нових застосувань у таких секторах, як метеорологія, енергетика, телекомунікації, страхування, транспорт, морський транспорт, авіація та розвиток

міст, що приносить додаткові економічні та соціальні вигоди. Космічний сектор є не тільки самим сектором зростання, але і є життєво важливим фактором зростання в інших секторах. Ця динаміка змусила дослідників та аналітиків заявити, що космічна галузь може стати наступною галуззю у трильйони доларів до 2040 року [18].

*Космічна промисловість (space industry)* - відноситься до економічної діяльності, пов'язаної з виготовленням компонентів, які виходять на орбіту Землі або поза її межами, доставляючи товари та супутні послуги [19]. Довгий ланцюжок з доданою вартістю, починаючи від дослідників і розробників, виробників космічного обладнання та закінчуючи постачальниками продуктів і послуг та підтримка кінцевих користувачів [20].

Палітра нових економік, які наразі активно розвиваються, а також тих, які будуть створені в найближчі десятиліття формують низку питань, що потребують глибокого та міждисциплінарного дослідження. Потребує детального вивчення трансформація ринку праці та соціально-трудова відносини під впливом сучасних цифрових технологій. Для можливості вироблення гіпотез, які стануть базисом для прогнозування нових трудових моделей середини ХХІ століття.

Постановка завдання. Дослідження ключових факторів впливу на розвиток ринку праці, його модифікації та визначення вектору трансформації парадигми соціально-трудова відносин, що складає основу створення нових трудових моделей.

**Викладення основного матеріалу дослідження.** Формування нових індустрій та секторів економіки, які вже починають виникати в межах вищезазначених видів економік закладають принципові нові основи для формування нової соціально-трудова структури та практики. При цьому вище вказаний перелік сучасних економік не є вичерпним, він перебуває у постійній динаміці. Нові технологічні відкриття закладають основу для появи нових

економік, індустрій, галузей та секторів. Це в свою чергу формує нові типи, види зайнятості та активної діяльності, змінює підходи до визначення та розуміння зайнятості та структури доходу, а також являються базою для формування нових джерел оподаткування. Наприклад, Німеччина вводить податок на споживання 5% для тих осіб, які працюють з дому на їх спонтанні покупки [21].

Новим явищем якого не було раніше є неоплачувана праця створення контенту та його розміщення в інтернеті, який дає прибуток корпоративним соціальним платформам. *Плейбо (Playbour)* - це діяльність, яка нагадує гру і дозволяє, привабливе та приємне виробництво. Прикладами цього явища є соціальні мережі, такі як Facebook, Tumblr, модні блоги, ігрові модифікації тощо, які функціонують грайливо, але приносять прибуток тим, хто їх створив [22]. Споживач сам безкоштовно виробляє контент для інтернет платформ, здебільшого це нагадує гру чи розваги, хобі, створюючи та розміщуючи контент в Youtube, Twitter, Instagram, Facebook, TikTok та інших. Але разом з тим, відбувається формування нових спеціальностей та створюються економічні відносини. Оскільки, є прошарок тих осіб, які створюючи свою канали та платформи, розміщуючи рекламу на яких заробляють кошти, та прошарок тих, хто створює безкоштовний контент та безкоштовно його переглядає.

Сучасна ігрова індустрія формує низку нових спеціалістів, як професійний гравець, ігровий стрімер, кібер спортсмен, та інших, які створюють та обслуговують кіберспортивну індустрію. Ми вже спостерігаємо формування нової інтернет культури, коли розмивається межа між роботою та дозволяям, виникають нові форми активності, а відтак і нові форми зайнятості. Увага людини перефокусовується, і як зазначають дослідники Університету Тампере (Фінляндія) формується цілий клас інтернет людей, які залучені в інтернет простір, які не просто споживають

інформацію в інтернеті, але її створюють, при цьому не створюють додану вартість [22]. Тільки невелика частини осіб, які залучені в розробку та просування інтернет реклами та можуть заробляти кошти. Цінність для ринку даного інтернет класу - це отримання та утримання уваги потенційних споживачів. Саме увага стає основним дефіцитом у інтернет просторі. Традиційний підхід передбачав, що якщо відбувається робоча активність, то це і є робота і така діяльність має бути оплачена. Інтернет активність не завжди створює дохід для людини залученої в неї, а навпаки для платформи, компаній які залучають людину до активності. Навіть відпочинкові активності через формування рекламних та підписних сервісів забирають уваги людини трансформуючи гру в роботу. І тільки невелика група осіб заробляють кошти на створенні інтернет платформ та сервісів.

Іншою формою активності є *Краудсорсинг (Crowdsourcing)* - залучення "натовпу", або групи для досягнення спільної мети - часто інновацій, вирішення проблем або підвищення ефективності, що працює на основі нових технологій, соціальних мереж та індустрії web 2.0. Краудсорсинг може мати місце на різних рівнях і в різних галузях. Waze платформа, яка показує затори на дорогах інформацію до якої створюють звичайні водії. Інший приклад, коли компанії залучають покупців до створення продуктів, які вони би хотіли бачити (McDonalds, Burger Builder, My Starbucks Idea, Lego), коли кожний може подати ідею нового продукту, споживачі самі голосуванням обирають кращу ідею і вона йде у виробництво. Samsung створили платформу де кожний може поділитись своєю ідеєю, це дозволяє шукати та залучати таланти з усього світу, підвищує продуктивність, а відтак і прибуток. Цим самим формуючи економіку уваги та створюючи нові форми зайнятості та клас зайнятих [22].

Ще однією групою активних осіб є *Любителі (Hobbyists)*. Ті, хто ідентифікує свої активності як хобі, а не роботу чи

зайнятість з отриманням доходу, витрачаючи на це більше свого вільного часу. Проте вони є важливою групою активних осіб, оскільки, як показують дослідження група людей, яка активно залучена в ігри, зацікавлена з часом перевести своє хобі в джерело доходу [23].

Змішана інтернет економіка стрімко розвивається і враховуючи те, що в різних країнах розвиток та частка інтернет економіки є різною, наприклад, в Китаї де жорсткий державний контроль інтернету і є власний простір інтернету та власні інтернет сервіси, кожна з вищезазначених економік буде мати свої особливості, які відмінні від інших країн. Разом з тим, динаміка змін настільки стрімка, що до неї не готові більшість з соціальних інститутів. Окреслюючи нову парадигму трудових відносин розглянемо інші не менш важливі на наше переконання фактори, що мають значний вплив на світові та локальні економічні системи, трансформацію ринку праці та соціально-трудова відносин. Зокрема, це демографічна динаміка, що спостерігається у світі та екологічні загрози, які вже зараз мають значний вплив.

Відповідно, до нової доповіді “Про світову демографічну ситуацію та перспективи її зміни”, підготовленої Департаментом з економічних і соціальних питань Секретаріату ООН, в 2030 році в світі буде налічуватися 8,6 мільярда осіб, у 2050 році - 9,8 мільярда, а в 2100 році - 11,2 мільярди осіб. Найбільш населеними країнами продовжують залишатися Китай - 1,4 мільярда осіб та Індія - 1,3 мільярда осіб. Очікується, що приблизно до 2024 року за кількістю жителів Індія перевищить Китай. Країна з найвищим темпом зростання населення є Нігерія. До 2050 року Нігерія стане третьою за чисельністю країною світу (наразі займає сьоме місце) і виявиться за цим показником попереду США. У найближчі 33 роки половина всього світового приросту населення припадатиме всього на дев'ять країн світу: Індію, Нігерію, Демократичну Республіку Конго (ДРК),

Пакистан, Ефіопію, Танзанію, США, Уганду і Індонезію. У глобальному масштабі до 2050 року число людей старше 80 років потроїться - з 137 мільйонів у 2017 році до 425 мільйонів у 2050 році. А в 2100 році людей старше 80 років буде в сім разів більше, ніж сьогодні [24].

Прогнозується, що кількість населення до кінця століття зросте в півтора рази, а також значне зростання частки вікового населення у зв'язку зі зростанням тривалості життя. Відповідно, зросте працездатний вік людей, тобто люди будуть працювати до 70-75 років як мінімум. І це теж, один із ключових факторів, який суттєво змінить структуру працездатного населення, що в свою чергу вимагає формування нової соціальної парадигми та практики, вироблення новітніх підходів та стандартів до соціального забезпечення.

Іншим важливим фактором є те, якими будуть життєві цінності в цей період. Наразі людство виходило з парадигми використання природних ресурсів, незважаючи серйозно на питання їх вичерпності та тривалості відновлення. Прогнозується, що до 2030 року попит на воду зросте на 40% та на енергію на 50% відповідно. Для задоволення потреб будуть створені нові робочі місця в таких сферах, як виробництво альтернативної енергії, значно переглянуті підходи та критерії виробництва продукції, переробки відходів, а також використання вторинних ресурсів. Галузі традиційної енергетики на порозі стрімкої реорганізації [25]. Змінюючи підходи до використання ресурсів, спонукає до перегляду структури та відозмінення культури споживання, володіння та користування, як товарами так і послугами. Не дивлячись на те, що екологічний порядок денний ніби постійно існує і гучно лунає, проте не є вирішальним при прийнятті тих чи інших світоглядних та економічних рішень. Відповідно, до “Environmental Outlook to 2050” the Organisation of Economic Co-operation and Development (OECD), екологічний порядок денний базується на

чотирьох напрямках: зміна клімату, біологічне різноманіття, прісна вода та вплив забруднення на здоров'я людини. Очікується, що до 2050 року близько 70% світового населення буде проживати в містах, посилюючи виклики, пов'язані із забрудненням повітря, надмірною кількістю транспортних засобів і видаленням і переробкою відходів. До 2050 року відбудеться чотириразове зростання світової економіки, що призведе до збільшення споживання енергії на 80%. Триватиме деградація і виснаження потенціалу природного середовища (природного капіталу), при цьому буде наростати ризик незворотних змін, які можуть поставити під загрозу результати двох століть підвищення рівня життя людства. Якщо вже в найближчі роки не будуть прийняті більш рішучі заходи щодо запобігання деградації природного середовища, то до 2050 року швидше за все, відбудуться більш руйнівні зміни клімату внаслідок очікуваного збільшення викидів парникових газів на 50%. Буде продовжуватись скорочення біологічного різноманіття та доступності прісної води. У розвитку природних екологічних систем є «точки неповернення», після досягнення яких негативні зміни стають незворотними (наприклад, втрата біологічних видів, зміна клімату, виснаження підземних вод, деградація земельних ресурсів) [26]. Однак у багатьох випадках подібні порогові значення, так само як і природні, соціальні і економічні наслідки їх перевищення недостатньо відомі та зрозумілі. Ключовою проблемою є встановлення балансу між чіткістю заходів політики і величиною простору, залишені урядами для маневру і адаптації, враховуючи вищезгадані ризики. Тому, коли наразі вектор розвитку економіки визначають розвитком в основному технологій: автоматизації, роботизації, штучного інтелекту, обробки великих масивів даних тощо, то це лише питання часу. Оскільки, при суттєвому погіршенні екологічної ситуації в світі на крайній план може вийти якраз побудова економіки на базі врахування екологічних ризиків та їх

мінімізації, відновлення природних ресурсів відповідно до яких вектор розвитку технологій буде коригуватися. Розділяємо думку, що якщо найближчі роки не буде прийнято кардинальних змін та винесення екологічного порядку денного на головну роль в розвитку нашого суспільства, то через найближчих 20-30 років людство буде змушене це зробити у зв'язку з невідворотністю можливості екологічних катастроф.

Ще одним не менш важливим фактором є те, які наслідки пандемії COVID-19 ми отримуємо за кілька років, зокрема до 2025 року. Оскільки, навіть якщо більшість населення перехворіє і сформується колективний імунітет в найближчих 2-3 роки в кращому випадку. То наслідки 2020 року будуть мати більш тривалий період. Формується інша культура взаємодії, соціальна дистанція, самоізоляція та перенесення життя у віртуальний світ модифікує структуру психології людини, соціальну практику та соціальні норми відмінні від існуючих до 2020 року. Змінюється структура особистості, відповідно і інтереси, потреби, переконання і бажання будуть іншими. Скоріше за все зараз ми не можемо охопити весь спектр майбутніх наслідків, проте ми чітко розуміємо, що повернення до порядку світу, який існував до 2020 року точно вже не буде.

Перехідний період формування новітніх економічних систем, який наразі проходить весь глобальний світ, призвів до варіативності та появи і зростання атипових моделей зайнятості, що характеризуються такими особливостями, як автономізація, стандартизація, віртуалізація трудових відносин, зниження частки фізичної праці та підвищення ролі сфери послуг [27].

На порядку денному постає чітка потреба в інноваційних підходах та пошук швидких і дієвих рішень для мінімізації соціальних розривів і ризиків. Ринок праці опинився на порозі суттєвої трансформації. Виділяємо основні тренди змін ринку праці.

Варіативність. Традиційні підходи щодо роботи, зайнятості та отримання доходу кардинально змінюються. На перший план виходить варіативність, тобто різноманіття. Частка людей, які зайняті на одній роботі і при цьому не включені в інтернет економіку стрімко зменшується. І навпаки, зростає кількість людей в роботі яких присутня варіативність. Це виражається в різноманітті типів, видів та форм зайнятості, працюючи в офісних, змішаних чи віддалених командах. Зростає частка тимчасово зайнятих, позаштатних співробітників та фрілансерів, все більше тих, хто працює на декількох проектах чи роботах і не прив'язується до одного місця роботи. І навіть ті, хто працює в більш традиційних індустріях достатньо багато часу проводять в інтернеті, залучені у створення, споживання інтернет контенту чи залучені в ігру індустрію.

Гнучкість соціально-трудової сфери. Щоденно виникають нові професії, нові класи робіт та види професійних індустрій та сфер діяльності. Відбувається ріст індивідуальної відповідальності та ріст підприємництва. Спостерігаємо зменшення трудової дискримінації, оскільки, відбувається розширення отримання роботи, тобто доступність роботи, в тому числі для осіб, які проживають у віддалених регіонах чи сільській місцевості та осіб з обмеженими можливостями. Зростають можливості для отримання роботи осіб 55 + та 60 +, батьків, які доглядають за дітьми чи осіб, які доглядають за тими, хто потребує сторонньої допомоги.

Відбувається зменшення та зниження бар'єрів на ринку праці через зникнення географічних кордонів та підвищення рівня кваліфікації осіб, які проживають у віддалених регіонах. Зменшуються розриви в кількості та структурі зайнятих в різних регіонах. Зростає гнучкість людського капіталу країн, а відтак можливості подолання асиметричних розривів. Проте виникають нові форми нерівності, наприклад, відсутність можливості доступу до високошвидкісного інтернету, можливості здобути сучасні

необхідні знання, навички, кваліфікацію чи освоїти нові професії. Складності знайти спільні цінності та на їх основі побудувати нову корпоративну культуру та нову систему комунікацій.

Віддалена робота, як спосіб життя. Перехід на віддалену роботу відбувся з 2010 по 2020 роки, і навіть якщо більшість компаній почали залучати віддалених фрілансерів, переводити співробітників на віддалену роботу та створювати віддалені чи змішані команди тільки в 2017-2020 роки. Проте основні підходи до віддаленої роботи були сформовані саме на початку 2010-тих років, а 2020 рік тільки закріпив цей тренд. Разом з тим, один із ключових наслідків переходу на віддалену роботу на глобальному рівні є формування соціальних мігрантів, тобто людей, які проживають в одному населеному пункті чи одній країні, а працюють для іншої чи інших, цим самим повністю занурюються в трудове та соціальне середовище інших регіонів, країн та отримують навички роботи в мультинаціональних, мультирелігійних, мультикультурних та змішаних гендерів команд.

Формування нових трудових відносин та нової трудової етики. Вже зараз виробляються підходи, щодо регулювання роботи роботів, штучного інтелекту та людей. Тобто в найближчі роки ми прийдемо до того, що права кожної з цих категорій будуть змінюватись та регулюватись відміно від сьогодення. Оскільки, будуть формуватись команди, в яких буде поєднуватись робота людей, роботів та штучного інтелекту. А будуть і автономні команди роботів та штучного інтелекту. Це передбачає вироблення нової практики, правил, норм та стандартів роботи та регулювання трудових відносин, переосмислення соціальної практики та стандартів і створення інновацій в соціальній сфері, що в свою чергу сприятиме формуванню нової трудової етики та взаємодії на рівні трудових відносин та їх регулювання.

Трансформації соціальних норм, цінностей та структури споживання. Вже сьогодні ми можемо спостерігати відмову



від користування речами та перехід на спільне користування, так наприклад, молоде покоління відмовляється від парадигми володіння, а навпаки орієнтоване на тимчасове користування та спільне використання житла, меблів, транспорту, речей, тощо. Відмова від володіння та перехід на спільне користування суттєво змінює поведінку споживача, запит та структуру товарів та послуг та призведе до формування ринку обміну та спільного користування товарами та послугами тривалого використання.

Формування нової структури доходу особи. Іншим не менш важливим аспектом є формування іншої парадигми доходу. Якщо вже зараз персональні дані людини зокрема, її уподобання, інтереси, звички, структура споживання, інформація та знання мають цінність і в найближчий час можуть перетворитись на товар чи валюту. Це суттєво змінить ринок праці. Якщо раніше певна частина населення розглядала інвестування в ринок нерухомості, як можливість отримання стабільного пасивного доходу чи додаткового забезпечення до пенсійних і соціальних виплат, то зараз формується ринок продажу власних даних, отримання доходу від них чи використання їх, як способу платежу.

Ще одним суттєвим елементом доходу людини вже в найближчий час може стати безумовний базовий дохід (ББД), отримання доходу кожним громадянином та навіть особою без громадянства, яка проживає в країні від розподілу національного багатства. Дані виплати вже проводились в низці країн, як соціальний експеримент. Це дозволить подолати дві ключові проблеми: проблему бідності та безробіття, через забезпечення гарантованих щомісячних виплат незалежно від віку та виду діяльності, що є вкрай актуально при подоланні економічних наслідків пандемії COVID-19.

Формування нового ринку регулювання трудових відносин, в тому числі нових соціальних інститутів. В умовах коли зростає частка самозайнятих та зменшуються соціальні гарантії, які можуть гарантувати роботодавці та держави, виникає потреба в перегляді та вироблені нових підходів щодо регулювання самозайнятості. Оскільки, в традиційній економіці відслідкувати, а відтак і оподаткувати самозайнятого було простіше, оскільки його залученість в трудову діяльність була наглядною. Наразі вже формується нерегульований ринок праці в інтернет економіці.

Відслідкувати та оподаткувати всіх тих, хто працює в інтернет економіці стає вкрай складним і подекуди неможливим, так як оплата праці може відбуватись електронними чи віртуальними валютами чи на електронні гаманці. Наше бачення пошуку вирішення даного питання в наступному. Не є можливо регулювати те, що ми не можемо відслідкувати та контролювати, оскільки, якщо будуть контролюватись вже існуючі моделі трудових взаємовідносин, то будуть виникати нові трудові моделі більш складні для відслідковування.

Тому потрібно створювати умови при яких зайняті в сучасних економіках самі будуть зацікавлені в легалізації своєї трудової діяльності. Це можуть бути спрощені форми реєстрації самозайнятості та сплати фіксованих чи прогресивних податкових ставок, отримання трудового стажу, страхування здоров'я та життя, отримання розширених соціальних послуг, створення умов та можливостей для динамічного професійного розвитку в межах глобального ринку праці.

Узагальнюючи все вищезазначене вважаємо, що можна виділити десять базових сучасних трудових моделей, серед них наступні (табл. 1.).

### Сучасні трудові моделі

Модель змішаних команд	Однчасне залучення в роботу працівників, які працюють безпосередньо на виробництві чи в офісі, віддалених співробітників, тимчасових співробітників чи фрілансерів на повну чи часткову зайнятість.
Модель віддаленої зайнятості (хмарних команд)	Залучення працівників на постійні чи тимчасові основи на віддалену роботу без прив'язки до географічної локації, як працівників так і території на які поширюється діяльність організації чи компанії.
Модель залучення зовнішніх експертів чи працівників	Залучення експертів чи працівників на тимчасовій чи постійній основі для виконання одного чи кількох проектів.
Модель залучення споживачів до створення продукту чи послуги	Залучення споживачів до розробки товару чи послуги через оголошення відкритих конкурсів на кращі ідеї нових товарів та послуг з подальшим запуском у виробництво переможця конкурсу.
Модель використання безоплатної робочої сили	Залучення споживачів до створення, перегляду контенту на безоплатній основі.
Модель віртуальної зайнятості	Зайнятість пов'язана зі створенням та обігом віртуальних товарів та послуг, наприклад віртуальних валют.
Модель ігрової зайнятості	Залучення у ігрову активність (комп'ютерні ігри, кіберспорт), коли гра перетворюється в постійну повну чи часткову зайнятість і приносить дохід.
Модель отримання безумовного базового доходу (ББД)	Отримання щомісячних гарантованих виплат від держави. Залучення в різного роду активності, ігрові, відпочинок, підприємницька діяльність чи самозайнятість.
Модель продажу власних даних для отримання доходу	Залучення в споживання, формування певних звичок споживання для подальшого отримання оплати за власні дані та за власну модель споживання.
Модель зайнятості різних систем (людини, роботів та штучного інтелекту)	Залучення для виконання робіт людей, автоматичних пристроїв та інженерних систем.

Кожна з цих моделей може існувати автономно, також може бути комбінація із кількох одночасно. Крім того, перелік трудових моделей буде модифікуватись і розширюватись, оскільки, нові види економічної діяльності будуть створювати передумови для появи нових видів, форм та типів зайнятості та нелінійного розвитку ринку праці.

**Висновки.** Поняття - праця, зайнятість та дохід вже трансформуються і будуть мати інше видозмінене значення. Розширення джерел для формування

пасивного доходу буде мати значний вплив на економіку середини цього століття. Так, зокрема, перехід на моделі продажу власних даних та отримання безумовного базового доходу (ББД) призведе до низки змін. Оскільки, зміниться цінність праці, це сприятиме тому, що праця може стати не основним чи не вирішальним джерелом доходу і людина можуть більше приділяти часу тій зайнятості та праці, яка їй до душі.

Сучасні існуючі та майбутні види економік формують гостру необхідність у формуванні нових підходів до навчання та

отримання освіти, переходу від підготовки до життя, а не тільки до праці, як було за попередньої економічної парадигми. Вирішальним для збереження зайнятості чи отримання роботи буде здатність до гнучкості та адаптивності мислення. Низка професій перестане існувати і важливим стає розвиток навичок, таких як навчатись, перенавчатись та розучитися для отримання нового фаху. При цьому розвиток фундаментальної наук, як і раніше відіграють вирішальну роль в цивілізаційному прогресі. Відповідно і отримання фундаментальних знань матиме важливе значення.

Подальші дослідження мають базуватись на постійному моніторингу розвитку глобального та локальних ринків праці, трансформації сучасних економік та появи нових, переосмислення існуючої соціальної практики. Потребують дослідження та створення нові форми регулювання трудових відносин, підходи до оподаткування сучасних форм зайнятості, формування нових видів трудових контрактів. Це буде сприяти створенню, розвитку нових моделей бізнесу, соціальних інновацій, нових парадигм та інструментарію управління соціальними системами.

#### **Література:**

1. Сергій ДАЦЮК “2015-й як перелом в перспективі людства”. URL: <http://uainfo.org/blognews/1451383136-2015-y-yak-perelom-v-perspektivi-lyudstva.html>
2. General Distribution OCDE/GD(96)102 THE KNOWLEDGE-BASED ECONOMY, Head of Publications Service, OECD, 2 rue André Pascal, 75775 Paris, Cedex 16, France. 1996. P 6.
3. Crawford, Matthew B. (March 31, 2015). "Introduction, Attention as a Cultural Problem". *The World Beyond Your Head: On Becoming an Individual in an Age of Distraction*(hardcover) (1st ed.). Farrar, Straus and Giroux. P. 11.
4. Davenport, Thomas; Beck, John (2001). *The Attention Economy: Understanding the New Currency of Business*. Cambridge: MA: Harvard Business School Press. Retrieved 29 October 2020.
5. Tapscott, Donald. *The Digital Economy*. McGraw-Hill. 1996. P. 15.
6. Boyett, Joseph H. And Jimmie T. Boyett. *The Guru Guide to the Knowledge Economy*. John Wiley & Sons. 2001. P. 46.
7. Some Precepts of the Digital Economy. *Productivity, Innovation & Technology eJournal*. Social Science Research Network. 27 January 2020.
8. "What is the digital economy? Unicorns, transformation and the internet of things". Deloitte. 2020.
9. "Communication on Building a European Data Economy, Digital Single Market, COM(2017) 9 final". *European Commission*. Retrieved 20 August 2018.
10. Information Technology and Innovation Foundation. Post-Hearing Written Submission Nigel Cory Trade Policy Analyst Before the United States International Trade Commission Investigation. *Global Digital Trade I: Market Opportunities and Key Foreign Trade Restrictions*. 2017. No. 332-56.
11. Maciej Duszynski. *Gig Economy: Definition, Statistics & Trends*. 19.02.2021. URL: [https://zety.com/blog/gig-economy-statistics?utm\\_source=google&utm\\_medium=sem&utm\\_campaign=6482924844&utm\\_term=%2Bgig%20%2Beconomy&network=g&device=c&adposition=&adgroupid=85084943480&placement=&gclid=Cj0KCQiAv6yCBhCLARIsABqJTjY32glujDDGsj\\_mRqbokcnI6mLui12LmmZJTJOavvf91kONXwdTsREaAi9BEALw\\_wcB](https://zety.com/blog/gig-economy-statistics?utm_source=google&utm_medium=sem&utm_campaign=6482924844&utm_term=%2Bgig%20%2Beconomy&network=g&device=c&adposition=&adgroupid=85084943480&placement=&gclid=Cj0KCQiAv6yCBhCLARIsABqJTjY32glujDDGsj_mRqbokcnI6mLui12LmmZJTJOavvf91kONXwdTsREaAi9BEALw_wcB)
12. Hamari, Juho; Sjöklint, Mimmi; Ukkonen, Antti. "The Sharing Economy: Why People Participate in Collaborative Consumption". *Journal of the Association for Information Science and Technology*. 67 (9). 2016. P. 2047.
13. Laurell, Christofer; Sandström, Christian "The sharing economy in social media: Analyzing tensions between market and non-market logics". *Technological Forecasting and Social Change*. 2017. P. 58–65.
14. Filippov V., Chursin A., Ragulina J., Popkova E.G. *The Cyber Economy: Opportunities And Challenges For Artificial Intelligence In The Digital Workplace*. New York: Springer, 2019. P. 3.
15. Zackariasson, P. and Wilson, T.L. eds. (2012). *The Video Game Industry: Formation, Present State, and Future*. New York: Routledge.
16. Nelson, John. "The Virtual Property Problem: What Property Rights in Virtual Resources Might Look Like, How They Might Work, and Why They are a Bad Idea". *McGeorge Law Review*. 2010. P. 285–286.
17. OECD Handbook on Measuring the Space Economy. *The Space Economy at a Glance 2011*. URL: [https://www.oecd-ilibrary.org/economics/oecd-handbook-on-measuring-the-space-economy\\_9789264169166-en](https://www.oecd-ilibrary.org/economics/oecd-handbook-on-measuring-the-space-economy_9789264169166-en)
18. What is the Space Economy? [Oct/2019] URL: [https://space-economy.esa.int/article/33/what-is-the-space-economy#\\_ftnref1](https://space-economy.esa.int/article/33/what-is-the-space-economy#_ftnref1)
19. Joan Lisa Bromberg (October 2000). *NASA and the Space Industry*. JHU Press. p. 1. ISBN 978-0-8018-6532-9. Retrieved 10 June 2011.
20. Claire Jolly; Gohar Razi; Organisation for Economic Co-operation and Development (2007). *The space economy at a glance: 2007*. OECD Publishing. p. 13. ISBN 978-92-64-03109-8. Retrieved 10 June 2011.

21. Диалог Эрика Наймана и Михаила Кухара об экономике Украины в 2021 году. URL: [https://www.youtube.com/watch?v=qxXejC\\_1A1U](https://www.youtube.com/watch?v=qxXejC_1A1U).

22. Maria Törhönen, Lobna Hassan, Max Sjöblom, Juho Hamari. Play, Playbour or Labour? The Relationships between Perception of Occupational Activity and Outcomes among Streamers and YouTubers. Proceedings of the 52nd Hawaii International Conference on System Sciences | 2019. URL:

[https://www.researchgate.net/publication/330335997\\_Play\\_Playbour\\_or\\_Labour\\_The\\_Relationships\\_between\\_Perception\\_of\\_Occupational\\_Activity\\_and\\_Outcomes\\_among\\_Streamers\\_and\\_YouTubers](https://www.researchgate.net/publication/330335997_Play_Playbour_or_Labour_The_Relationships_between_Perception_of_Occupational_Activity_and_Outcomes_among_Streamers_and_YouTubers)

23. ESA. Essential Facts About the Computer and Video Game Industry [Internet]. 2018. URL: <http://www.theesa.com/about-esa/essential-facts-computer-video-game-industry/>

24. К 2030 году численность населения мира увеличится на миллиард человек. 21 Июнь 2017, Нью-Йорк. URL: [https://www.un.org/development/desa/ru/news/population/world-population-prospects-2017.html?fbclid=IwAR3IjMZDdy-UusQGY5\\_1CEC7vyTgytpNJUEiDTRwFmv\\_6LL36aaoslfbugc](https://www.un.org/development/desa/ru/news/population/world-population-prospects-2017.html?fbclid=IwAR3IjMZDdy-UusQGY5_1CEC7vyTgytpNJUEiDTRwFmv_6LL36aaoslfbugc).

25. BP Energy Outlook 2030. – BP Statistical Review, 2011. URL: <https://www.bp.com/content/dam/bp/business-sites/en/global/corporate/pdfs/energy-economics/energy-outlook/bp-energy-outlook-2011.pdf>

26. Перспективы окружающей среды ОЭСР на период до 2050 года: Последствия бездействия. OECD 2012. URL: [https://www.oecd.org/env/outreach/OECD%20outlook%20to%202050\\_Highlights\\_RUS.pdf?fbclid=IwAR0r03NSiDIAGeTfHSza3PpVayVigJN8S3eRbYd-r\\_3hoUYjZOSd5yb69sk](https://www.oecd.org/env/outreach/OECD%20outlook%20to%202050_Highlights_RUS.pdf?fbclid=IwAR0r03NSiDIAGeTfHSza3PpVayVigJN8S3eRbYd-r_3hoUYjZOSd5yb69sk).

27. Цифрова економіка: тренди, ризики та соціальні детермінанти. Центр Разумкова, "Заповіт". Київ. 2020. С. 47-51.

#### References:

1. Datsiuk Serhii (2021), "2015 as a turning point in the perspective of humanity", retrieved from : <http://uainfo.org/blognews/1451383136-2015-y-yak-perelom-v-perspektivi-lyudstva.html>.

2. General Distribution OCDE/GD(96)102 THE KNOWLEDGE-BASED ECONOMY, Head of Publications Service, OECD, 2 rue André Pascal, 75775 Paris, Cedex 16, France. 6 p.

3. Crawford, Matthew B. (March 31, 2015). "Introduction, Attention as a Cultural Problem". *The World Beyond Your Head: On Becoming an Individual in an Age of Distraction*(hardcover) (1st ed.). Farrar, Straus and Giroux. P. 11.

4. Davenport, Thomas; Beck, John (2001), *The Attention Economy: Understanding the New Currency of Business*. Cambridge, MA: Harvard Business School Press. Retrieved 29 October 2020.

5. Tapscott, Donald (1996), *The Digital Economy*. McGraw-Hill. P. 15.

6. Boyett, Joseph H. And Jimmie T. Boyett. (2001), *The Guru Guide to the Knowledge Economy*. John Wiley & Sons. 2001. P. 46.

7. Some Precepts of the Digital Economy. Productivity, Innovation & Technology eJournal. Social Science Research Network.

8. "What is the digital economy? Unicorns, transformation and the internet of things". Deloitte.

9. "Communication on Building a European Data Economy, Digital Single Market, COM(2017) 9 final". *European Commission*.

10. Information Technology and Innovation Foundation. Post-Hearing Written Submission Nigel Cory Trade Policy Analyst Before the United States International Trade Commission Investigation. *Global Digital Trade I: Market Opportunities and Key Foreign Trade Restrictions*. No. 332-56.

11. Maciej Duszynski. Gig Economy: Definition, Statistics & Trends, retrieved from : URL:[https://zety.com/blog/gig-economy-statistics?utm\\_source=google&utm\\_medium=sem&utm\\_campaign=6482924844&utm\\_term=%2Bgig%20%2Beconomy&network=g&device=c&adposition=&adgroupid=85084943480&placement=&gclid=Cj0KCQIAv6yCBhCLARIsABqJTjY32glujDDGsj\\_mRqbokcnI6mLui12LmmZJTJOavvf91kONXwdTsREaAi9BEALw\\_wcB](https://zety.com/blog/gig-economy-statistics?utm_source=google&utm_medium=sem&utm_campaign=6482924844&utm_term=%2Bgig%20%2Beconomy&network=g&device=c&adposition=&adgroupid=85084943480&placement=&gclid=Cj0KCQIAv6yCBhCLARIsABqJTjY32glujDDGsj_mRqbokcnI6mLui12LmmZJTJOavvf91kONXwdTsREaAi9BEALw_wcB).

12. Hamari, Juho; Sjöklint, Mimmi; Ukkonen, Antti (2016), "The Sharing Economy: Why People Participate in Collaborative Consumption". *Journal of the Association for Information Science and Technology*, №67 (9), p. 2047.

13. Laurell, Christofer; Sandström, Christian (2017), "The sharing economy in social media: Analyzing tensions between market and non-market logics". *Technological Forecasting and Social Change*, pp. 58–65.

14. Filippov V., Chursin A., Ragulina J., Popkova E.G. (2019), *The Cyber Economy: Opportunities And Challenges For Artificial Intelligence In The Digital Workplace*. New York: Springer, p. 3.

15. Zackariasson, P. and Wilson, T.L. eds. (2012), *The Video Game Industry: Formation, Present State, and Future*. New York: Routledge.

16. Nelson, John (2010), "The Virtual Property Problem: What Property Rights in Virtual Resources Might Look Like, How They Might Work, and Why They are a Bad Idea". *McGeorge Law Review*, pp. 285–286.

17. OECD Handbook on Measuring the Space Economy. *The Space Economy at a Glance 2011*. Retrieved from : [https://www.oecd-ilibrary.org/economics/oecd-handbook-on-measuring-the-space-economy\\_9789264169166-en](https://www.oecd-ilibrary.org/economics/oecd-handbook-on-measuring-the-space-economy_9789264169166-en).

18. What is the Space Economy? Retrieved from : [https://space-economy.esa.int/article/33/what-is-the-space-economy#\\_ftnref1](https://space-economy.esa.int/article/33/what-is-the-space-economy#_ftnref1).

19. Joan Lisa Bromberg (2000). *NASA and the Space Industry*. JHU Press. p. 1. ISBN 978-0-8018-6532-9.

20. Claire Jolly; Gohar Razi; Organisation for Economic Co-operation and Development (2007), *The*

space economy at a glance: 2007. OECD Publishing. p. 13. ISBN 978-92-64-03109-8.

21. Dialogue of Eric Naiman and Mikhail Kuhar on the economy of Ukraine in 2021, retrieved from : [https://www.youtube.com/watch?v=qxXejC\\_1A1U](https://www.youtube.com/watch?v=qxXejC_1A1U).

22. Maria Törhönen, Lobna Hassan, Max Sjöblom, Juho Hamari (2019), Play, Playbour or Labour? The Relationships between Perception of Occupational Activity and Outcomes among Streamers and YouTubers. Proceedings of the 52nd Hawaii International Conference on System Sciences, retrieved from : [https://www.researchgate.net/publication/330335997\\_Play\\_Playbour\\_or\\_Labour\\_The\\_Relationships\\_between\\_Perception\\_of\\_Occupational\\_Activity\\_and\\_Outcomes\\_among\\_Streamers\\_and\\_YouTubers](https://www.researchgate.net/publication/330335997_Play_Playbour_or_Labour_The_Relationships_between_Perception_of_Occupational_Activity_and_Outcomes_among_Streamers_and_YouTubers)

23. ESA. Essential Facts About the Computer and Video Game Industry, retrieved from : [http://www.theesa.com/about-esa/essential\\_facts-computer-video-game-industry/](http://www.theesa.com/about-esa/essential_facts-computer-video-game-industry/)

24. By 2030, the world's population will increase by one billion. June 21, 2017, New York, retrieved from : <https://www.un.org/development/desa/ru/news/populati>

[on/world-population-prospects-2017.html?fbclid=IwAR3IjMZDdy-UusQGY5\\_ICEC7vyTgytPNJUEiDTRwFmv\\_6LL36aaosllbugc](on/world-population-prospects-2017.html?fbclid=IwAR3IjMZDdy-UusQGY5_ICEC7vyTgytPNJUEiDTRwFmv_6LL36aaosllbugc).

25. BP Energy Outlook 2030. BP Statistical Review, 2011. retrieved from : <https://www.bp.com/content/dam/bp/business-sites/en/global/corporate/pdfs/energy-economics/energy-outlook/bp-energy-outlook-2011.pdf>.

26. OECD Environment Perspectives 2050: Consequences of Inaction. OECD 2012, retrieved from : [https://www.oecd.org/env/outreach/OECD%20outlook%20to%202050\\_Hightlights\\_RUS.pdf?fbclid=IwAR0r03NSiDIAgeTfHSza3PpVayVigJN8S3eRbYd-r\\_3hoUYjZOSd5yb69sk](https://www.oecd.org/env/outreach/OECD%20outlook%20to%202050_Hightlights_RUS.pdf?fbclid=IwAR0r03NSiDIAgeTfHSza3PpVayVigJN8S3eRbYd-r_3hoUYjZOSd5yb69sk).

27. Digital economy: trends, risks and social determinants, Zapovit, Kyiv, Ukraine, pp. 47-51.

*Стаття надійшла до редакції 02.02.2021 р.*