

ДОСЛІДЖЕННЯ ТЕНДЕНЦІЙ ГЛОБАЛЬНОГО РИНКУ ЦИФРОВОЇ ДИСТРИБУЦІЇ

М.В. ДУБЕЛЬ, доктор філософії з міжнародних економічних відносин, асистент кафедри політології та державного управління

Донецький національний університет імені Василя Стуса, м. Вінниця, Україна

Постановка проблеми. Глобальна діджиталізація має всеохоплюючий вплив на всі сфери організації сучасних бізнес-процесів, в тому числі бізнес-процес дистрибуції, результатом трансформації якого стала поява її нової форми – цифрової дистрибуції. Цифрова дистрибуція є специфічним напрямком електронної комерції, сутність якої полягає у доведенні цифрових товарів та послуг від виробника до споживача шляхом використання цифрових каналів збуту.

Мета роботи – дослідити тенденції глобального ринку цифрової дистрибуції.

Основна частина. Систематизуючи складові системи глобального ринку цифрової дистрибуції можна винести такі основні шість напрямків цифрову дистрибуцію відеоконтенту, цифрову дистрибуцію аудіоконтенту, цифрову дистрибуцію мобільних додатків, цифрову дистрибуцію програмного забезпечення, цифрову дистрибуцію відеоігор та цифрову дистрибуцію публікацій [1].

На рисунку 1 наведено динаміку обсягів реалізації за різними напрямками цифрової дистрибуції у період 2018-2020 рр., млрд дол.

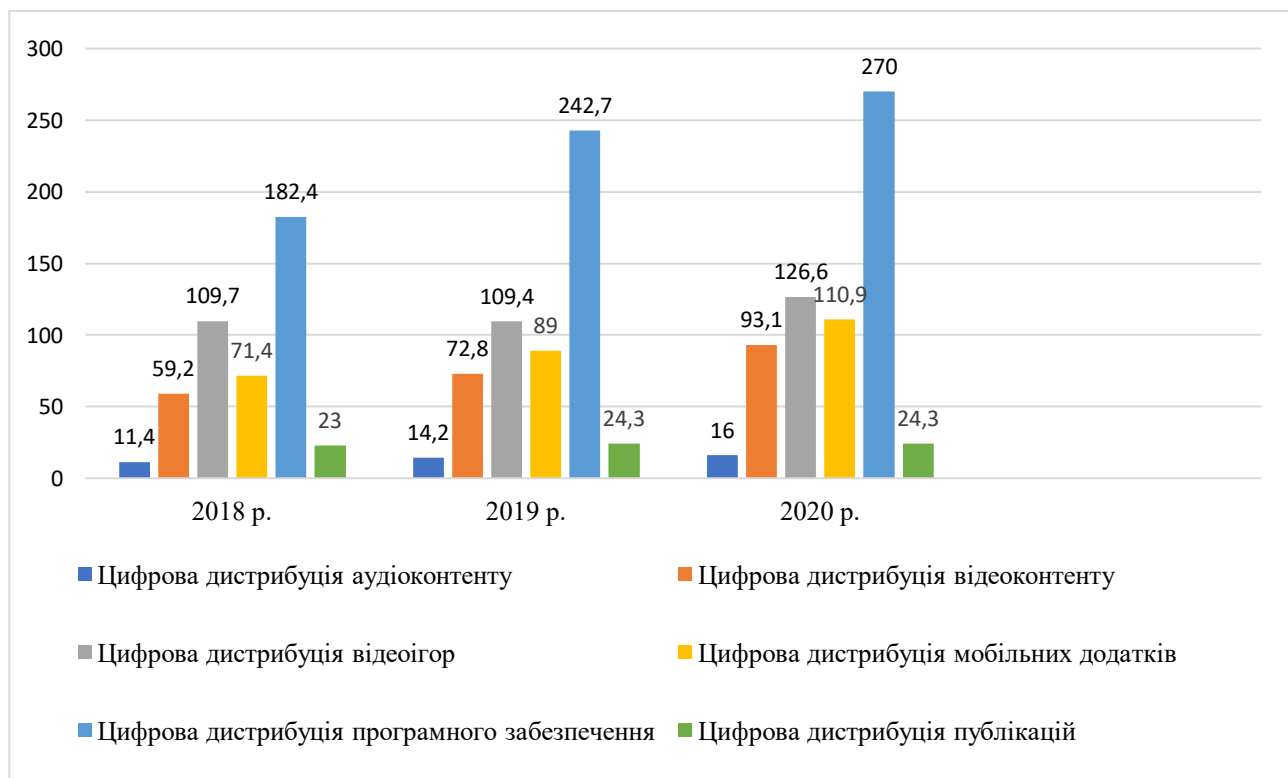


Рис. 1. Динаміка обсягів реалізації за різними напрямками цифрової дистрибуції у період 2018-2020 рр., млрд дол. [2-7]

З рисунку вище можна зробити наступні висновки:

- найбільшими за обсягами були продажі у сегменті цифрової дистрибуції програмного забезпечення, друге і третє місця, відповідно, у сегментів цифрової дистрибуції відеоігор та відеоконтенту. Пояснити перше місце саме сегменту цифрової дистрибуції програмного забезпечення можна тим, що більшість угод напряму була здійснена у форматі B2B шляхом автоматизації діяльності підприємств;
- найбільший темп зростання у сегменті відеоконтенту, друге і третє місця, відповідно, у сегментів цифрової дистрибуції мобільних додатків та цифрової дистрибуції програмного забезпечення. Слід зазначити, що пандемія COVID-19 вплинула на збільшення витрат серед звичайних користувачів на розваги та засоби дистанційного зв'язку;
- сегменти цифрової дистрибуції публікацій та цифрової дистрибуції аудіоконтенту значно менші за обсягами, але, якщо у напрямку цифрової дистрибуції публікацій спостерігаються незначні зміни показників, то цифрова дистрибуція аудіоконтенту доволі швидко зростає;
- сегмент цифрової дистрибуції відеоігор входить до категорії найбільших за обсягами, проте темпи зростання доволі нестабільні.

Висновки. Отже, можна стверджувати, що більшість основних напрямків глобального ринку цифрової дистрибуції розвиваються доволі швидкими темпами, що було спричинено світовою пандемією COVID-19. Детермінантами процесу формування глобального ринку цифрової дистрибуції є такі: переважання сегменту цифрової дистрибуції програмного забезпечення за обсягами продажів, наявність найбільш прискорених темпів зростання сегменту цифрової дистрибуції відеоконтенту, роль цифрової дистрибуції як каталізатору обсягів продажів товарів та послуг традиційних галузей, стале зростання глобальних показників рівня проникнення всіх сегментів ринку цифрової дистрибуції.

Література:

1. Dubel M. Transformation of the distribution field under the digitalization process. Business Management. 2020. Т. 32. № 1. Р. 86–100. URL: <https://bm.unisvistov.bg/title.asp?title=1484#> (дата звернення: 31.01.2023).
2. IFPI issues Global Music Report 2021. URL: <https://www.ifpi.org/ifpi-issues-annual-global-music-report-2021/> (дата звернення: 31.01.2023).
3. 2020 year in review digital games and interactive media. URL: <https://www.digitalmusicnews.com/wp-content/uploads/2021/01/SuperData2020YearinReview.pdf> (дата звернення: 31.01.2023).
4. App Revenue Data (2022). URL: <https://www.businessofapps.com/data/app-revenues/> (дата звернення: 31.01.2023).
5. SVOD, AVOD and Pay TV market trajectories: the latest analyst figures. URL: <https://www.v-net.tv/2021/04/23/svod-avod-and-pay-tv-market-trajectories-the-latest-analyst-figures/> (дата звернення: 31.01.2023).
6. Global ePublishing revenues to grow by 9% YoY to \$27B in 2021. URL: <https://indianprinterpublisher.com/blog/2021/01/global-epublishing/> (дата звернення: 31.01.2023).
7. Gartner Forecasts Worldwide Public Cloud End-User Spending to Grow 23% in 2021. URL: <https://www.gartner.com/en/newsroom/press-releases/2021-04-21-gartner-forecasts->

[worldwide-public-cloud-end-user-spending-to-grow-23-percent-in-2021](#)
31.01.2023).

(дата звернення: