

пов'язані з онлайн-покупками споживчих товарів, які включають продукти харчування, моду, електроніку та інші предмети побуту, зросли більш ніж на півтрильйона доларів США протягом 2021 року (+18%), досягнувши загалом 3,85 доларів США. трлн за рік загалом [5].

Отже, електронна торгівля буде розвиватись не такими інтенсивними темпами подальші 10 років. Варто врахувати, що базові інтернет-технології незмінні, але наразі зароджується нове онлайн-середовище, яке включає МЕТА-всесвіт та NFT (сертифікати цифрової власності). У результаті цих перетворень, відбуваються зміни глобалізаційних масштабів на всіх рівнях економічної діяльності.

Список використаних джерел

1. Algorithms: the future of everything. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://kepios.com/blog/2022/7/4/algorithms-the-future-of-everything?rq=social%20media>.
2. Simon Kemp. Digital 2022: global overview report. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://datareportal.com/reports/digital-2022-global-overview-report>.
3. Simon Kemp. A decade in digital. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://datareportal.com/reports/a-decade-in-digital>.
4. The biggest US social media trends for 2022. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.gwi.com/reports/us-social-media-trends>.
5. Digital Market Outlook. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://www.statista.com/outlook/digital-markets?utm_source=kepios_analysis&utm_medium=articles&utm_campaign=accounts&utm_id=kepios.

УДК 338.2

ЦИФРОВІЗАЦІЯ ЕКОНОМІКИ ЯК ПЕРЕДУМОВА РОЗВИТКУ КРЕАТИВНИХ ІНДУСТРІЙ

Кирилов І.О., аспірант

Київський національний університет будівництва і архітектури

Ключові слова: креативні індустрії, цифровізація, цифрова трансформація, сталий розвиток, цифрові технології.

У доповіді ООН під «креативними індустріями» розуміють сукупний цикл створення, виробництва і поширення товарів та послуг, заснованих на креативності та інтелектуальному капіталі [1, с.4].

До креативних індустрій відносять такі сектори, як: мода, живопис, музика, антикваріат, кіно, відео, телебачення, радіомовлення, створення комп'ютерних ігор, реклама, архітектура, мистецтво, ремесла, дизайн, продукція програмування. Такі різні види діяльності об'єднує одне – це види діяльності, де функціонування відбувається за рахунок творчості,

інтелектуального капіталу. Усі сектори економіки, які є частиною креативних індустрій активно розвиваються, приносячи кожного року в ВВП країн світу усе більшу частку. Тому ці напрямки є перспективними не тільки із точки зору генерування додаткових грошових потоків для країн світу, але і у аспекті сталого розвитку, коли на перший план виходять завдання збалансованого енергозбереження, соціальної спрямованості, самовираження особистості та забезпечення економічного зростання без надмірного споживання і витрачання ресурсів.

Креативні індустрії спрямовані насамперед на вирішення зазначених вище завдань, які виникають перед суспільством на шляху сталого розвитку. Тому не дивно, що тенденцією розвитку високорозвинутих країн є поступальне збільшення частки у ВВП підприємств креативних видів діяльності.

Цифрова трансформація економіки активно відбувається протягом останнього десятиріччя. Інформаційні технології стали одним із провідних секторів, який поступально зростає та приносить у бюджет більше надходжень [3, с. 31]. Але цифровізація є трендом, який захопив усі сектори економіки. Все більше підприємств переводять власні бізнес-процеси у цифровий формат, ведучи рекламну, маркетингову, аналітичну роботу в інтернеті, переводячи співробітників на віддалену роботу, використовуючи сучасне програмне забезпечення, нові технічні рішення для досягнення широкого кола виробничих завдань.

Перехід на нову цифрову реальність почався ще у кінці минулого сторіччя [4], але тенденція переведення частини або усіх бізнес-процесів підприємств креативної індустрії і навіть реального сектору економіки у цифровий простір стрімко почала розвиватись із початком епідемії COVID-19. Тоді багато підприємств змогли успішно функціонувати у цифровому форматі, та також скоротити постійні витрати, завдяки переведенню більшості працівників на віддалений формат роботи. Також під час пандемії спостерігались бурхливі сплески попиту на перегляд кінофільмів он-лайн, продажів відеоігр тощо. Частина театрів, галерей, консерваторій, арт-студій спробували також перейти на цифровий формат для збереження інтересу споживачів, підтримки населення та власних працівників під час самоізоляції. Усе це стало можливим завдяки розвитку цифрових технологій, поширенню на території більшості країн світу мереж Інтернету, збільшенню кількості людей, які мають персональні комп'ютери. Вагомим чинником цифровізації стала можливість виходу в Інтернет із смартфонів, яка дозволила підключатись до мережі більшій кількості людей, а також збільшення чисельності людей цифрового покоління, так званого «покоління Z», які значну частину часу перебувають у цифровому просторі [5, с.98].

Передумовами бурхливого розвитку креативної індустрії у світі стали попит на продукцію її секторів із боку споживачів, потреби в організації роботи і дозвілля дома, а також достатній розвиток ІТ технологій, які стали [2, с.27] «головним каналом отримання інформації

про світ та події в ньому, посередником у формуванні культури, фактором трансформації системи духовного виробництва». Така тенденція буде зберігатись і надалі, а цифрові технології стають тим базисом, який забезпечить подальший розвиток креативних індустрій.

Список використаних джерел

1. Creative Economy Report 2008. «The challenge of assessing the Creative economy: towards informed policy-making» United Nations, 2008. – 357 p.
2. Сакун А.В. Віртуальна реальність як чинник мультикультуральності [Електрон. ресурс] / А.В. Сакун, Т.І. Кадлубович, Д.С. Черняк // Cultural studies and art: European development direction : International scientific and practical conference, [Riga, Latvia], 16 – 17 July 2021, 2021. – P. 26-30. Режим доступу: [http://www.dy.nauka.com.ua/pdf/10_2021/3 .pdf](http://www.dy.nauka.com.ua/pdf/10_2021/3.pdf) (дата звернення: 10.04.2021). – Назва з екрану.
3. Беленкова О.Ю. Цифрова трансформація будівництва: механізм взаємодії бізнесу, науки, держави / О.Ю. Беленкова // Будівельне виробництво. – 2019. – № 66. – С. 30-36.
4. Stetsenko S.P. Management of Adaptation of Organizational and Economic Mechanisms of Construction to Increasing Impact of Digital Technologies on the National Economy / S.P. Stetsenko, V.V. Tytok, O.M. Emelianova, O.Yu. Bieliienkova and T.Yu. Tsyfra // Journal of Reviews on Global Economic. – 2020. – № 9. – P. 149-64.
5. Черняк Д. Соціально-гуманітарна освіта та виклики сьогодення / Д. Черняк, Т. Кадлубович // Вища школа. – 2021. – №1–2. – С. 97-106.

УДК 330

ДІДЖИТАЛІЗАЦІЯ ЕКОНОМІКИ: ЗАСТОСУВАННЯ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ЕКОНОМІЧНІЙ ПОЛІТИЦІ

О. В. Ольшанська, доктор економічних наук, професор

П. В. Пузирьова, кандидат економічних наук, доцент

Київський національний університет технологій та дизайну

Ключові слова: діджиталізація економіки, цифрові технології, цифрова економіка, ІТ-компанії, економічна політика, smart-економіка, веб-економіка.

Наприкінці 20 ст. достеменно стало зрозуміло, що на зміну застарілим технологіям та процесам приходить нове поняття, як цифрова економіка або діджиталізація (digital economy), основою якої є цифрові надсучасні ІТ-технології.

Термін «цифрова економіка» з'явився в 1995 р., завдячуючи Д. Тапскотту (одному з найголовніших світових авторитетів в галузі бізнес-стратегії) у його праці «Цифрова економіка: потенціал та небезпеки в