

РАЗВИТИЕ СЕРВИСОВ ЦИФРОВОЙ ДИСТРИБУЦИИ

А. А. Березин

Белорусский государственный университет, г. Минск;

Andreyscorpio1996@gmail.com;

науч. рук. – Е. В. Сошникова

Сетевая дистрибуция – это качественно новый виток в развитии торговли, однако важно понимать, что вся его новизна заключается не только в изменении мышления потребителя, но и формировании ряда других макро- преференций для бизнеса, государства, сферы образования и т.д. Развитие сетевой дистрибуции это не только прибыльный бизнес, аналоги которому только начинают приходить в Россию, но ещё и инновационный бизнес, который способен повлиять на конъюнктуру рынка труда, стимулировать развитие городской инфраструктуры, ускорить развитие отечественного программирования, создать определенный спрос в сфере образования и даже увеличить налоговую базу.

Ключевые слова: сервисы цифровой дистрибуции; серверы раздачи; проприетарное программное обеспечение; DRM код.

Цифровая дистрибуция или цифровое распространение – один из современных методов распространения легального электронного контента по интернет-каналам без использования материальных носителей. Преимущество цифровой дистрибуции заключается в лёгком и быстром поиске и приобретении копий необходимого программного обеспечения.

Существует множество способов распространения программного обеспечения через Интернет. В цифровой дистрибуции основные протоколы – это HTTP, P2P и FTP.

Системы, распространяющие проприетарное программное обеспечение, обычно содержат технические средства защиты авторских прав, не позволяющие продавать копии одного и того же много раз.

В результате долгого технического, экономического и культурного развития стало возможным массовое распространение цифровых продуктов. Сама идея продажи неосязаемого, нематериального, эфемерного продукта является революционной и неизвестно, сколь успешной она окажется с исторической точки зрения. Однако, уже сегодня, очевидно, что цифровая дистрибуция позволяет предпринимателям значительно сокращать экономические издержки и проникать на иностранные рынки, находя покупателей и извлекая прибыль в любой точке земного шара, где есть интернет-соединение. Данная работа призвана выяснить насколько население Российской Федерации готово к повседневному использованию сервисов цифровой дистрибуции и какие перспективы данных сервисов возможны на территории нашего государства.

Сегодня мы стоим на пороге уникальной эпохи, когда, в результате широкого распространения сетей Интернет и электронных носителей, свершаются преобразования не только в экономике, но и в психологии людей. Сегодня люди готовы платить не только за реальные продукты, осязаемые и осязаемые, но и за нематериальные, такие как видеоигры, музыку, кино, электронные книги и пр. Но если ранее человеку приходилось покупать физически осязаемый, твердый носитель, на котором была записана цифровая версия любимого фильма или музыкального альбома, то сегодня все большую аудиторию собирают сервисы цифровой дистрибуции, которые не предлагают потребителю вообще никаких материальных объектов, только лишь цифровую версию продукта.

Сервисы цифровой дистрибуции на сегодняшний день не являются чем-то эксклюзивным или сверх инновационным, хотя, порой, достойны называться высокотехнологичными. С сервисами цифровой дистрибуции знакомы многие, в частности с их крупнейшими представителями – iTunes, Google Play, Steam, Origin и пр. Успех таких сервисов обусловлен множеством объективных экономических факторов. Во-первых, цифровая дистрибуция подразумевает под собой, что искомый файл или программа будут загружены через интернет, а значит нет необходимости в твердом носителе. Это, в свою очередь, убирает необходимость в физических точках продажи, что в свою очередь значительно сокращает постоянные расходы. Кроме того, сами сервисы и большая часть продукции не нуждается в традиционных методах рекламы, что выводит маркетинг на новый уровень.

Некоторые сервисы имеют узкую направленность. К примеру, Battle.net (Blizzard) – игровой сервис корпорации Blizzard Entertainment, обеспечивающий игрокам возможность совместной игры через Интернет. Battle.net сочетает функции игровых серверов, менеджера личной игровой учётной записи и интернет-магазина для покупки игр и оплаты игровых услуг. В нем можно приобретать игры, созданные корпорацией Blizzard (StarCraft, World of Warcraft, Overwatch, HearthStone, Diablo).

Следующим сервисом является Origin. Origin – алгоритм цифровой дистрибуции компании Electronic Arts, которая даёт возможность пользователям приобретать компьютерные игры через Интернет и загружать их с помощью клиента Origin (ранее EA Download Manager, EA Downloader и EA Link). Origin имеет довольно высокие перспективы для дальнейшего развития. В первую очередь разработчикам стоит заострить внимание на автоматическом обновлении продукции, так как для большинства пользователей отсутствие данной функции не дает в полной мере насладиться покупкой. К тому же стоит сосредоточиться на расширении продаваемой продукции. Несмотря на то, что основной целью сервиса является рас-

пространение собственной продукции (игры, созданные компанией EA), расширение ассортимента магазина – первостепенная цель.

Также есть сервисы цифровой дистрибуции с непосредственным участием в нем клиентов. Примером может служить сервис UPlay. В таких сетях отсутствуют выделенные серверы раздачи, а каждый узел (peer) является как клиентом, так и сервером. Подобная организация позволяет сохранять работоспособность сети при любом количестве и любом сочетании доступных узлов. UPlay наиболее крупный из российских сервисов цифровой дистрибуции, представляющий наибольший каталог игр.

Также стоит отметить такой сервис как Steam. На данный момент Steam занимает первое место среди сервисов цифровой дистрибуции. Но несмотря на это компании Valve есть куда стремиться. В приложении Steam есть встроенный браузер, благодаря которому пользователи могут “серфить” в сети интернет. Многие пользователи считают, что будет удобно использовать одно приложение для выхода в интернет и приобретения продукции через данный ресурс. Кроме того, в последнее время корпорация Valve задумалась о продаже фильмов и сериалов. Данное нововведение получило одобрение со стороны пользователей. Единственной проблемой стала адаптация продукции на другие языки. Большинство продукции предоставляется в магазине на языке создателя и на английском. Бывали очень редкие случаи, когда продукция имела несколько языков. Только после достижения всех этих целей Steam добьется невиданных высот на рынке цифровой дистрибуции.

Кроме того, не стоит забывать про сервис GOG.com. Данный дистрибутор также оказывает большое влияние на рынок цифровой продукции в странах СНГ. Являясь одной из первых компаний в СНГ в данной сфере, она успела привлечь внимание зарубежных пользователей, благодаря уникальной продукции адаптируемости под различные операционные системы. Важной особенностью данной системы является отсутствие DRM защиты. С относительно недавнего времени GOG.com запустили приложение GOG Galaxy. Оно является аналогом Origin и Steam, и как в Origin отсутствует система безопасности. Особенностью данного ресурса является продажа фильмов. В отличие от Steam, у GOG.com нет системы, благодаря которой бы купленная продукция закреплялась бы за пользователем.

На основании этих данных был проведен опрос среди пользователей сервисов цифровой дистрибуции из стран СНГ. Данные представлены на диаграмме 1. В данном опросе участвовало около 300 человек из стран СНГ. Большинство из них предпочло сервис Steam, но несмотря на это Origin также пользуется немалой популярностью. В целом, на про-

сторях русского интернета часто идут обсуждения того, какой сервис лучше: Steam или Origin.

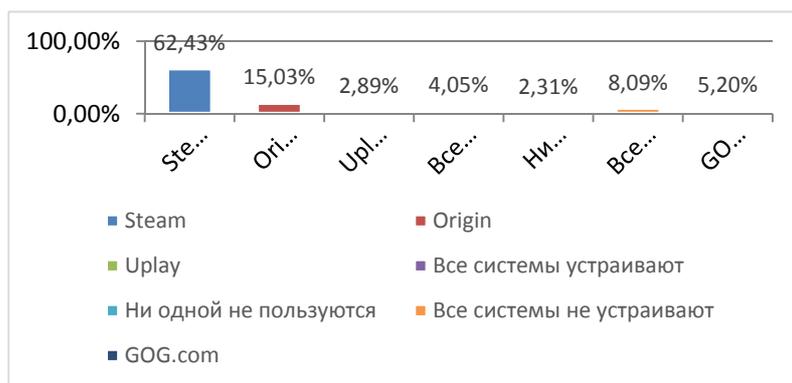


Рис.1. Популярность сервисов цифровой дистрибуции

Таким образом, мы приходим к выводу, что наиболее лучшим из них является Steam. На данный момент в нем зарегистрировано около 150 миллионов пользователей, и это является основным подтверждением популярности данного ресурса. За время своего существования Steam внес огромный вклад в развитие цифровой дистрибуции. Кроме того, компания Valve стремится улучшать свое детище, поэтому она предоставляет широкий доступ к статистике по авторизованным пользователям. Данная информация обновляется приблизительно каждые пять минут. Кроме того, предоставляются данные о наиболее популярных играх и о количестве игроков в них.

Библиографические ссылки

1. *Калужский М. Л.* Электронная коммерция: маркетинговые сети и инфраструктура рынка. М.: Экономика, 2014. 328 с.
2. *Калужский М. Л., Карпов В. В.* Сетевые интернет-коммуникации как инструмент маркетинга // Практический маркетинг. 2013. № 2. С. 32–39.
3. Глобальная карта трафика, использования канала загрузки / Steam. 2015 [Электронный ресурс] // URL: <http://store.steampowered.com/stats/content/> (дата обращения: 11.05.2017).