

قطب‌نمای

اقتصاد دیجیتال

۲۰۲۱



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ



قطب نمای اقتصاد دیجیتال ۲۰۲۱

مجری: شرکت فناوری و نوآوری هوشمند سایان

ناشر: دانش بنیان فناور

مترجمین: علیرضاهاشم پور، حامد نمازی

سال نشر: ۱۴۰۰

اقتصاد دیجیتال توسط پاندمی کرونا شتاب گرفته و بیش از همیشه شکوفا شده است

فصل ۱- "پویایی‌های دیجیتال و تاثیر آن بر دنیا" نشان می‌دهد که تقریباً تمام انسان‌های روی کره زمین به اینترنت سریع و اینترنت موبایل دسترسی دارند. افرادی که هنوز به این شبکه متصل نشده‌اند در حال اتصال به آن هستند و افرادی که پیش از این به این شبکه متصل بوده‌اند هرروز بیش از پیش خود را محصور در محیط دیجیتال می‌بینند. این موضوع باعث ایجاد تغییرات در هر دو جنبه طبیعت محصولات و ارائه خدماتی مانند بازی‌های موبایلی و زیرساخت‌هایی مانند رایانش ابری و مرزی می‌گردد. با رشد مصرف، شرکت‌های ارائه‌گر این خدمات، به شکلی قابل توجه رشد کرده‌اند و با سودی که از افزایش ارزش سهام خود و گسترش مزایای رقابتی بدست آوردند روز به روز قدرت خود را در بازار تقویت کردند. البته در همین حین نیز انتقادات فراوانی از شرکت‌های فعال در حوزه‌هایی مانند جستجو، تبلیغات دیجیتال و استریم ویدئو به دلیل نقض قوانین امتیاز انحصاری صورت گرفت.

فصل دوم- "تجارت الکترونیک با سرعتی بیش از همیشه در حال رشد است"، در واقع بیانیه ایست که علیرغم وجود پاندمی کرونا و در واقع به دلیل وجود این پاندمی تحقق پذیرفته است. تنها در سال ۲۰۲۰، تجارت الکترونیک در سطح دنیا به واسطه حرکت سریع به سمت دنیای آنلاین، رشدی ۲۸ درصدی را تجربه کرد. بطور ویژه بازارهای عمودی تازه در دسترس قرار گرفته‌ای مانند Gorillas که در حوزه سوپرمارکت آنلاین فعالیت می‌کنند، باعث بوجود آمدن بخش عمده‌ای از این رشد شده‌اند. این "گاهش ناسازگاری" ناشی از پاندمی کرونا به روندی جاری تبدیل شده که نه تنها در حوزه حمل و نقل بلکه به حوزه‌هایی مانند راهکارهای پرداخت، تجربه خرید و ارائه محصولات نیز سرایت کرده است.

پاسخ‌های منحصربفرد بازارهای دیجیتال در قبال پاندمی کرونا منجر به ایجاد پویایی در شاخه‌های مختلف گردید.

پاندمی کرونا فوراً به شکل بی وقفه‌ای به نیرویی برای دیجیتال‌سازی همه امور از جمله مشاغل اداری، درس خواندن و آموزش و تحصیل تبدیل شد. هیچ انتخابی به جز استفاده از خدمات آنلاین وجود نداشت. این موضوع باعث ایجاد رشد غیرمنتظره و بی سابقه‌ای در کسب‌وکارهای دیجیتالی که این تغییرات را هدف قرار داده بودند، شد. البته این کسب‌وکارها تا حد بسیاری از جنبه‌های مختلف مانند زیرساخت‌ها، خدمات و خرده‌فروشی و ... وابسته به شرکت‌های بزرگ فناوری بودند که این موضوع باعث شد نقش غالب این شرکت‌ها بیش از گذشته پررنگ شود. شرکت‌های بزرگ فناوریانه با استفاده از همان تخصصی که باعث قدرت گرفتن اولیه آن‌ها شد از این شرایط بهره بردند: مبالغ مالی و سرمایه‌های هنگفتی در جهت ارتقای مدل‌های کسب‌وکار، توسعه خدمات و گسترش کسب‌وکارها در حوزه‌های کاملاً جدید صرف شد. در نتیجه این موضوع، شرکت‌های فعال این حوزه توانستند جای پای خود را در حوزه‌های مختلف بیش از پیش محکم کنند و در نتیجه رشد و قدرت بازار بیشتر از گذشته را تجربه نمایند.

در همین رابطه، ما تصمیم به انتشار پنجمین ویرایش قطب‌نمای اقتصاد دیجیتال گرفتیم. در نگارش این قطب‌نما علاوه بر داده‌های ما از داده‌های بزرگ‌ترین و قابل اعتمادترین شرکت‌های شخص ثالث نیز استفاده شده است. داده‌های ارائه شده حول ۴ محور اساسی گردآوری شده‌اند: تاثیر پویایی‌های دیجیتال بر کارکرد اقتصاد، رشد بی پایان تجارت الکترونیک، بازآفرینی همه چیز به کمک فینتک، و در نهایت کلان روندهای جهانی موثر بر همه ما.

صنایع مالی نیز پویایی قابل توجه و قابل توجهی از خود نشان دادند. فصل سوم یعنی "شتاب‌گیری اطلاعات در صنایع مالی" نشان دهنده رشد قابل توجه بازیگران کلیدی این بازار علی‌رغم پاندمی کرونا است. بخشی از این رشد به واسطه رشد قابل توجه شرکت‌های فینتک و نوآوری این شرکت‌ها در حوزه‌های سنتی (مانند کاری که شرکت کلارنا در حوزه پرداخت انجام داد) بوده است. شرکت‌های فعال در صنعت فینتک با رسیدن به رشد حدوداً ۲۰ درصدی در سال ۲۰۲۰ توانستند با ارائه راهکارهای نوآورانه در مقابل چالش‌های بانکداری سنتی عملکردی موفق را از خود نشان دهند. راهکارهایی مانند: تجارت رمزارز توسط PayPal، خدمات سهامداری نوین Robinhood و یا شیوه‌های پرداخت نوین چندگانه با استفاده از گزینه‌های ETF.

تمامی توسعه‌های اشاره شده در حوزه‌های مختلف متأثر از روند اقتصادی کلان تری هستند که در فصل چهارم یعنی "مورد بزرگ بعدی؟" به آن‌ها اشاره خواهد شد. انتظار می‌رود که تغییر توزیع قدرت موجود میان چین، هند و آمریکا باعث ایجاد تغییراتی در جریان‌ات سرمایه‌گذاری و طرح‌های تولیدی شود. در کنار این‌ها کهولت سن جمعیت کره زمین باعث افزایش بسیار بالای هزینه‌های درمانی خواهد شد که این افزایش‌ها تا حدی با بکارگیری خدمات سلامت دیجیتالی شده و خودکار جبران خواهد شد. این کاهش هزینه، تنها مختص حوزه سلامت و درمان نخواهد بود و تمامی صنایع می‌توانند از مزایای بینظیر فناوری‌های نوینی مانند اینترنت اشیا، فناوری 5G، رایانش کوانتومی یا بلاکچین در حوزه‌های مختلف بهره ببرند.

علاوه بر ۴ حوزه اصلی مورد تمرکز، قصد داریم تصویری گسترده‌تر از بازارهای دیجیتال نیز، در این گزارش رسم نماییم. این موضوع در فصل پنجم با عنوان "خلاصه‌ای از بازار" که در آن برخی ویژگی‌ها مانند اندازه بازار، مطالعات منطقه‌ای و نگاهت بازیگران کلیدی برای تقریباً تمام بازارهای دیجیتال آورده شده است، قابل مشاهده خواهد بود.

برای نگارش تمامی این بخش‌ها ما در کنار استفاده از داده‌های خارجی از بخش وسیعی از داده‌های موجود خود نیز استفاده کردیم. تحلیل‌ها و تحقیقات بازار ما خارج از این گزارش نیز بصورتی وسیع‌تر و گسترده‌تر در سبد محصولات ما موجود است. گزارشات بازار Statista شامل بیش از ۷۰۰ هزار داده آماری در ۲۲۰۰ بازار، بیش از ۷۰۰ گزارش و در برگیرنده بالغ بر ۱۵۰ کشور است. گزارش مطالعه بازار مصرف کننده در سطح جهان منتشر شده توسط Statista، شامل بیش از ۷۰۰ هزار داده پیمایشی است که ۵۵ کشور، ۵۰ صنعت و ۶۵۰۰ برند تجاری را تحت پوشش قرار داده است. وبسایت eCommenrceDB.com گزارشات درآمدی و بیش از ۴۰ شاخص کلیدی عملکرد را در سطح ۲۰ هزار فروشگاه آنلاین، در بیش از ۵۰ کشور مورد بررسی قرار می‌دهد و تاکنون بیش از ۲۷۰ گزارش بر اساس این داده‌ها نگارش شده است. Statista CompanyDB داده‌های مربوط به ۱.۷ میلیون شرکت را در بیش از ۸۰ بخش صنعتی جمع‌آوری کرده است و بیش از ۱۰۰۰ گزارش را با استفاده از ۲۸ شاخص کلیدی عملکرد ایجاد کرده است. تمام محصولات و گزارشات و بینش‌های ما در سایت Statista.com قابل دسترسی هستند.

ما مفتخریم که در نگارش قطب‌نمای اقتصاد دیجیتال ۲۰۲۱ بیش از ۳۰۰ اسلاید با داده‌های هیجان‌انگیز و بینش‌آفرین و مهم را گرد هم آورده‌ایم. امیدواریم که این قطب‌نما برای شما حاوی اطلاعات مفید بوده و بتوانید از خواندن آن لذت ببرید.



دکتر فردریش شوانت (مدیرعامل)

فهرست مطالب (۱ از ۳)

فصل ۱- پویایی‌های دیجیتال و تأثیر آن بر جهان

- زیرساخت دیجیتال: موتور محرک همه چیز
- کاربران اینترنت: رشد در تعداد کاربران دچار رکود شده است اما بکارگیری فناوری‌های دیجیتال رشد فزاینده‌ای داشته است
- رشد شرکت‌ها: شرکت‌های بزرگ فناوری رشدی فراتر از استانداردهای معمول را تجربه کردند
- تمرکز بازار: تسلط غیرقابل انتظار چند شرکت خاص
- ارزش‌گذاری: قیمت سهم‌ها در بالاترین مقدار تاریخی
- سرمایه‌گذاری: تجدید نیرو برای رسیدن به مزیت رقابتی

فصل ۲- تجارت الکترونیک با سرعتی بیشتر از همیشه در حال رشد است

- رشد قدرتمند تجارت الکترونیک ادامه دار است
- بازیگران بزرگ پیشران‌های اصلی رشد تجارت الکترونیک هستند
- رشد تجارت الکترونیک در نتیجه از بین رفتن نقاط تخریب زنجیره ارزش است
- سرویس‌های ارسال خواروبار کماکان در حال پیشرفت هستند

فصل ۳- تغییر پرشتاب در صنایع مالی

- صنایع مالی
- آیا فینتک استاندارد جدیدی است؟
- روندها و بهبودها در صنایع مالی
- روندها و سهامداران جدید بازار سهام

۹

۱۰

۲۲

۳۷

۵۹

۷۱

۹۰

۱۰۳

۱۰۴

۱۱۴

۱۱۴۲

۱۵۹

۱۷۴

۱۷۵

۱۸۲

۱۹۵

۲۰۲

فهرست مطالب (۲ از ۳)

۲۱۶

۲۱۸

۲۲۳

۲۳۰

۲۳۸

۲۴۶

۲۵۵

۲۵۶

۲۶۷

۲۷۸

۲۸۷

۲۹۷

۳۰۵

۳۱۳

۳۲۱

۳۲۸

۳۳۷

۳۴۱

فصل ۴ - مورد بزرگ بعدی چیست؟

- تغییر ساختار قدرت اقتصادی

- تغییرات اجتماعی و جمعیت شناختی

- دستاوردهای فناورانه

- سرعت بالای شهرنشینی

- تغییرات آب و هوایی و کمبود منابع

فصل ۵ - مختصری از بازار (۱ از ۲)

- تجارت الکترونیک

- رسانه‌های دیجیتال

- تبلیغات دیجیتال

- فینتک

- خانه‌های هوشمند

- اپ

- سلامت دیجیتال

- خدمات الکترونیک

- خدمات حمل و نقل

- دستگاه‌ها

- پایگاه داده

فهرست مطالب (۳ از ۳)

فصل ۵- مختصری از بازار (۲ از ۲)

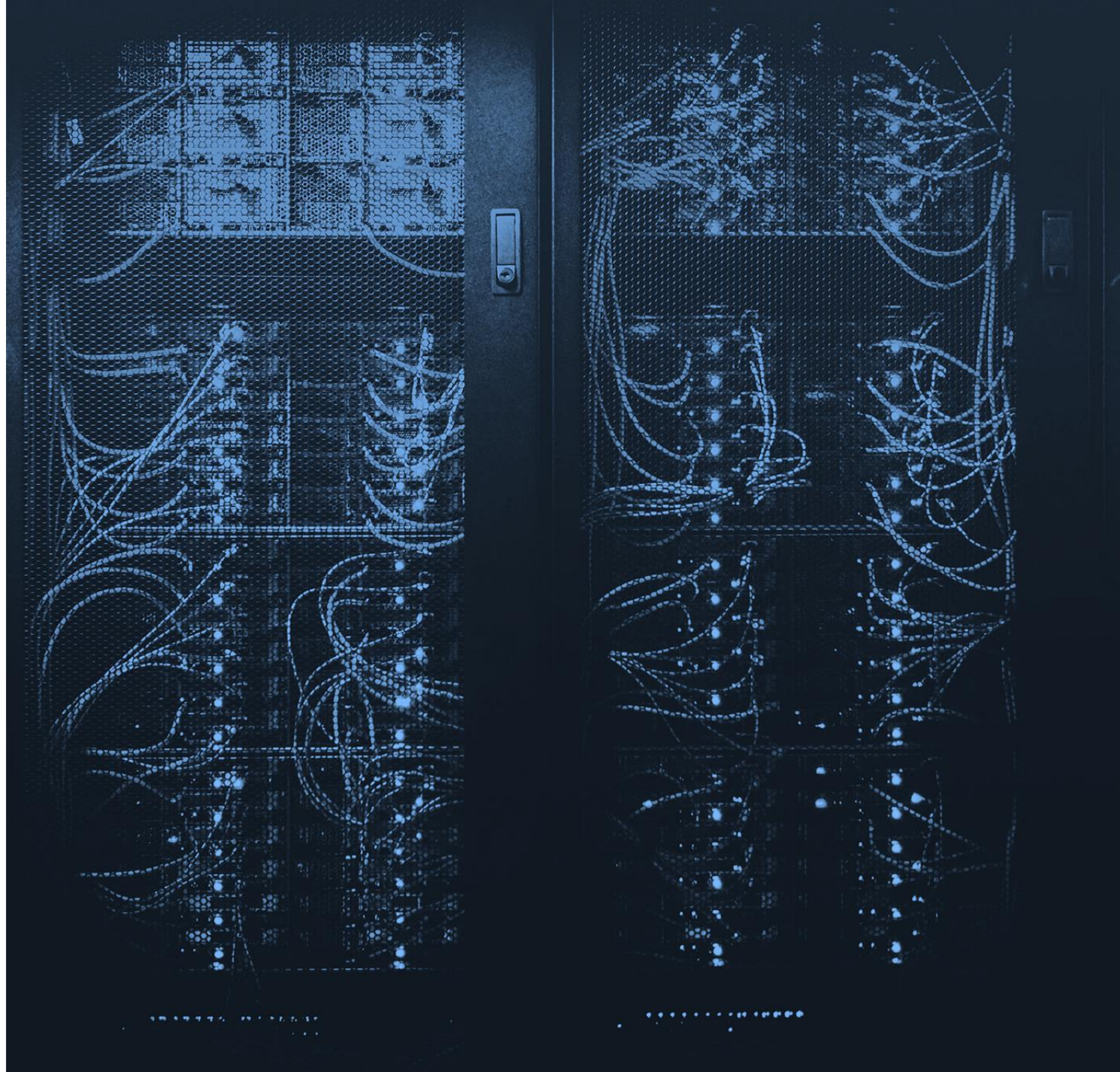
- نرم افزار
- خدمات IT
- ابر عمومی
- لوازم برقی مصرفی

۳۴۶
۳۵۳
۳۵۸
۳۶۳

زیرساخت دیجیتال: موتور محرک همه چیز

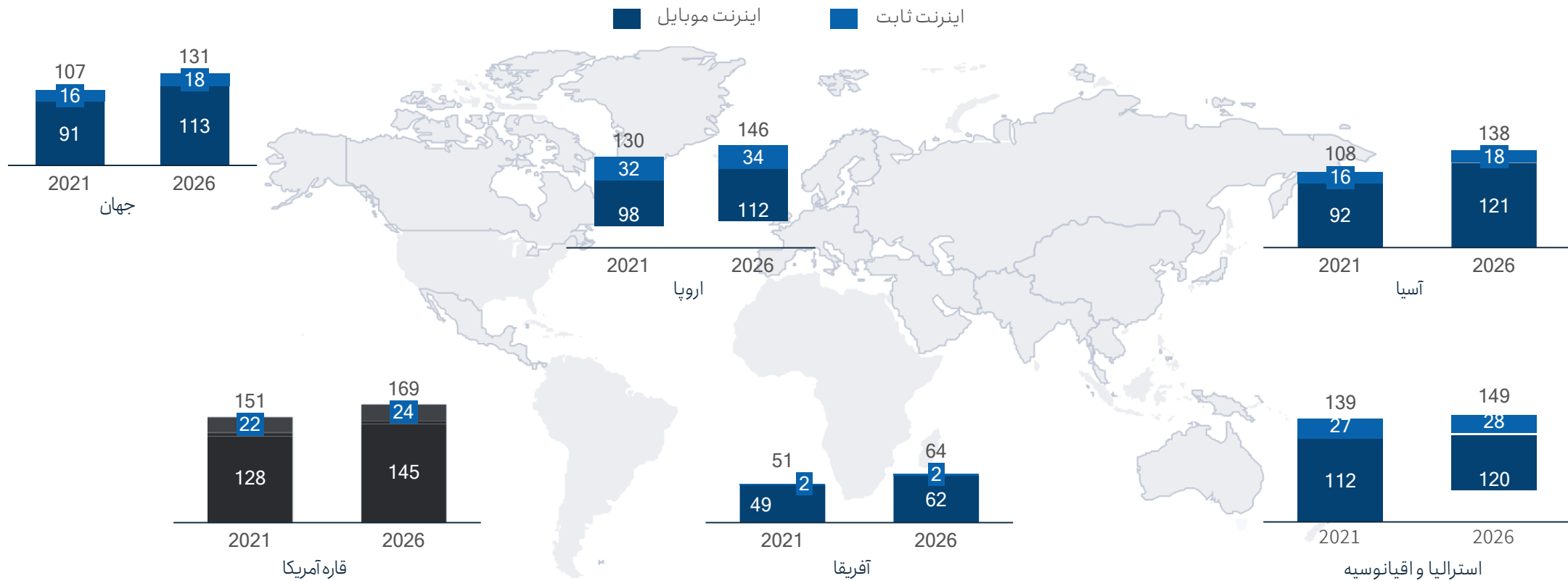
حضور اینترنت در همه جا فراگیر شده است: بطور میانگین، هر نفر در دنیا در حال حاضر بیش از یک نقطه دسترسی به اینترنت در اختیار دارد که این دسترسی می‌تواند بصورت ثابت یا موبایل باشد. البته در برخی مناطق دنیا علی‌الخصوص در مناطق پایین صحرای آفریقا سطح دسترسی کم‌کم پایین است. و اینکه حتی در کشورهایی با نرخ نفوذ بالا نیز کیفیت دسترسی از منظر میزان تأخیر، پهنای باند و پایداری ارتباطی در مناطق مختلف، متفاوت است.

گسترش خدمات دیجیتال در کنار افزایش تعداد دستگاه‌های موبایل، شرکت‌ها و مصرف‌کنندگان را به تکاپوی استفاده از خدمات ابری انداخته است. با بلوغ بیشتر بازار ابری، این بازار به شکل قابل ملاحظه‌ای شکوفا شده است. کاربران نه تنها به راحتی به سمت خدمات ابری گرایش پیدا کرده‌اند بلکه با آغوشی باز اکوسیستم متشکل از خدمات ابری متنوع و فراهم آوردن این خدمات را پذیرفته‌اند. در همین حین، نیاز رو به رشد به داده‌های حجیم و قدرت پردازش بالاتر منجر به تمرکززدایی ابری از طریق رایانش مرزی شده است.



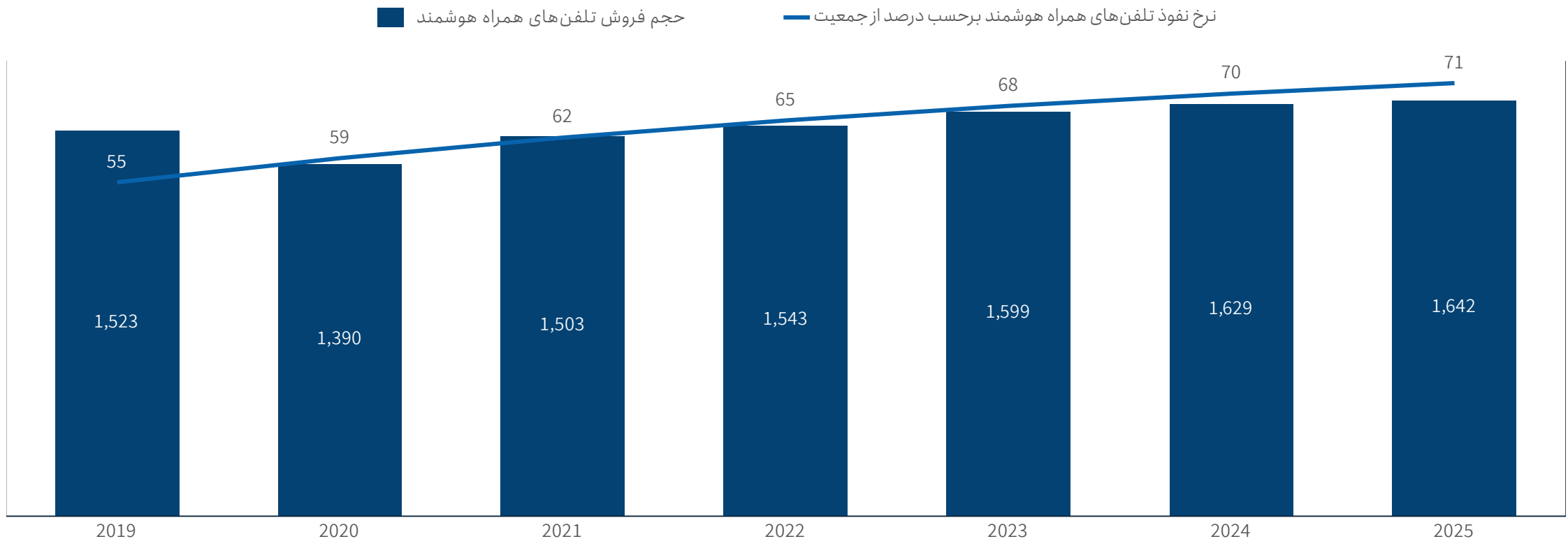
مردم در دنیا به طور میانگین بیش از یک نقطه دسترسی به اینترنت دارند. بیشتر این نقاط دسترسی از نوع موبایل هستند

تعداد ارتباطات ثابت و موبایل به ازای هر ۱۰۰ نفر



فروش تلفن‌های همراه که بدلیل پاندمی کرونا افت کرده بود به سرعت بهبود یافت، اما اشباع بازار، مانعی در مقابل رشد بیشتر فروش بوجود آورد

نرخ نفوذ و میزان فروش جهانی دستگاه‌های تلفن همراه

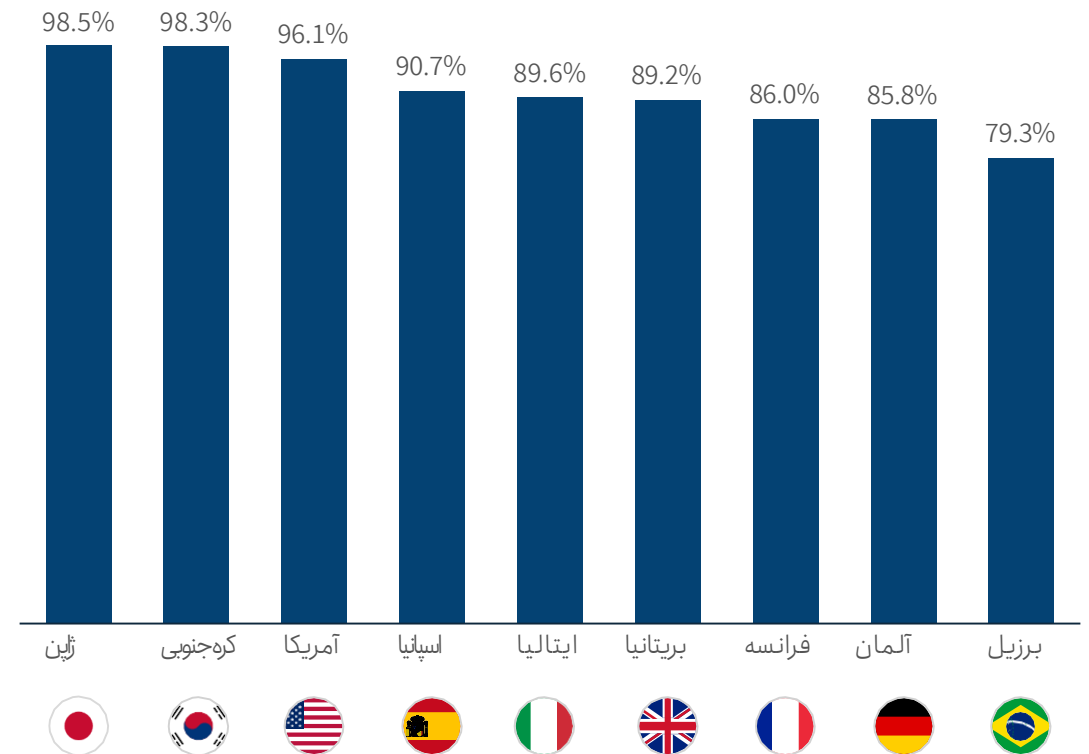
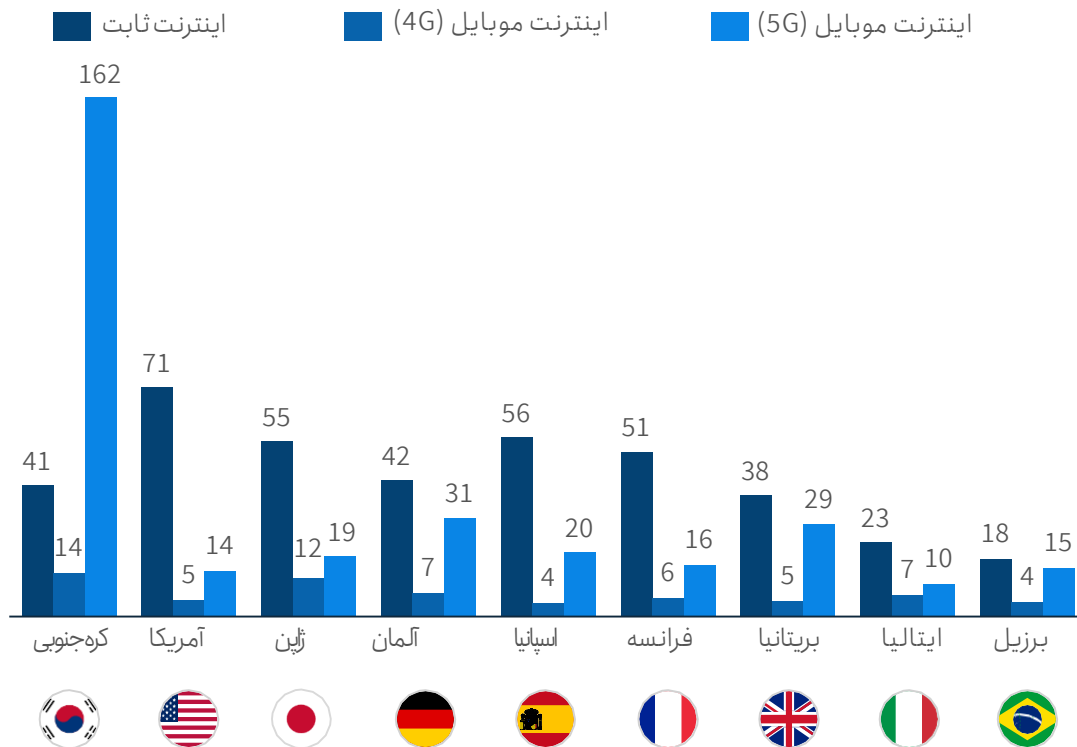


Sources: [Statista Consumer Market Outlook](#), as of September 2021

تنوع در سرعت دسترسی به اینترنت باعث ایجاد تجربه‌های مختلف کاربری در کشورهای مختلف و نواحی مختلف درون هر کشور شده است.

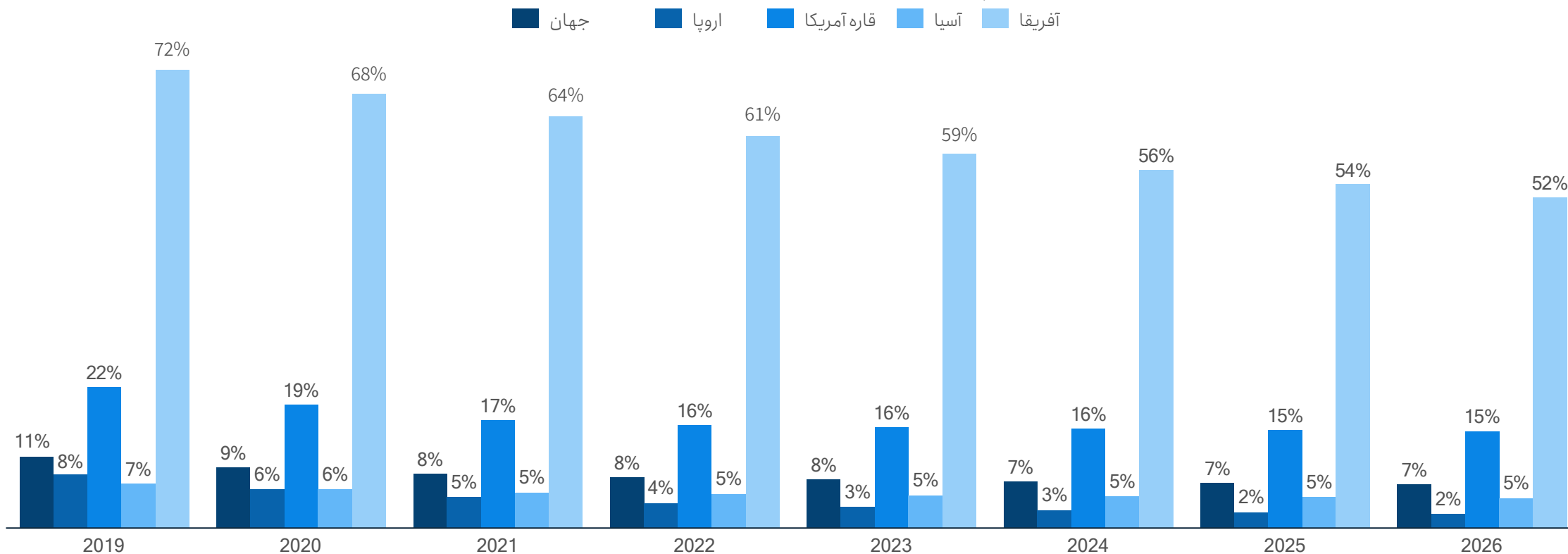
سرعت متوسط اینترنت به mbit/s

سهم مدت زمان دسترسی به اینترنت 4G



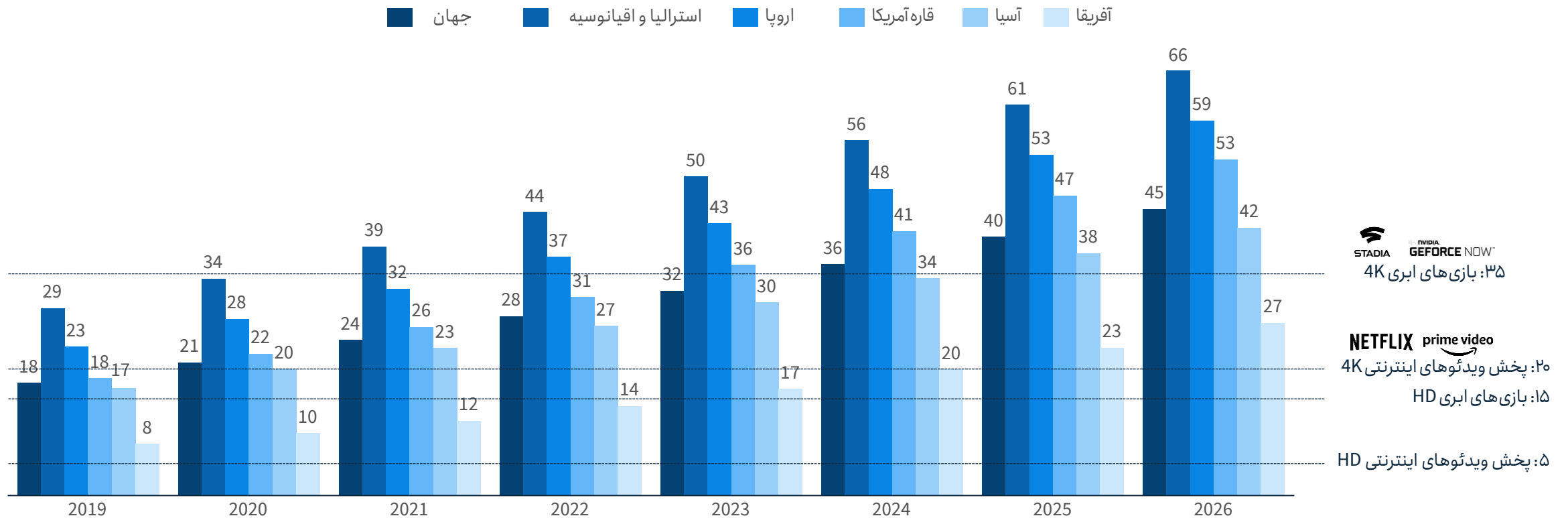
بسیاری از خانوارها به ویژه در آفریقا هنوز سرعت اینترنت بسیار پایینی دارند

سهم جهانی اینترنت با سرعت دانلود معادل کمتر از 10 mbit/s



اگر میانگین سرعت دانلود برای هر ارتباط اینترنتی در سطحی معادل 24 mbit/s باقی بماند می‌تواند پاسخگوی پخش ویدئوهای اینترنتی با کیفیت ۴ تا ۵ FHD باشد

میانگین سرعت دانلود اینترنت در سطح جهان به mbit/s



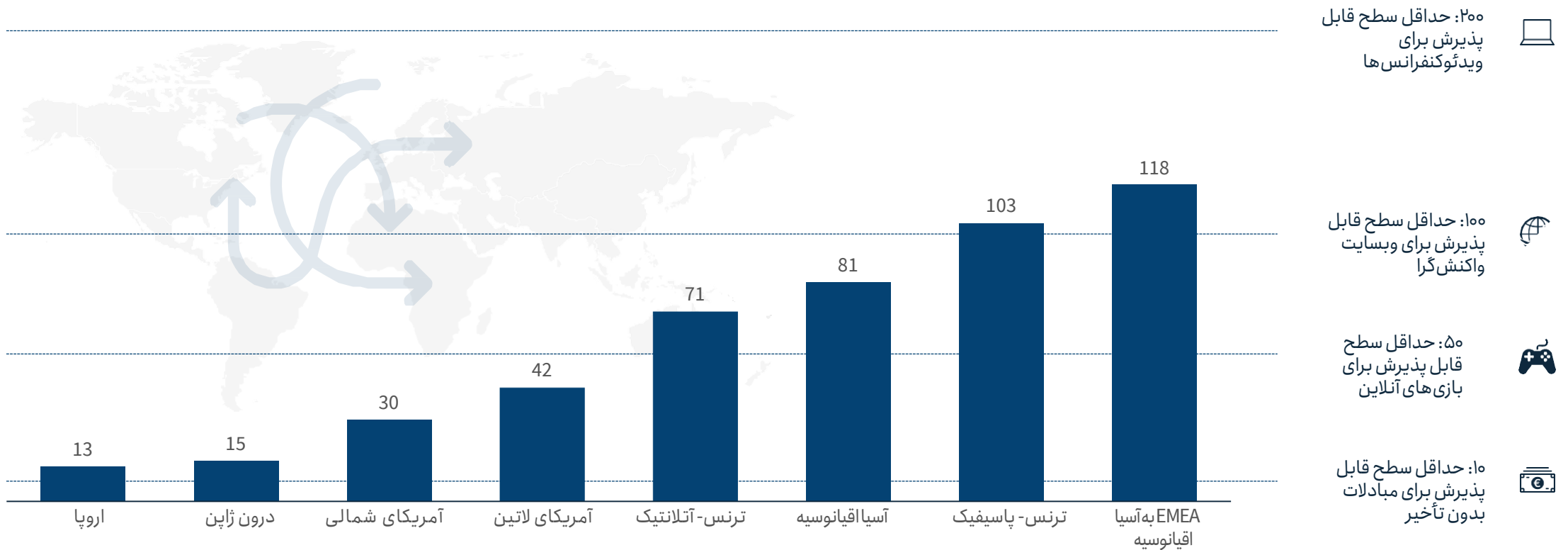
STADIA NVIDIA GEFORCE NOW
۳۵: بازی‌های ابری 4K

NETFLIX prime video
۲۰: پخش ویدئوهای اینترنتی 4K
۱۵: بازی‌های ابری HD

۵: پخش ویدئوهای اینترنتی HD

میزان تأخیر در شبکه یکی از مشکلات انتقال داده میان قاره‌های مختلف است

میزان تأخیر ترافیک IP ارائه شده توسط Verizon Business به میلی ثانیه در H1 در سال ۲۰۲۱



• Sources: Verizon Business

رایانش مرزی از طریق اجرای محاسبات در سیستم‌های محلی، کاهش میزان تأخیر و افزایش سرعت را هدف قرار داده است

افزایش تقاضا باعث شده است که همگان به دنبال ذخیره و پردازش حجم بیشتری از داده‌ها باشند. هدف رایانش مرزی، کاهش دادن زمان ارسال با گسترش نقاط مرزی کوچکتر در نزدیکی کاربران از طریق انجام محاسبات در دستگاه‌های محلی است. این کار باعث کاهش فاصله سفر داده پیش از پردازش و کاهش حجم داده مورد نیاز برای انتقال از مبدا خواهد شد.

ذخیره پهنای باند



اگر دستگاه‌های پذیرنده برای پردازش داده‌های غیربحرانی در منبع به اندازه کافی هوشمند باشند می‌توانند تنها داده‌های با اهمیت بیشتر را به فضای ابری منتقل کنند.

محافظت بیشتر از داده‌ها



با توجه به اینکه میزان داده محصور در فضای ابری کمتر خواهد شد و بیشتر داده‌های شخصی در دستگاه شخص نگهداری می‌شوند، طبیعتاً شخص کنترل بیشتری بر روی داده‌های شخصی خود خواهد داشت.

افزایش سرعت



با استفاده از رایانش مرزی حجم عظیمی از داده برای پردازش نیاز به حرکت به سمت فضای ابری یا مراکز داده نخواهند داشت.

پذیرش فناوری‌های نوین

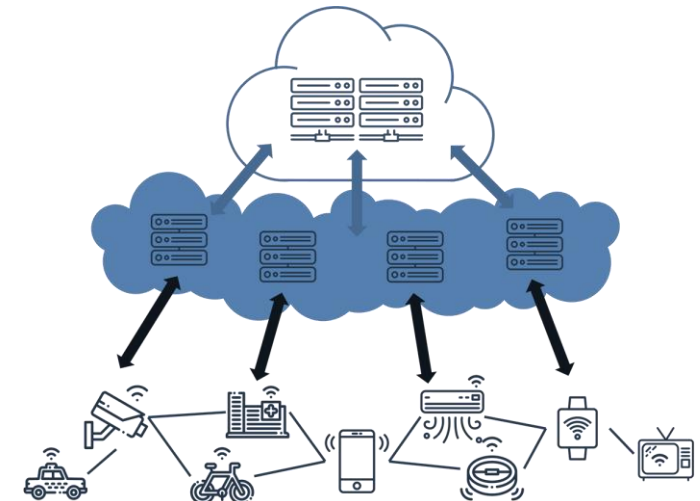


رایانش مرزی می‌تواند باعث بکارگیری نوآورانه پردازش داده در قلمرو اینترنت اشیا شود.

رایانش ابری

نقاط مرزی

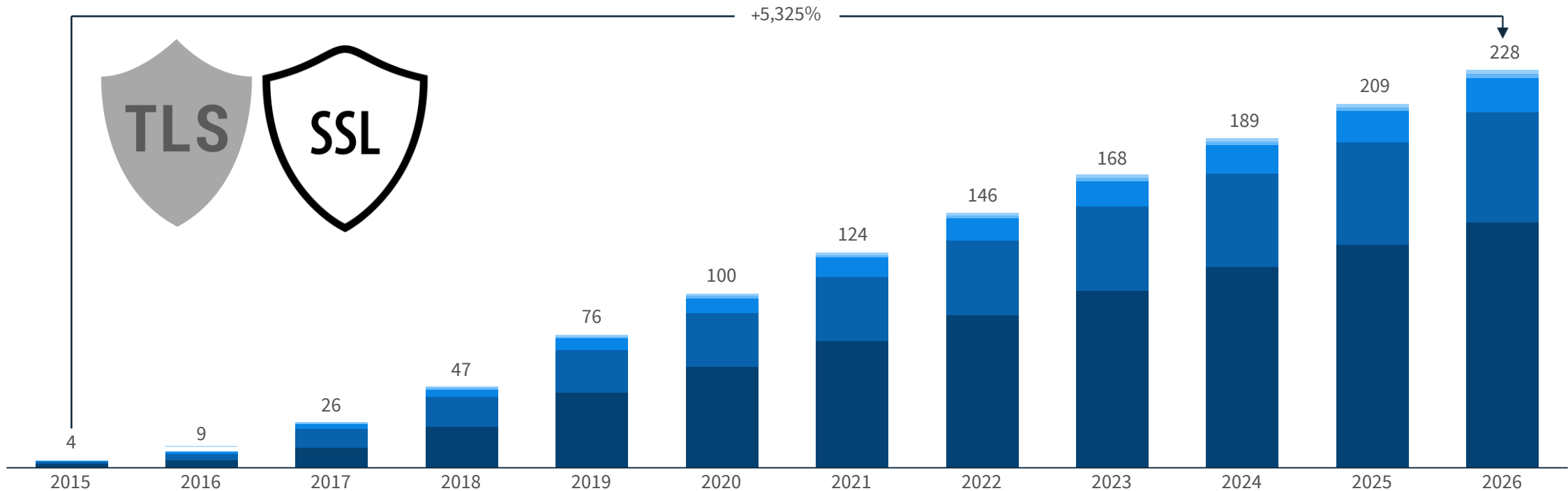
دستگاه‌های مرزی



با توجه به رشد زیرساخت‌های ابری، تعداد سرورهای امن با سرعت در حال افزایش است.

تعداد سرورهای امن در سطح جهان به میلیون

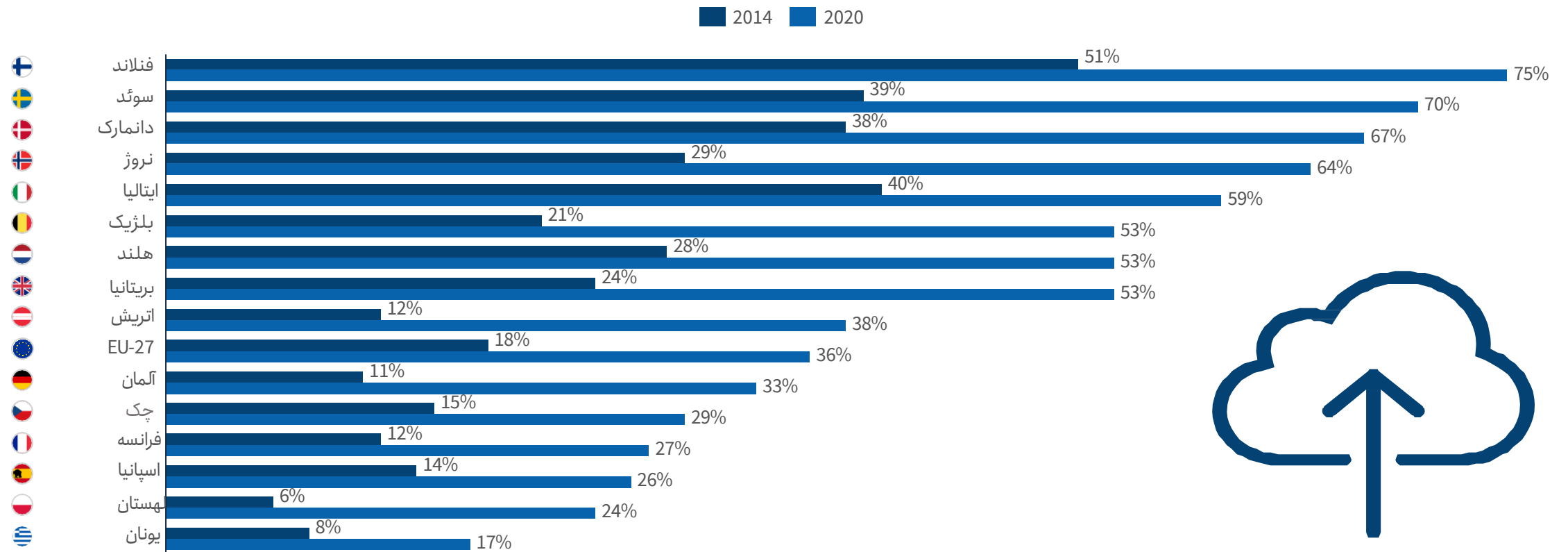
آفریقا آسیا اقیانوسیه آسیا اروپا قاره آمریکا



Sources: Statista based on World Bank, Netcraft.com

شرکت‌های حوزه اسکاندیناوی سردمدار استفاده از خدمات ابری در قاره اروپا هستند

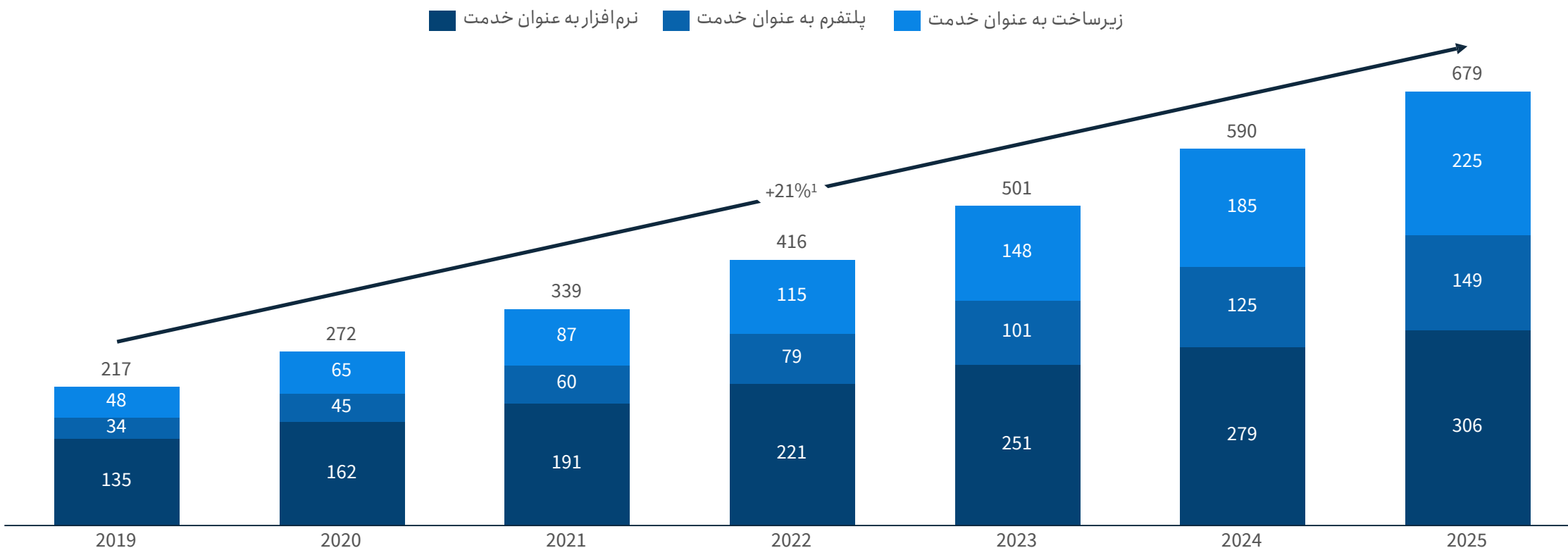
سهم شرکت‌های خریدار خدمات رایانش ابری در کشورهای منتخب اروپا



Sources: Eurostat

درآمد جهانی ارائه‌کنندگان خدمات ابری تا سال ۲۰۲۵، با نرخ رشد مرکب سالانه ۲۱ درصد به میزان ۶۸۰ میلیارد دلار خواهد رسید

درآمد ارائه‌کنندگان خدمات ابری در سطح جهان در هر بخش به میلیارد دلار آمریکا



Sources: [Statista Technology Market Outlook](#), as of September 2021

خدمات دوگانه و چندگانه ابری می‌تواند به معنای انعطاف‌پذیری و مقیاس‌پذیری بیشتر شرکت‌ها باشد

خدمات چندگانه



ابری همگانی ابری همگانی

چندگانگی به معنای استفاده از بیش از یک خدمت ابری (خصوصی یا همگانی) از چند شرکت متفاوت ارائه‌کننده خدمات ابری، بمنظور مقیاس‌پذیری گسترده‌تر است



کاهش هزینه‌ها

مقیاس‌پذیری منابع استفاده شده در مرکز داده شخص ثالث می‌تواند منجر به کاهش هزینه‌های شرکت‌ها گردد. تاثیر این کاهش هزینه در صورت استفاده از استراتژی‌های دو یا چندگانه بیشتر نیز خواهد بود اما نیازمند تلاش‌های مدیریتی بیشتری نیز هست.

خدمات دوگانه ابری



ابری خصوصی ابری همگانی

ابری دوگانه به معنای یک زیرساخت IT با ترکیبی از خدمات ابری همگانی و خصوصی است.



تشخیص

بسته به مورد استفاده از فناوری ابری، بهتر است برخی خدمات، از ارائه‌دهنده‌ای خاص دریافت شود. هرکدام از این خدمت‌دهندگان در حوزه‌ای خاص دارای چند متخصص هستند. به عنوان مثال، Google، می‌تواند در زمینه تحلیل داده بهتر عمل کند و Microsoft نیز مجموعه آفیس خود را به شکل Office365 در اختیار قرار دهد.



افزونگی

برای به حداقل رساندن یا اجتناب از صدمات حاصل از عیوب استفاده از خدمات ابری، افزونگی می‌تواند باعث دسترسی به منابع ضروری شود تا بدین شکل منابع تنها در یک فضای ابری موجود نباشند و بصورت یک کپی در منبع ابری دیگری نیز وجود داشته باشند.

کاربران اینترنت: رشد در تعداد کاربران دچار رکود شده است اما بکارگیری فناوری‌های دیجیتال رشد فزاینده‌ای داشته است

تا سال ۲۰۳۰، از هر ۴ نفر در سطح دنیا، سه نفر (این میزان در حال حاضر از هر ۵ نفر، سه نفر است) یک کاربر اینترنت خواهد بود. البته سرعت این رشد به واسطه افرادی که در نقاط دورافتاده دنیا زندگی می‌کنند یا به واسطه مسائل اقتصادی قادر به دسترسی نیستند و یا هردو مشکل را دارند، بافت روبرو شده است.

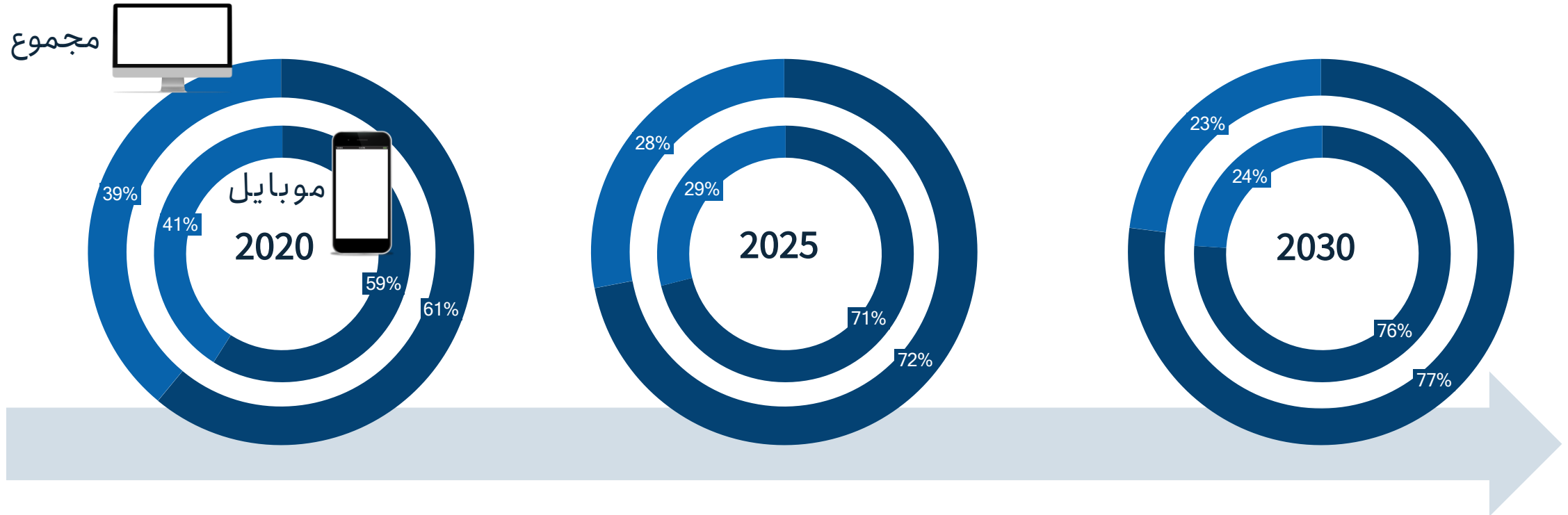
اگرچه سرعت رشد تعداد کاربران با کاهش روبرو شده است، اما کاربران جدید تا سال ۲۰۳۰ در مجموع رقمی حدود ۴ تریلیون دلار را در این راه خرج خواهند نمود. بیش‌ترین رشد مورد انتظار بواسطه افزایش نرخ نفوذ در حوزه‌های خدمات دیجیتال در بازارهای شناخته شده اتفاق خواهد افتاد. پاندمی کرونا با گسترش استفاده از محصولات دیجیتال در میان مصرف‌کنندگان در این مسیر به مانند یک کاتالیزور عمل نمود.



تا سال ۲۰۳۰، تقریباً از هر ۴ نفر در سطح دنیا، سه نفر کاربر اینترنت خواهند بود

نرخ جهانی نفوذ اینترنت

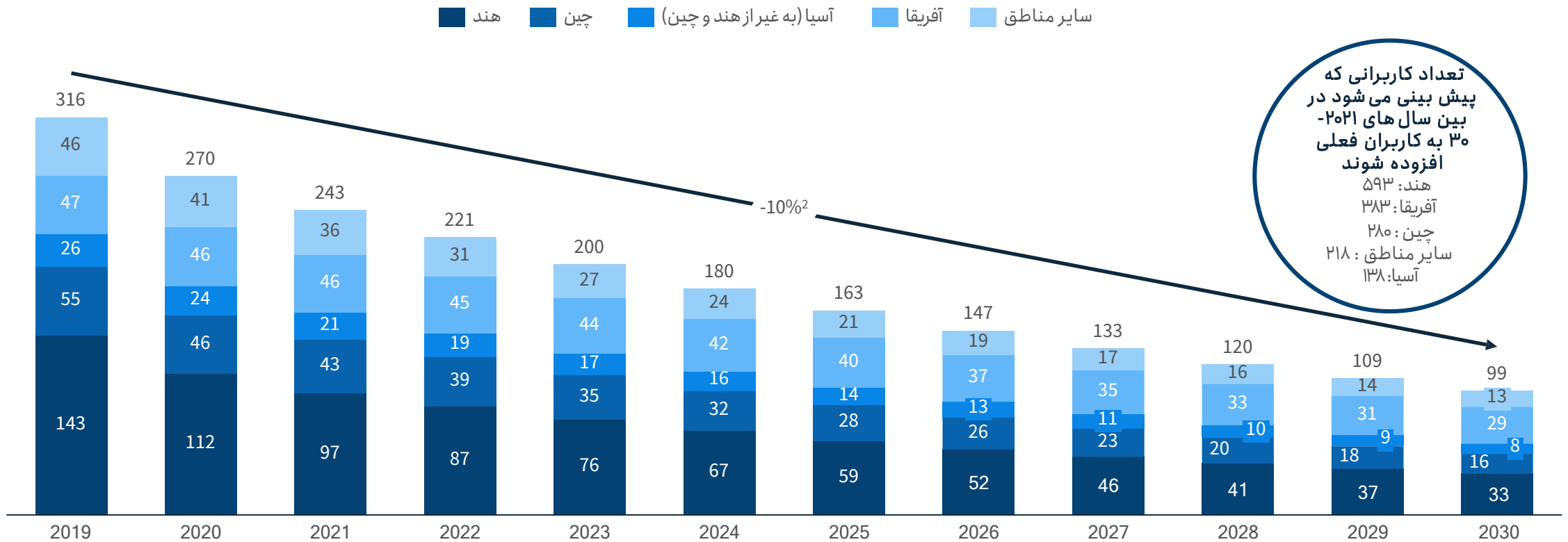
■ آفلاین ■ آنلاین



Sources: Statista based on ITU, national and international statistical offices, trade associations

میزان رشد تعداد کاربران با افول روبرو شده است: تا سال ۲۰۳۰، هند بیش‌ترین تعداد کاربران جدید اینترنت را به دنیا خواهد افزود

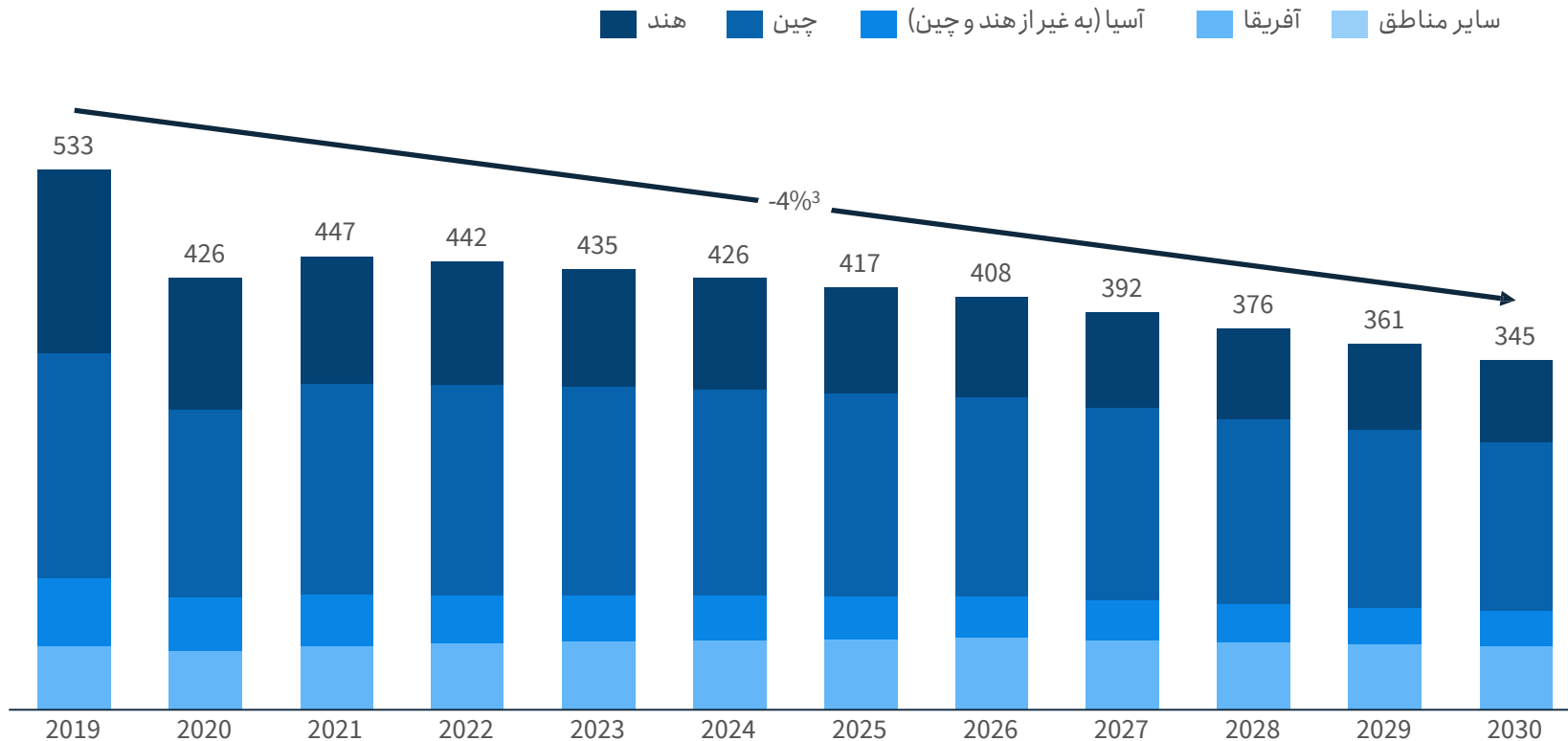
تعداد کاربران جدید اینترنت به میلیون



Sources: Statista based on ITU, national and international statistical offices, trade associations

بین سال‌های ۲۰۲۱ و ۲۰۳۰، کاربران جدید اینترنت سالانه رقمی در حدود ۴۰۰ میلیون دلار برای فعالیت‌های آنلاین خرج خواهند نمود.

مجموع هزینه بر روی فعالیت‌های آنلاین در سطح جهان توسط کاربران جدید به میلیارد دلار



۴ میلیارد دلار

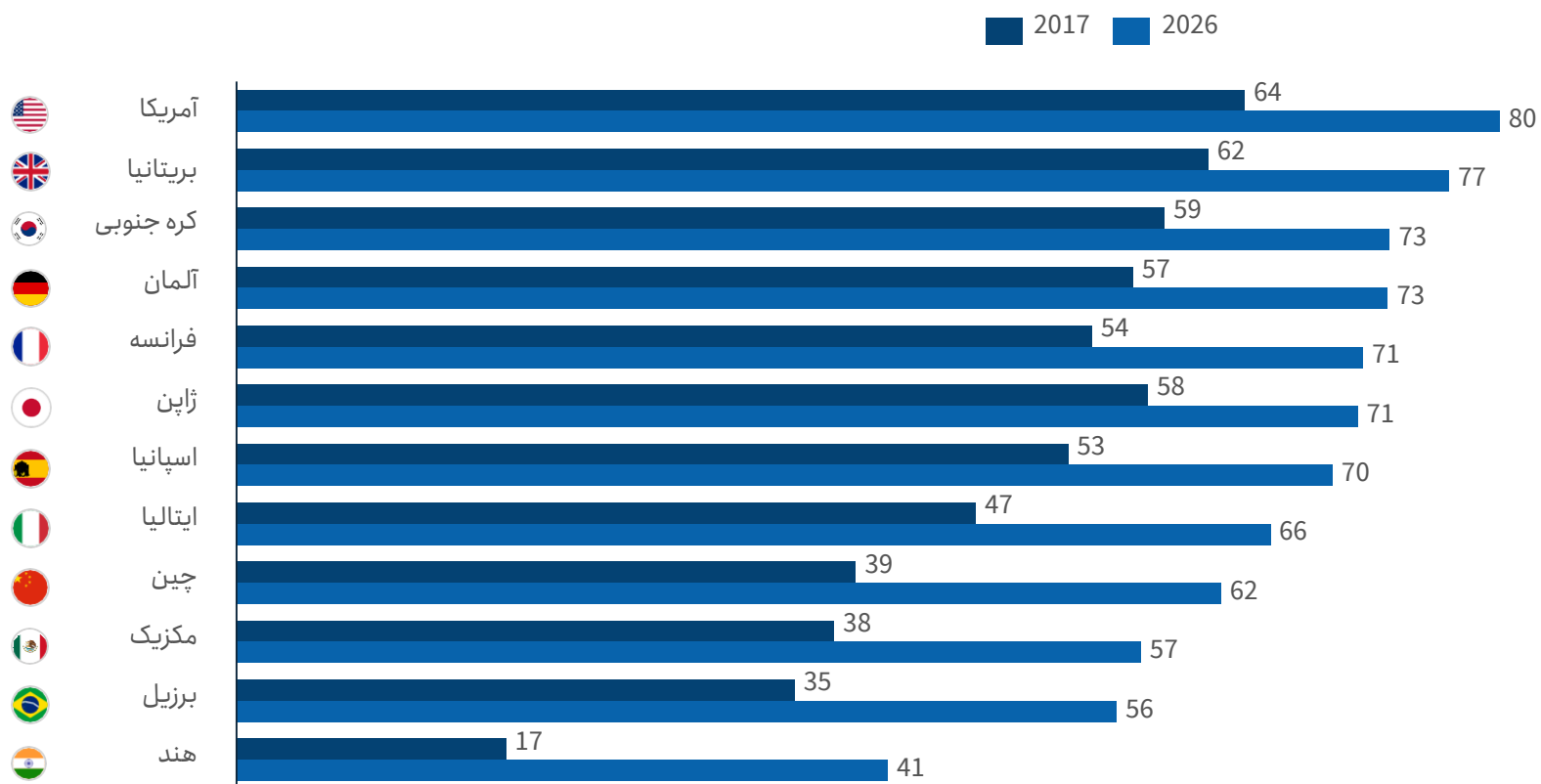
از سال ۲۰۲۱ تا ۲۰۳۰

این میزان هزینه کرد جدید از سوی کاربران جدید سرازیر خواهد شد و به شکلی فزاینده بر روی تمامی خدمات دیجیتال صرف خواهد شد.

Sources: Statista based on national and international statistical offices

هنوز پتانسیل رشد بسیار زیادی در بازارهای مصرفی دیجیتال وجود دارد

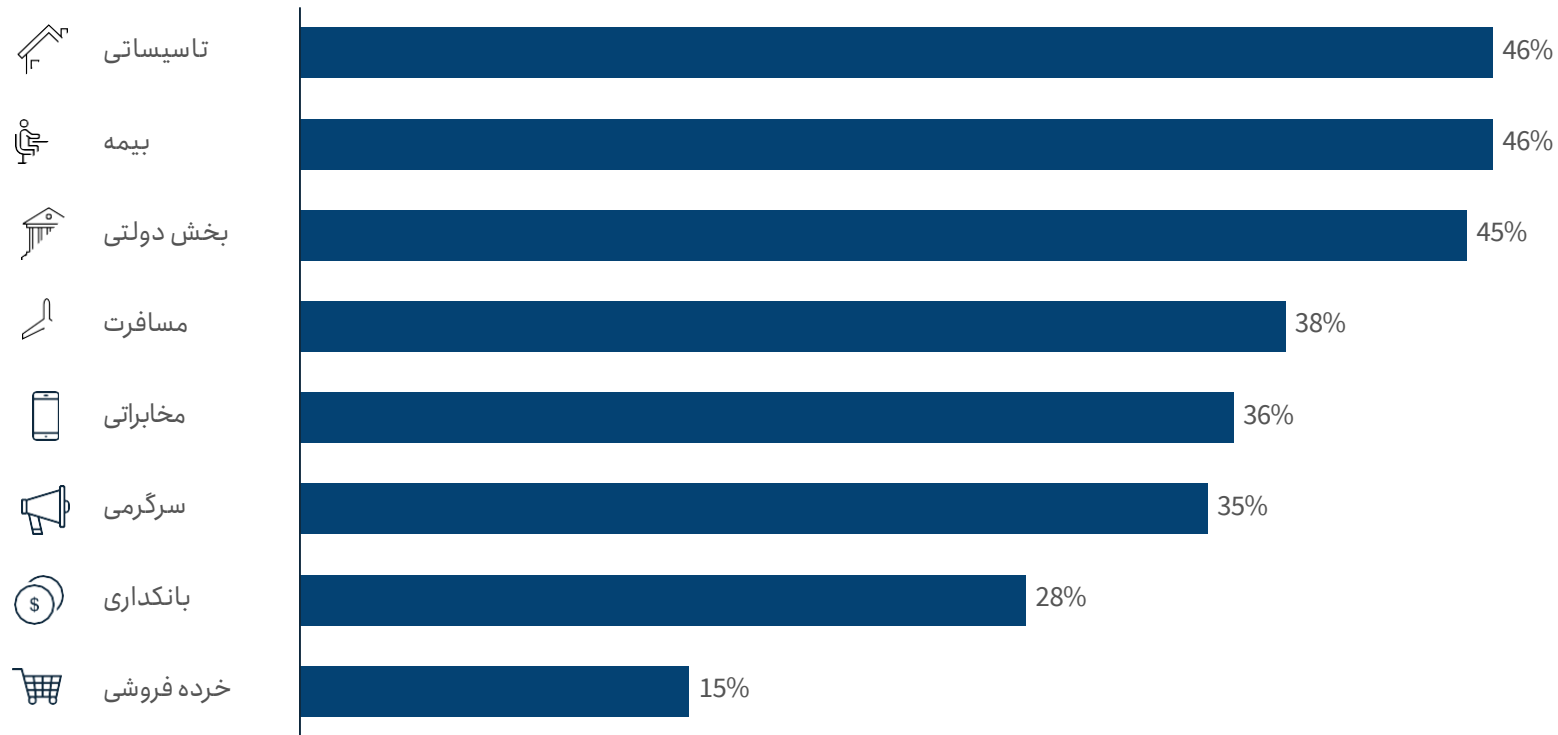
شاخص اقتصاد دیجیتال Statista: بلوغ عملی شده در بازارهای مصرفی دیجیتال در کشورهای منتخب



- شاخص اقتصاد دیجیتال می‌تواند به عنوان سطح کلی دیجیتالی شدن بازارهای مصرفی و رشد بالقوه قابل تصور تفسیر گردد.
- این شاخص، شاخصی ترکیبی، شامل عملکرد کلی اقتصاد کلان، زیرساخت‌های ارتباطی و سطح بکارگیری خدمات دیجیتال توسط کاربران می‌باشد.
- تمامی پیش‌بینی‌ها با توجه به نرخ نفوذ هدف (۸۵ درصد جمعیت) که در آن بازارها به فضای اشباع می‌رسند، مقیاس داده شده‌اند.
- امتیاز ۱۰۰ در این شاخص به معنای این است که یک منطقه در تمام بخش‌ها به شکلی موثر به اشباع رسیده است. امتیاز شاخص مجموع بصورت میانگین وزنی بدست می‌آید..

پاندمی کرونا سبب بکارگیری وسیع فناوری‌های دیجیتال در صنایعی شد که بصورت مستقیم با مصرف‌کننده سروکار دارند

میزان رشد بکارگیری فناوری‌های دیجیتال توسط مصرف‌کنندگان در برخی صنایع منتخب در بین سال‌های ۲۰۲۰ تا ۲۰۲۱



دلایل اصلی گرایش به سمت فناوری‌های دیجیتال در بین مردم

۴۵ درصد

پاندمی کرونا و مشکلات مرتبط به آن

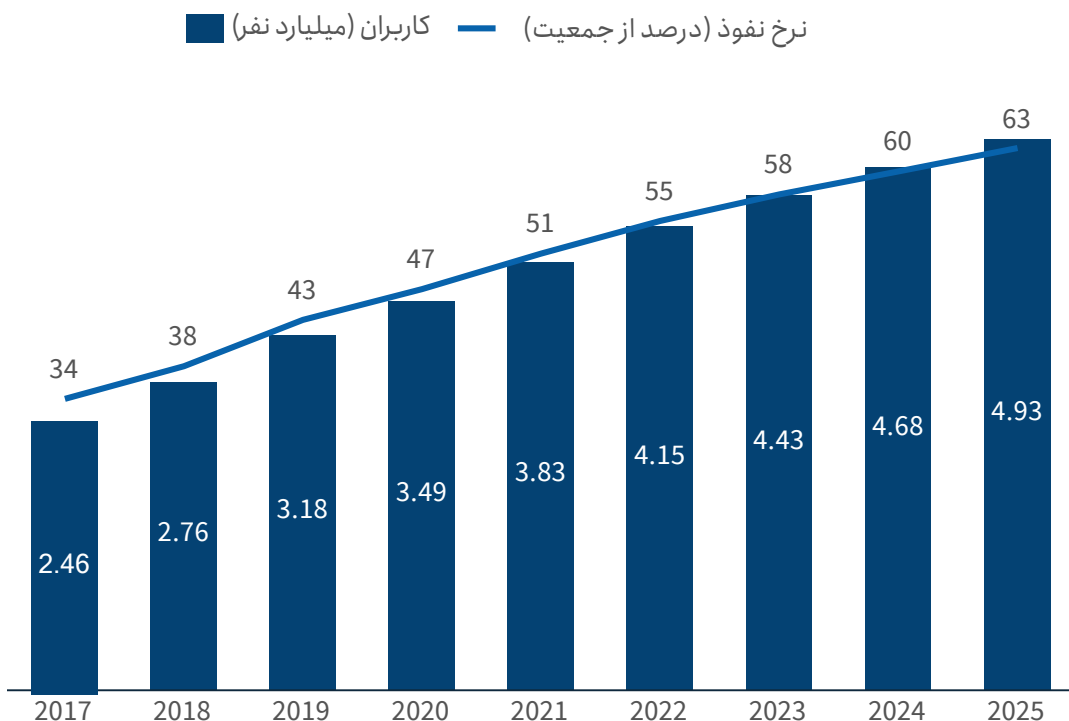
۴۳ درصد

میزان دسترسی و راحتی بیشتر

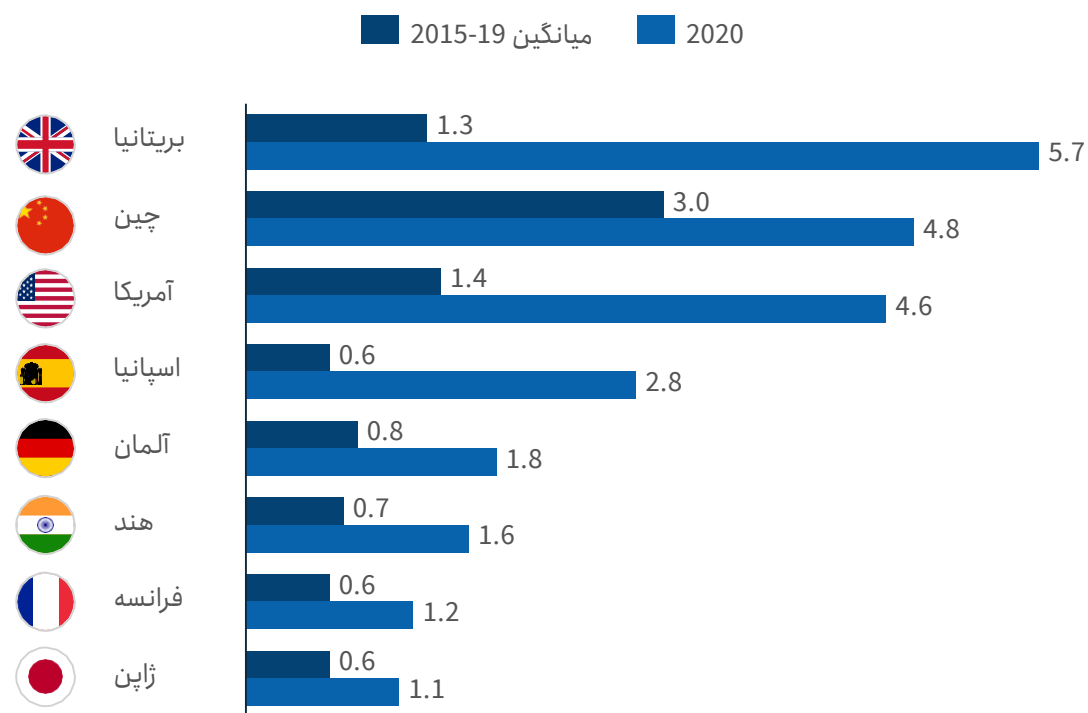
Sources: McKinseyGlobal Digital Sentiment Insights Survey

سرعت وحشتناک رشد تجارت الکترونیک در سطح جهانی شتاب بیشتری هم گرفته است

کاربران تجارت جهانی در سطح دنیا و نرخ نفوذ آن



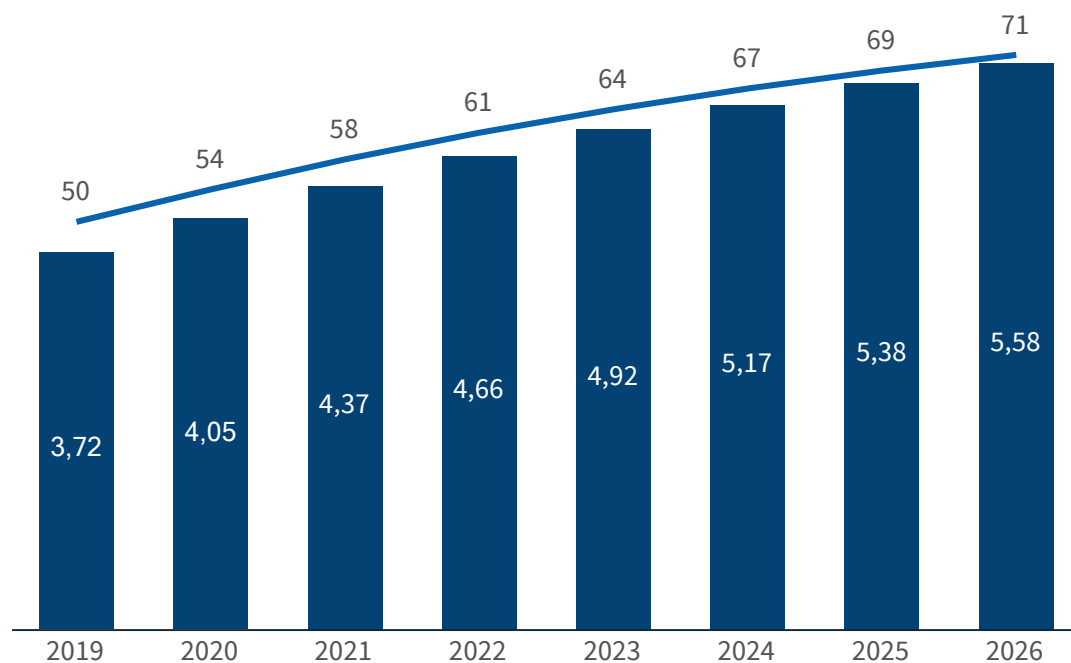
درصد سهم بازار بدست آمده توسط تجارت الکترونیک در کشورهای منتخب



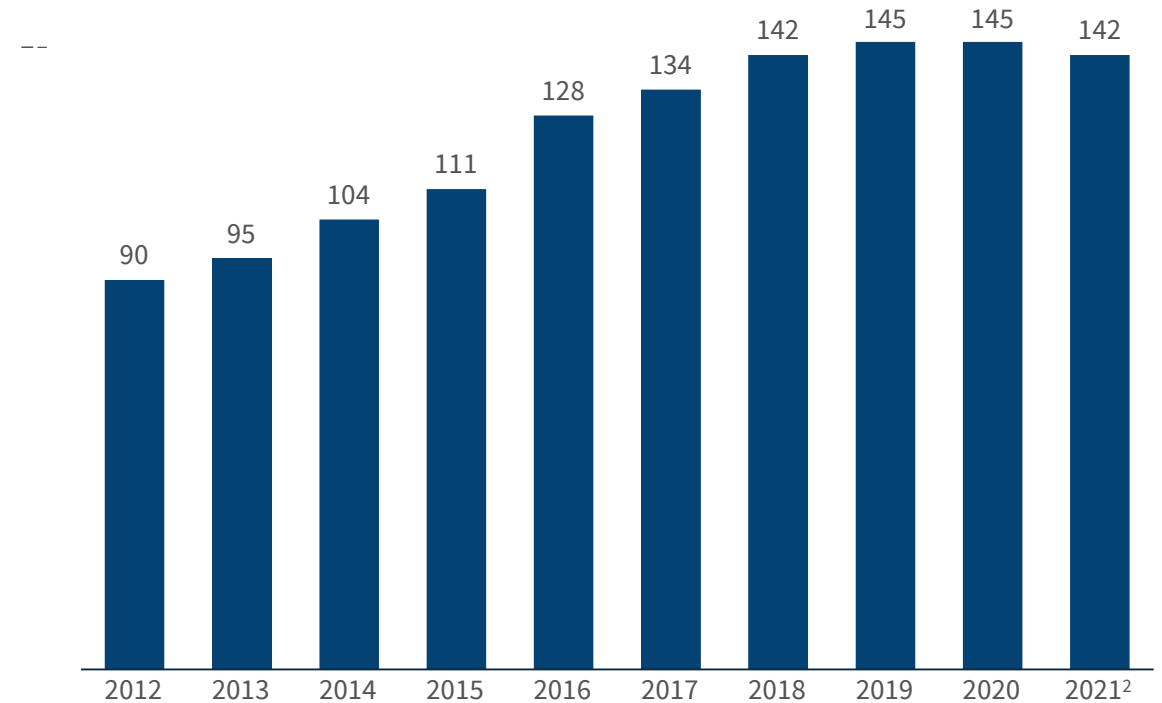
میزان نفوذ شبکه‌های اجتماعی افزایش یافته است، اما میزان استفاده روزانه در سطح ثابتی مانده است

تعداد کاربران شبکه‌های اجتماعی و نرخ نفوذ آن‌ها

کاربران (میلیارد) — نرخ نفوذ (درصد از جمعیت)

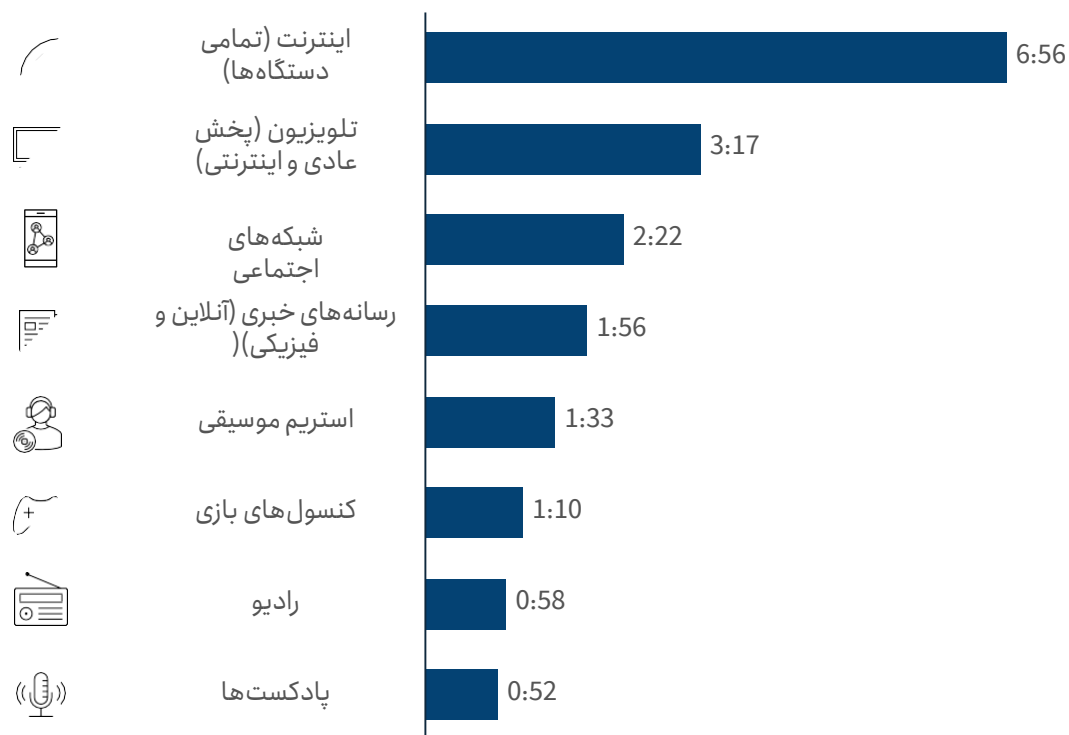


میانگین جهانی مدت زمان صرف شده بر روی شبکه‌های اجتماعی به ازای هر فرد به دقیقه

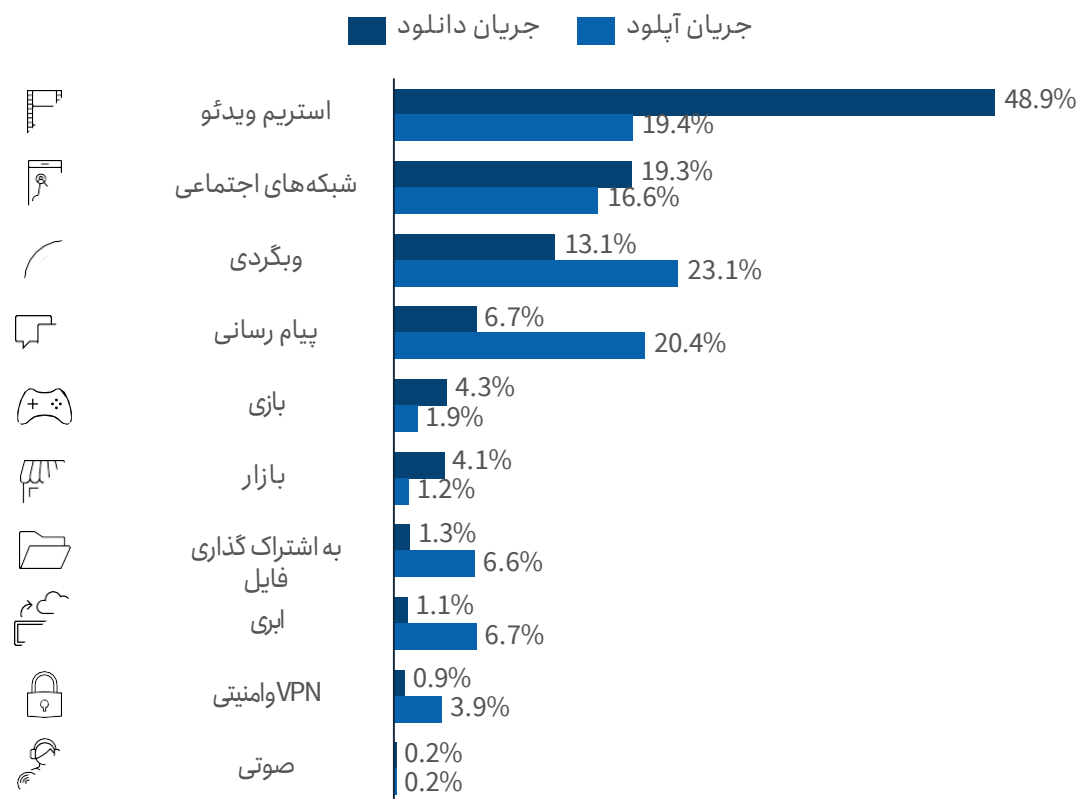


اینترنت، سرویس‌های استریم ویدئوی غالب و شبکه‌های اجتماعی، سایر انواع رسانه را به لحاظ زمان مصرف کنار زده‌اند

میانگین مدت زمان صرف شده روزانه به ساعت و دقیقه در برخی از انواع منتخب رسانه در سال ۲۰۲۱



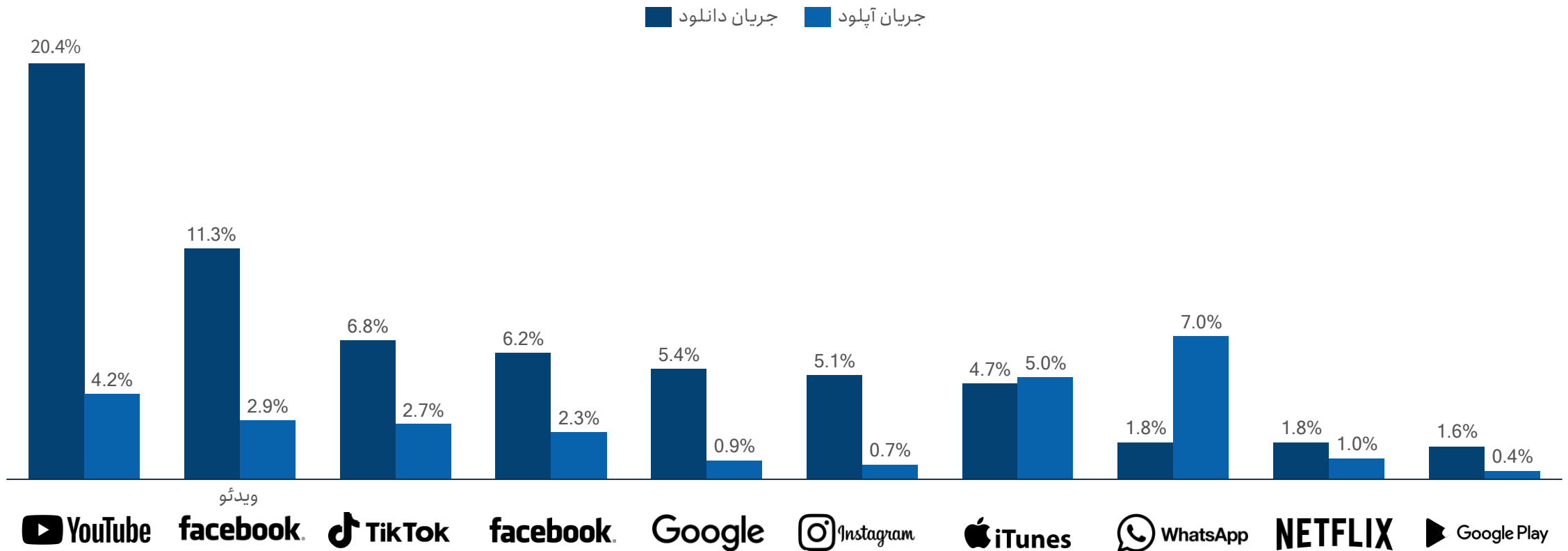
سهم ترافیک موبایل مصرفی در اپلیکیشن‌های مختلف



Sources: Weare Social, Hootsuite, DataReportal, Kepios, Global Web Index, Sandvine

سرویس‌های ویدئویی و شبکه‌های اجتماعی به رهبری Facebook Video و Youtube بیش‌ترین سهم از حجم ترافیک مصرفی موبایل را دارند

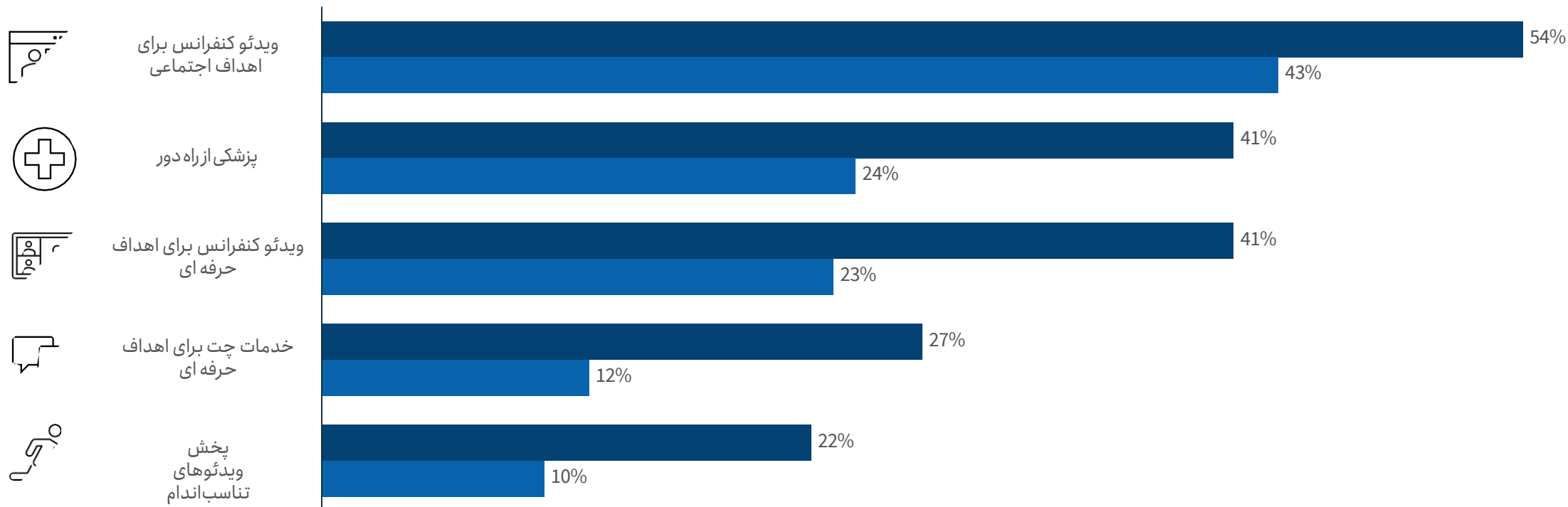
سهم جهانی مصرف ترافیک اینترنت در اپلیکیشن‌های مختلف



سال ۲۰۲۰، اولین سال بکارگیری بسیاری از خدمات از راه دور بود

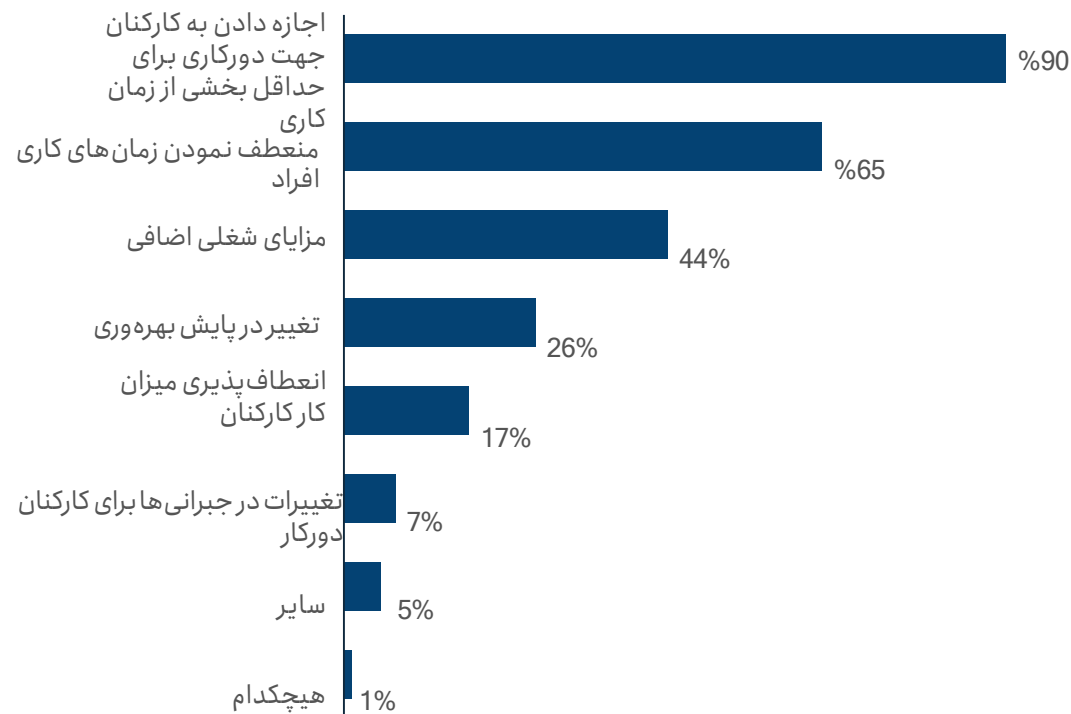
سهم افراد بزرگسال آمریکایی در استفاده از برخی خدمات منتخب در سال ۲۰۲۱

کاربران جدید همه کاربران

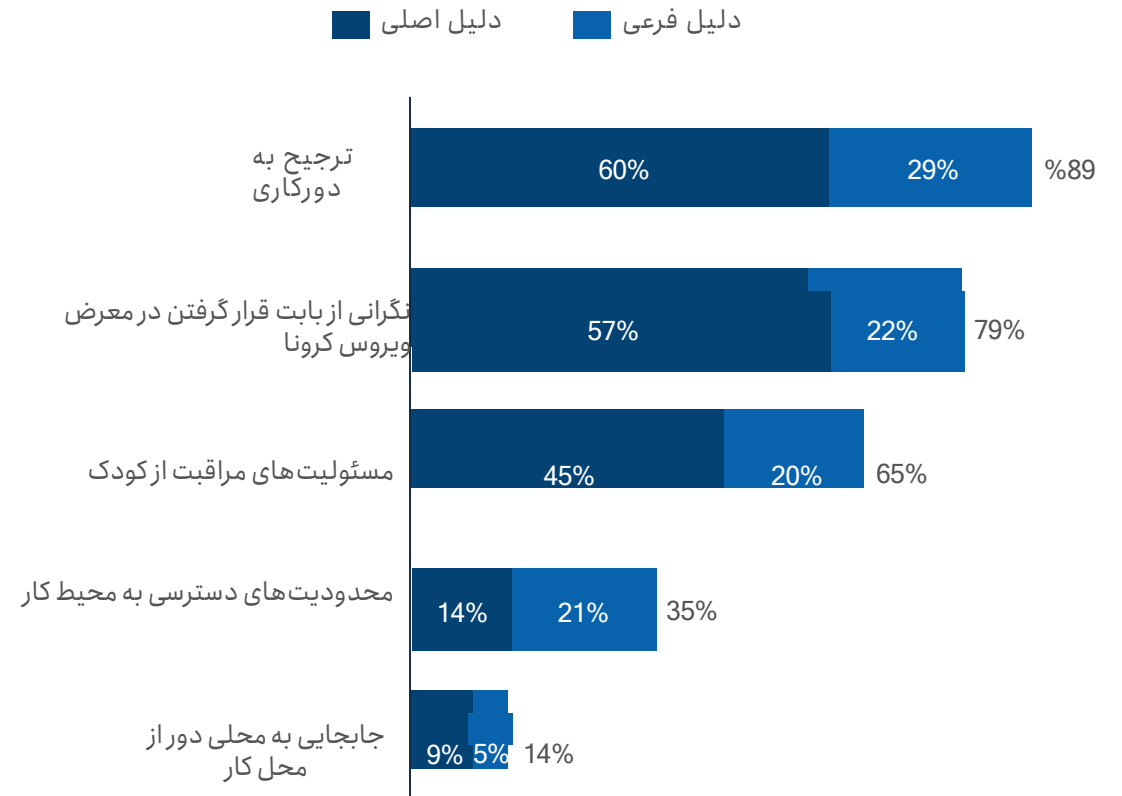


دورکاری حتی پس از فروکش کردن کرونا هم ادامه خواهد داشت

پاندمی کرونا باعث ایجاد تغییراتی شده که انتظار می‌رود پابرجا بمانند

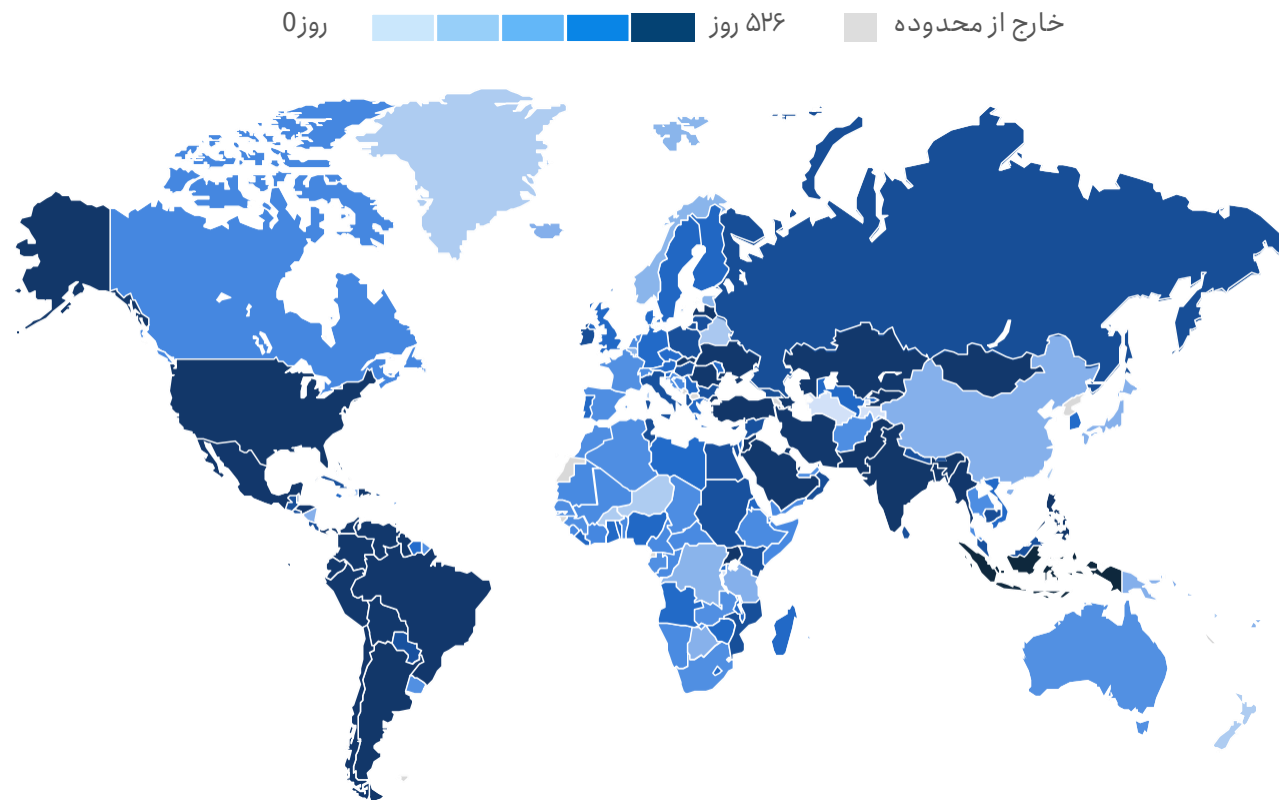


دلایل دورکاری در آمریکا



بطور میانگین در دنیا، تعداد روزهای بسته بودن مدارس، بیش از تعداد روزهای باز بودن آنها بوده است

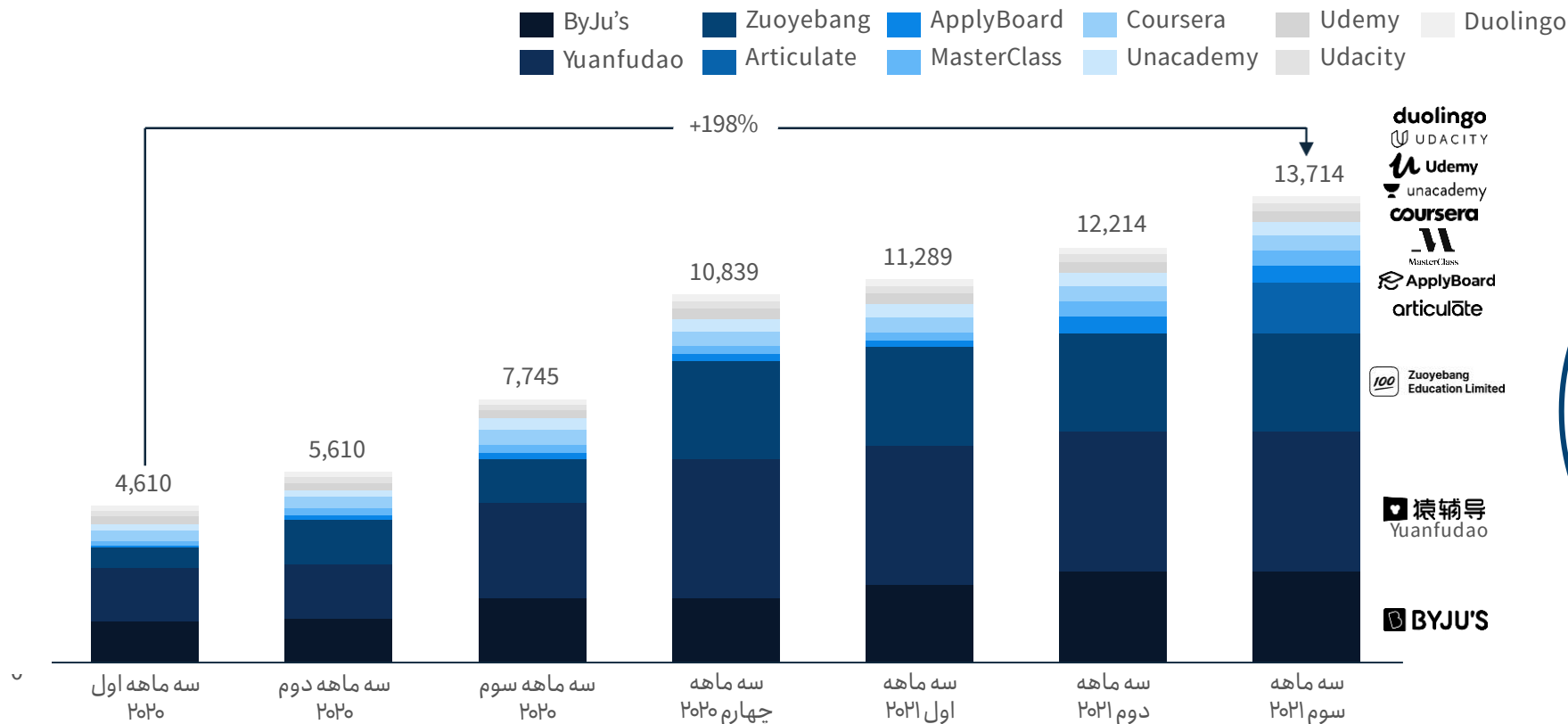
تعداد روزهای مابین ژانویه ۲۰۲۰ تا جولای ۲۰۲۱ که مدارس بصورت مقطعی یا کامل تعطیل بوده‌اند



Sources: University of Oxford Blavatnik School of Government

آموزش از راه دور، انگیزه سرمایه‌گذاران برای سرمایه‌گذاری بر روی فناوری‌های آموزشی را افزایش داده است، اما آینده این بخش در چین نامطمئن است

مجموع میزان جذب سرمایه توسط استارت‌آپ‌های منتخب فناوری آموزشی به میلیون دلار



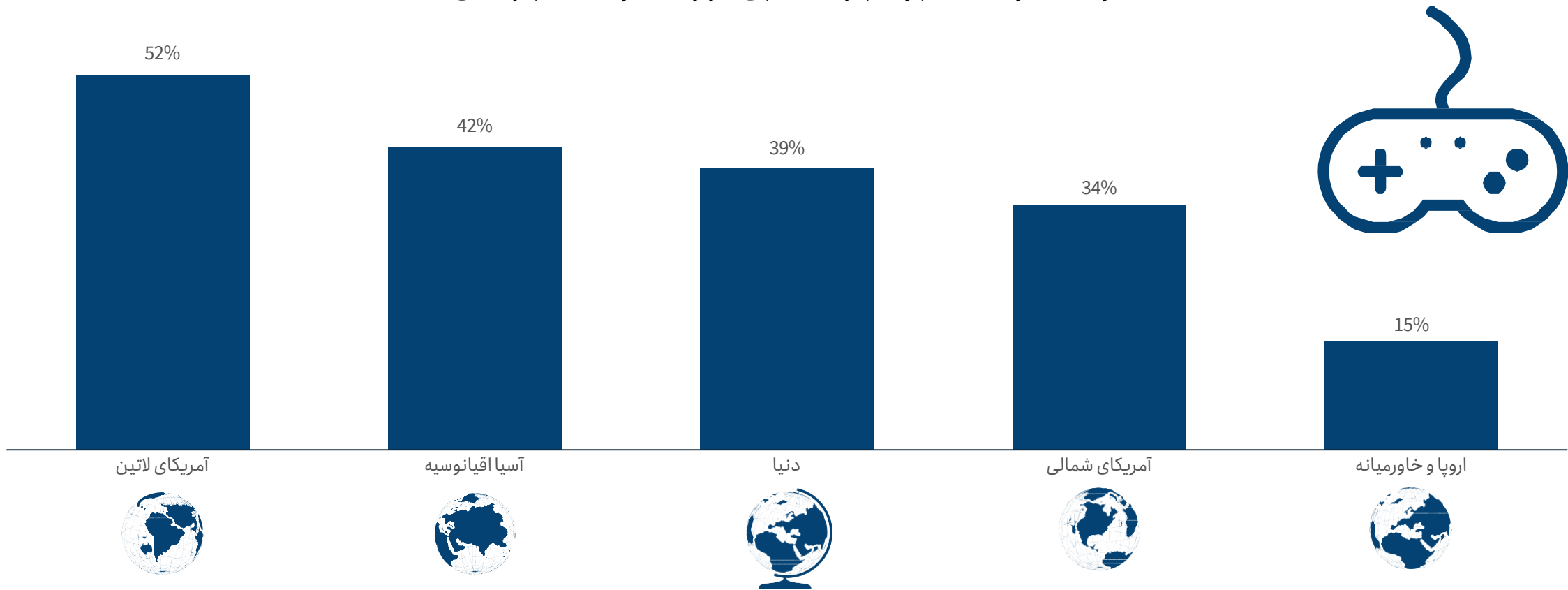
Sources:Crunchbase

رشد تعداد دانش‌آموزان در مقاطع تحصیلی متوسطه باعث سرعت گرفتن ناگهانی میزان سرمایه‌گذاری بر روی استارت‌آپ‌های آموزشی در چین و هند شده است. (مانند استارت‌آپ‌های Yuanfudao, Zuoyebang و ByJu's)

هرچند قوانین جدیدی که در چین در سه ماهه سوم سال ۲۰۲۱ وضع شد و بموجب آن فعالیت‌های این حوزه تنها محدود به فعالیت‌های غیرانتفاعی گشت باعث شد تا چشم‌انداز این حوزه دچار آشفتگی شود.

تعطیلی مدارس و صرف زمان بیشتر در منزل باعث ایجاد زمان بیشتری برای بازی کردن شد

مدت زمان صرف شده برای بازی مطابق گزارش افرادی که بازی می‌کنند



Sources: Simon-Kucher & Partners, Dynata

رشد شرکت‌ها: شرکت‌های بزرگ فناوری رشدی فراتر از استانداردهای معمول را تجربه کردند

شرکت‌های بزرگ فناوری با توجه به رشد روزافزون زیرساخت‌های دیجیتال، سرعت رو به فزونی داده‌ها، تعداد دستگاه‌های قابل دسترس بیشتر و فناوری‌های نوین، در حال جذب روزافزون مشتریان جدید هستند. آن‌ها با چشم‌انداز غالب، سرمایه‌های هنگفتی را جمع‌آوری کرده و به ارقام رشد بسیار بالایی دست پیدا کرده‌اند و در طیف وسیعی از مدل‌های کسب‌وکار فعالند.

علیرغم اوضاع پاندمی کرونا، شرکت‌های فناوری بزرگ و اصلی در حال پیشرفت کردن هستند. تنها در سال ۲۰۲۰، این شرکت‌ها توانستند درآمدی ۲ تریلیون دلاری بدست بیاورند که این مقدار تقریباً برابر با GDP کشور ایتالیاست. در حفاصل میان سال‌های ۲۰۰۵ تا ۲۰۲۰ Google و Amazon به ترتیب میزان درآمدهای خود را بیش از ۲۰۰۰ و ۴۰۰۰ درصد افزایش داده‌اند. تعداد کاربران این شرکت‌ها در حال حاضر از جمعیت تمام قاره‌ها نیز بیشتر است. تعداد کاربران آیفون در دنیا در حال حاضر از جمعیت قاره اروپا پیشی گرفته است.

این میزان کاربر در مجموع حجم عظیمی داده تولید می‌کنند. Facebook به تنهایی چیزی حدود ۴ پتابایت داده تولید می‌کند. این موضوع منجر به ایجاد مراکز انبارش پروفایل و داده‌های هدف قابل توجهی می‌گردد. علاوه بر این با ایجاد دسترسی روزافزون به میزان عظیمی داده، شرکت‌های بزرگ فناوری در معرض انتقادات فراوانی قرار می‌گیرند: اتهامات مربوط به تخطی از امتیازات انحصاری روز به روز بیشتر می‌گردد و اقدامات در راستای ایجاد عدم اعتماد به این شرکت‌ها در حال گسترش است.



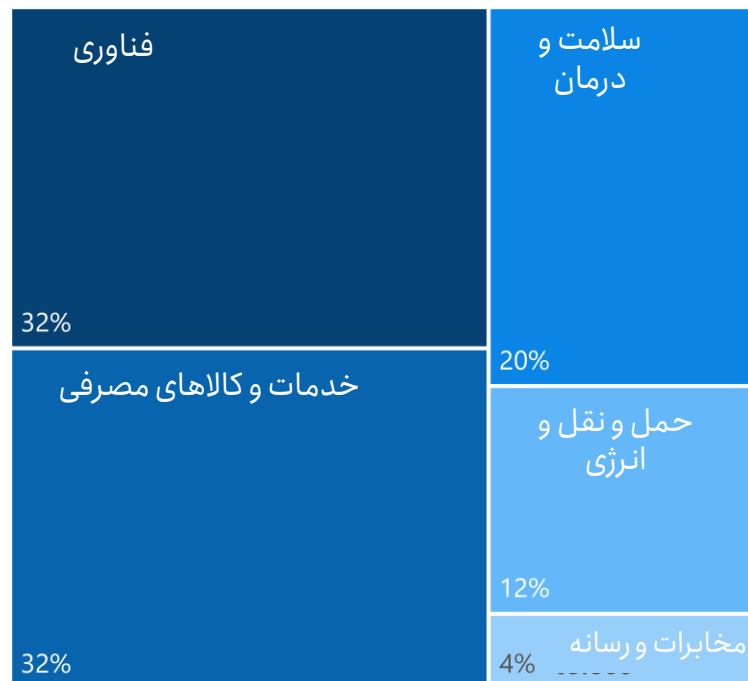
در دو دهه گذشته همبستگی میان فناوری، نوآوری و ارزش شرکت بیش از پیش تقویت شده است

گزارش BCG از نوآورترین شرکت‌ها

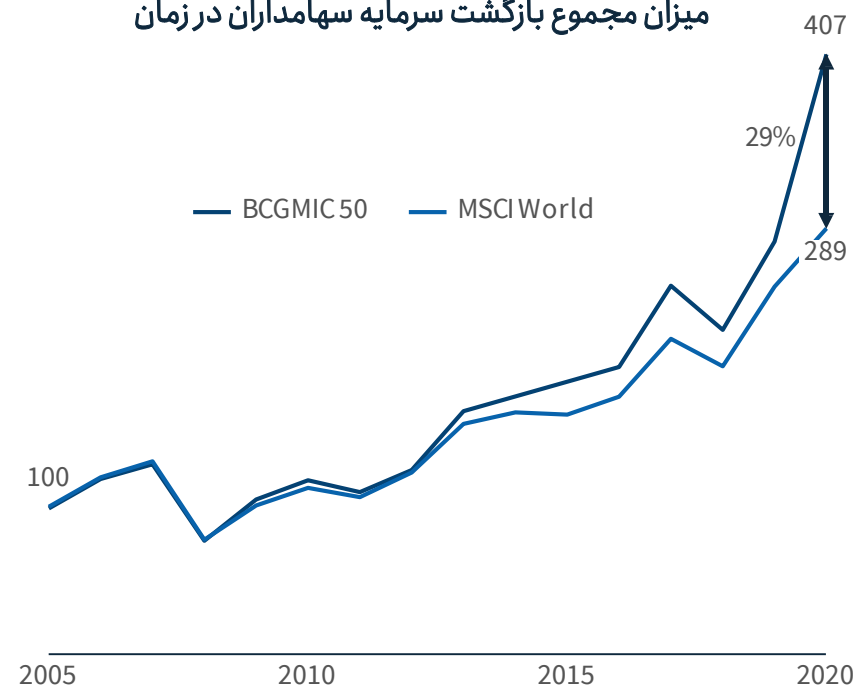
بیست شرکت برتر در سال ۲۰۲۱

1. Apple	11. SIEMENS
2. Alphabet	12. LG
3. amazon	13. facebook
4. Microsoft	14. Alibaba Group
5. TESLA	15. ORACLE
6. SAMSUNG	16. DELL
7. IBM	17. CISCO
8. HUAWEI	18. TARGET
9. SONY	19. hp
10. Pfizer	20. Johnson & Johnson

سهام ۵۰ شرکت برتر به لحاظ بخش فعالیت



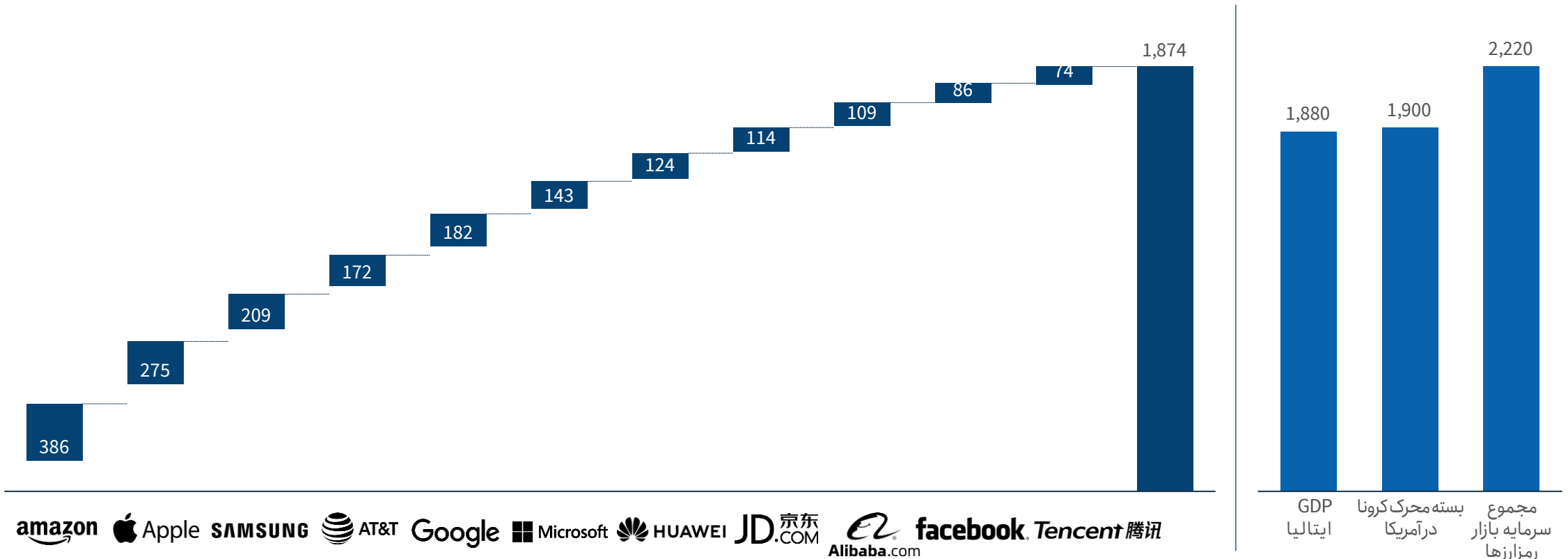
میزان مجموع بازگشت سرمایه سهامداران در زمان



Sources: BCG

در سال ۲۰۲۰، شرکت‌های بزرگ فناوری تقریباً ۲ تریلیون دلار درآمد ایجاد کرده‌اند

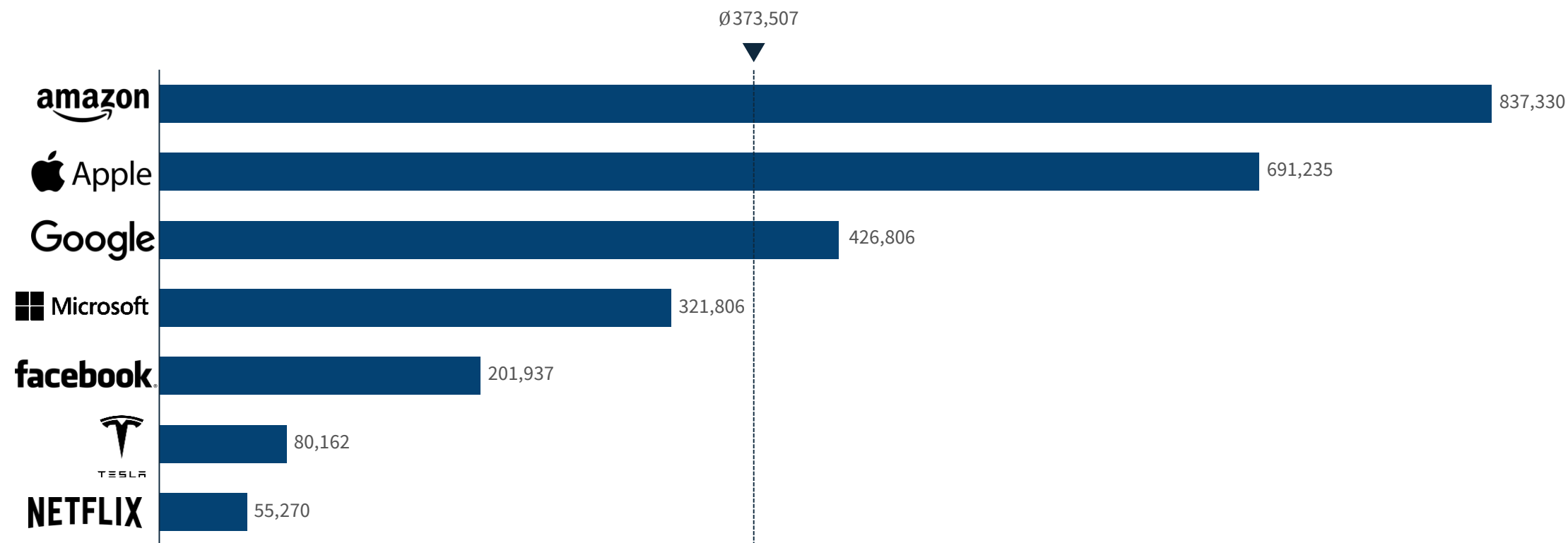
درآمد بازیگران منتخب کلیدی در حوزه اقتصاد دیجیتال به میلیارد دلار در سال ۲۰۲۰



Sources: Company information, CoinMarketCap.com

غول‌های فناوری بواسطه فروش‌های رکوردشکن و سرسام آور متاثر از پاندمی کرونا بصورت لحظه‌ای کسب ثروت می‌کنند

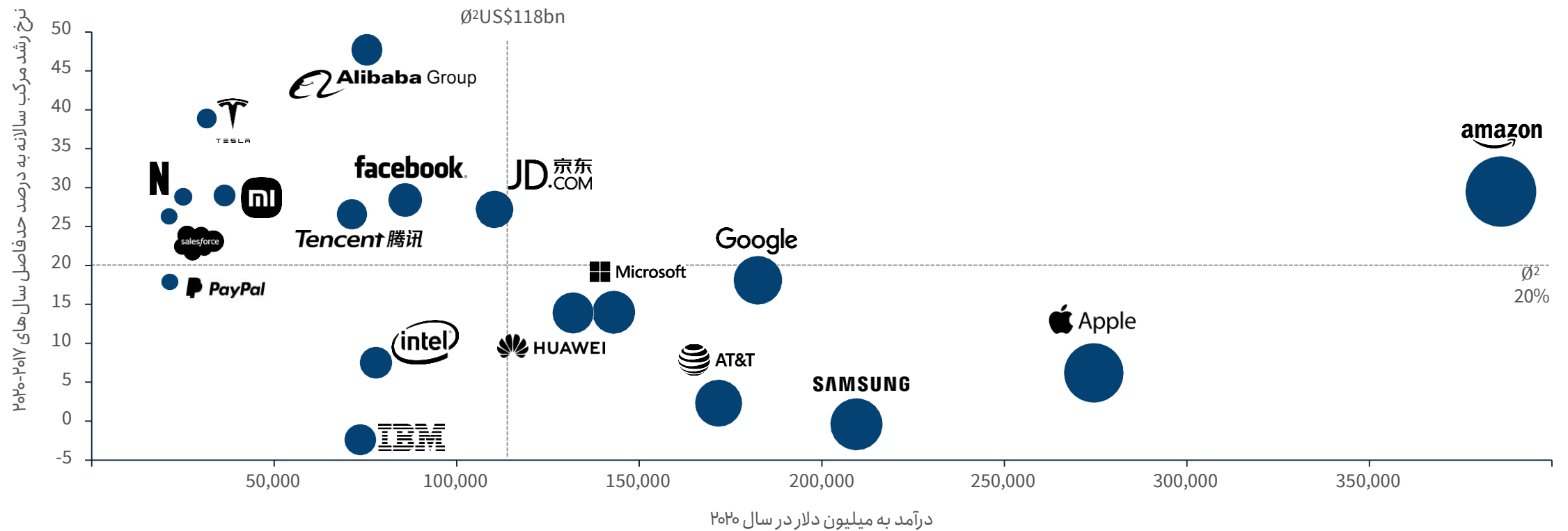
درآمد ایجاد شده توسط شرکت‌های منتخب حوزه فناوری در هر دقیقه در سال ۲۰۲۱



Sources: CNBC Make it

Tesla و Alibaba در سالیان اخیر بیش‌ترین میزان رشد درآمد را تجربه کرده‌اند

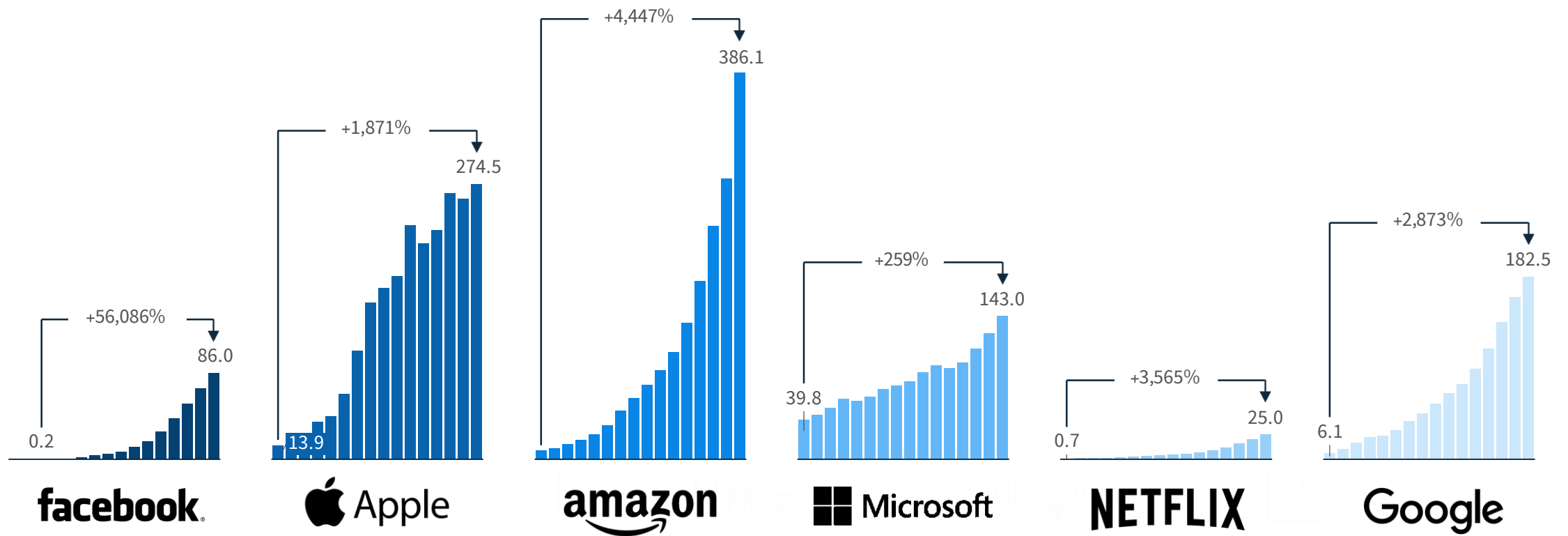
میزان درآمدها و نرخ رشد مرکب سالانه بازیگران کلیدی حوزه اقتصاد دیجیتال



Sources: Company information

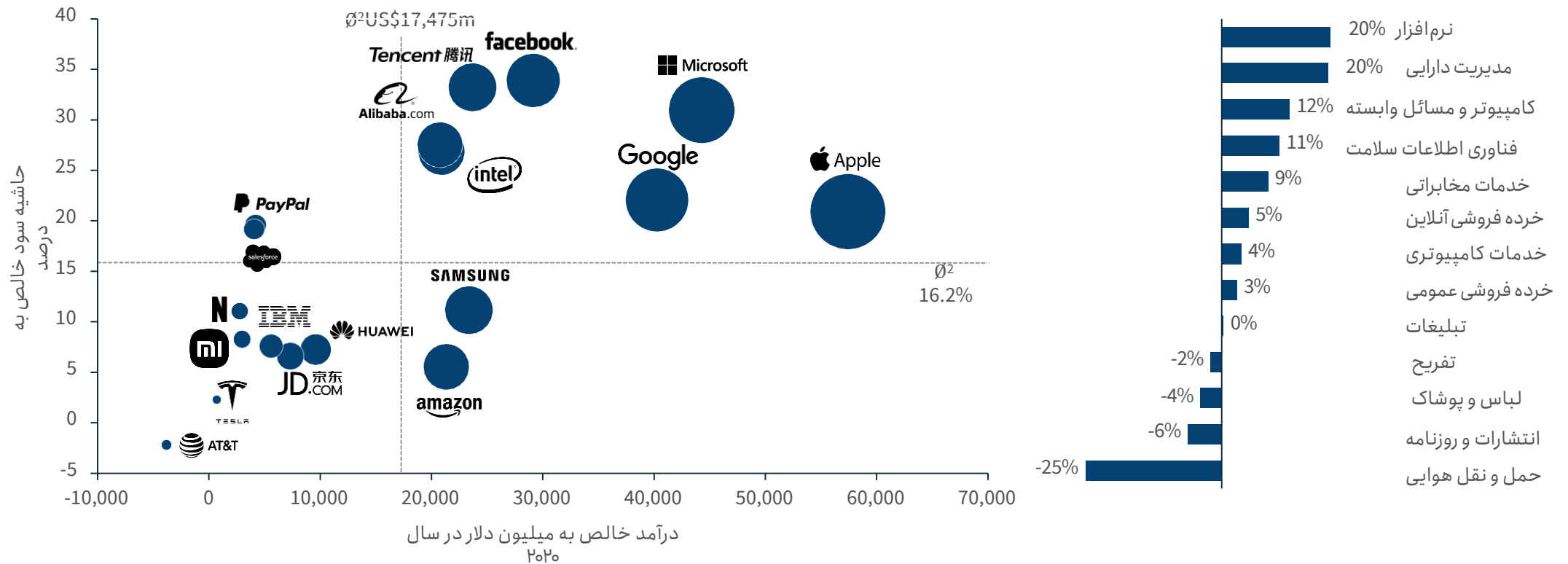
دورنمای بلندمدت قیمت سهام شش شرکت برتر فناوری آمریکا نشان از رشد درآمد فرای تصور آن‌ها دارد

میزان افزایش درآمد سالیانه سهام شش شرکت برتر فناوری آمریکا در سطح جهان به میلیارد دلار در حد فاصل سال‌های ۲۰۰۵ تا ۲۰۲۰



Facebook توانست در سال ۲۰۲۰ در میان بازیگران کلیدی حوزه فناوری، یکی از بالاترین مقادیر حاشیه سود خالص را بدست آورد

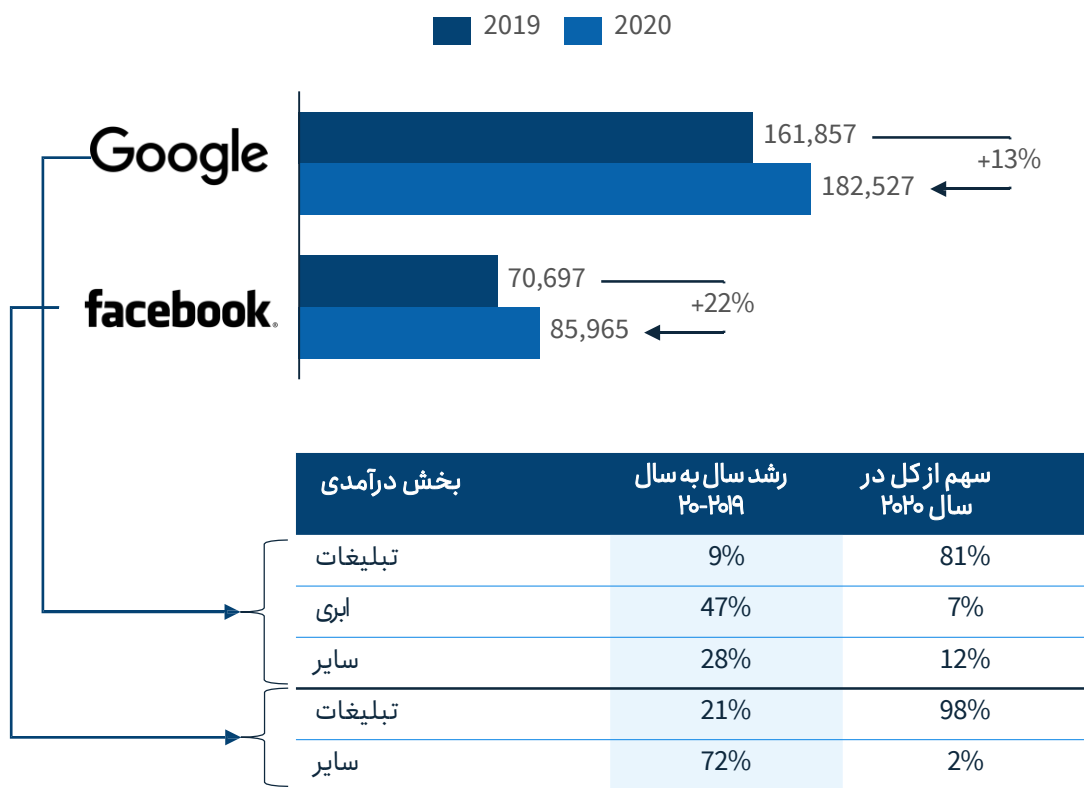
درآمد خالص بازیگران کلیدی منتخب و حاشیه سود خالص آن‌ها در مقایسه با میانگین حاشیه سود صنعت متبوع در آمریکا



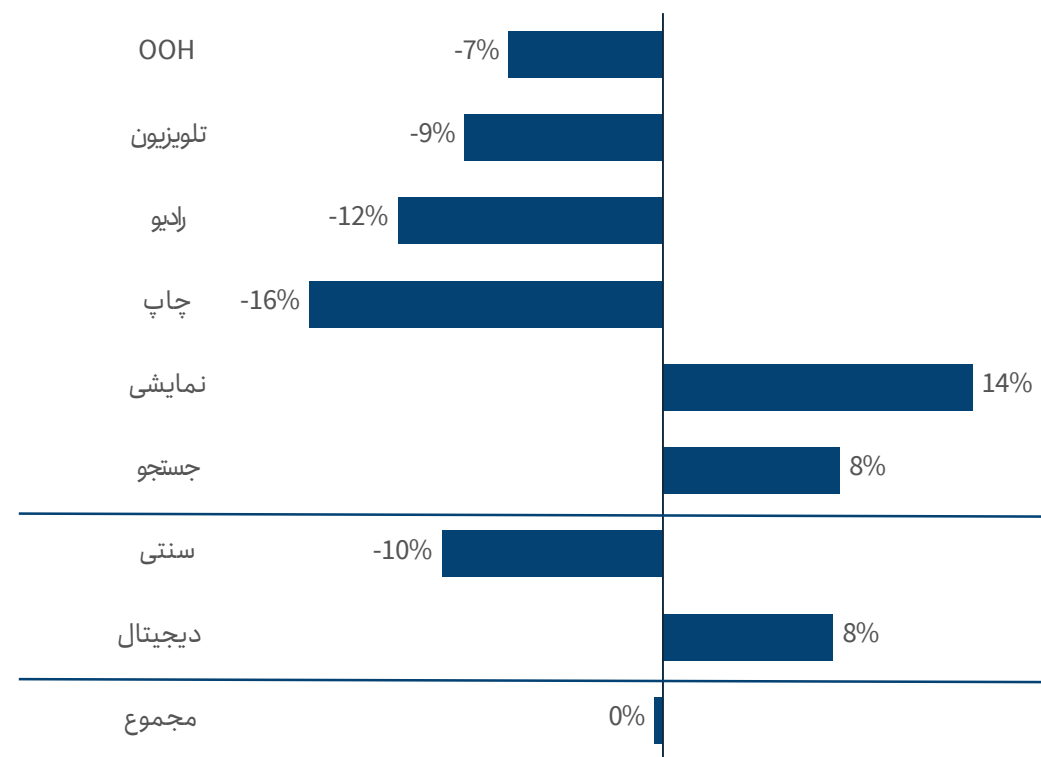
Sources: Statista based on company information

مدل‌های کسب‌وکار مبتنی بر تبلیغات شرکت‌های Google و Facebook در دوران پاندمی کرونا جهشی بود

توزیع و میزان درآمد در سال ۲۰۲۰ به میلیون دلار



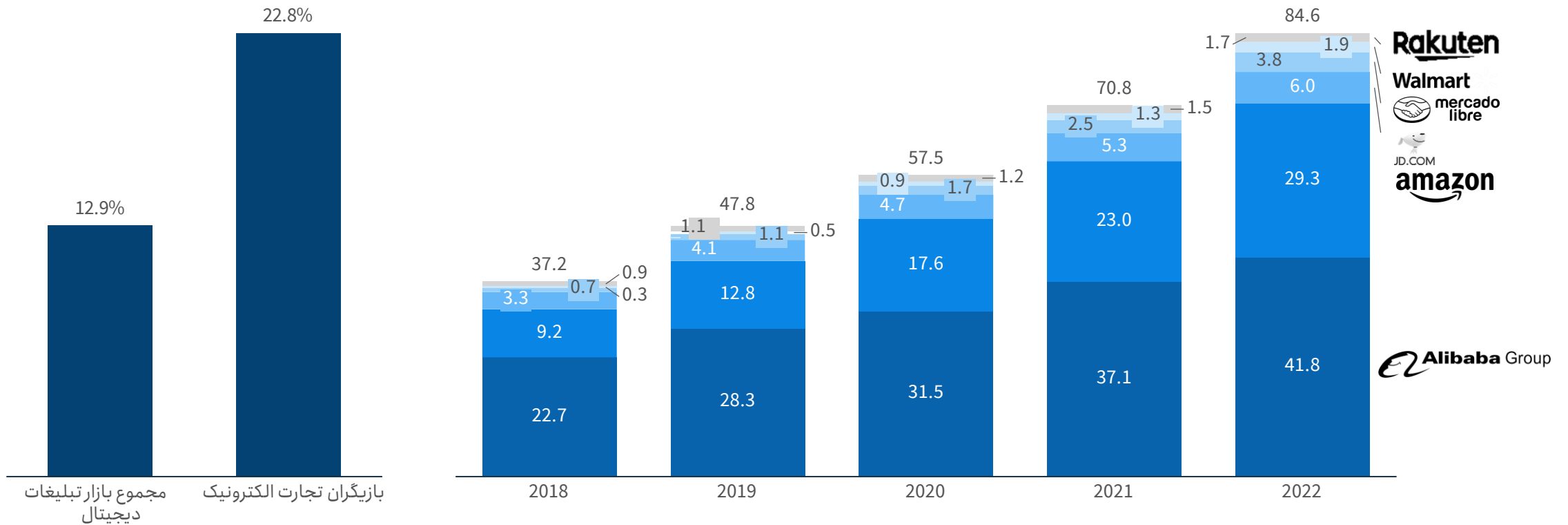
تغییرات درآمد بخش تبلیغات در فواصل سال‌های ۲۰۱۹-۲۰۲۰



Sources: Statista Advertising & Media Outlook, as of September 2021, company information

تبلیغات نشان داد که می‌تواند برای بازیگران تجارت الکترونیک در کنار هسته اصلی کسب‌وکار آن‌ها سودآور باشد

میزان نرخ رشد مرکب سالانه جهانی در حدها سال‌های ۲۰۱۸ تا ۲۰۲۲ و درآمد حاصل از تبلیغات بازیگران منتخب تجارت الکترونیک به میلیارد دلار

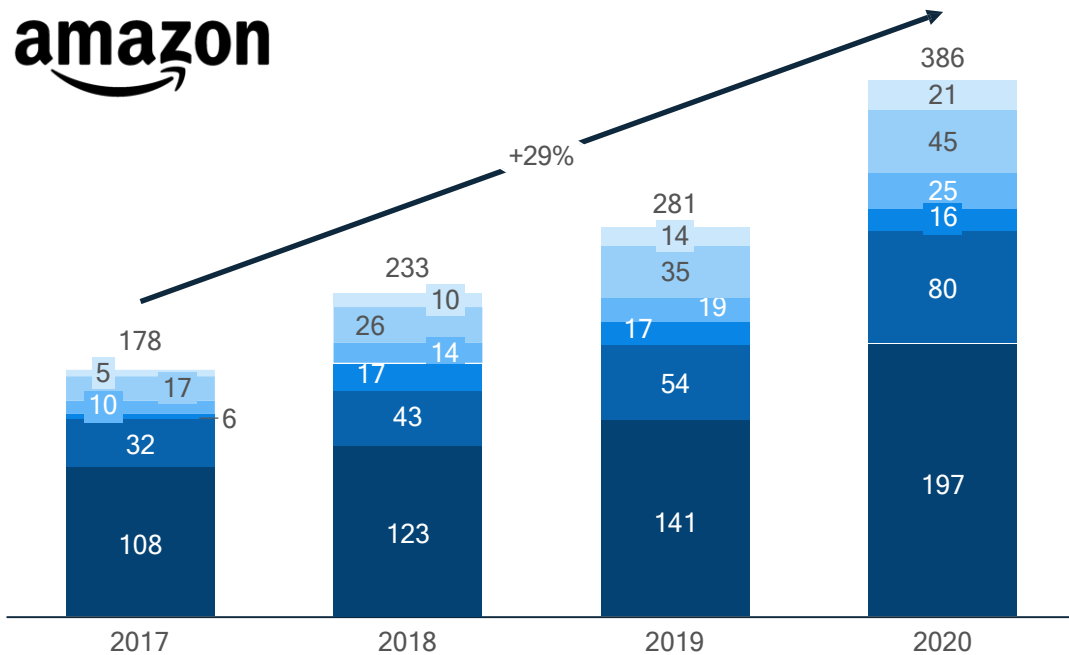


Sources: Statista Advertising & Media Outlook, as of September 2021, Statista based on company information

ایجاد تنوع در سبد کسب و کار غول‌های تجارت الکترونیک مانند Amazon و Alibaba پیش‌ران کلیدی رشد این شرکت‌هاست

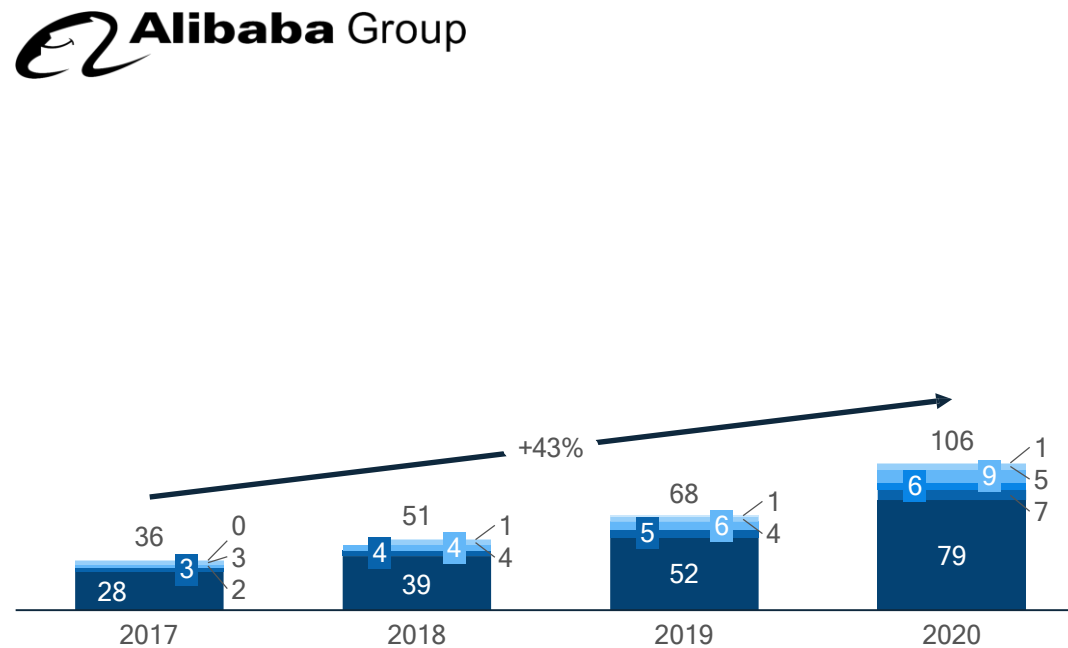
درآمد Amazon در بخش‌های مختلف به میلیارد دلار

- فروشگاه آنلاین
- خدمات اشتراک
- خدمات فروش شخص ثالث
- وبسرویس Amazon
- فروشگاه‌های فیزیکی
- سایر



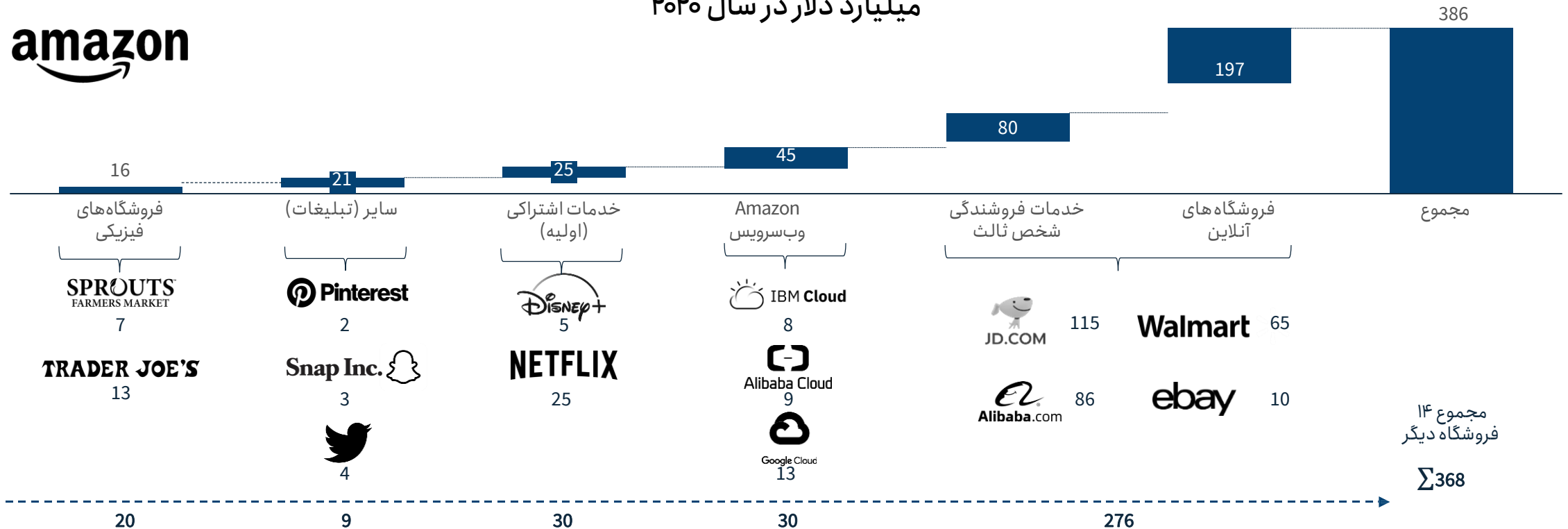
درآمد Alibaba در بخش‌های مختلف به میلیارد دلار

- تجارت در چین
- رایانش ابری
- تجارت بین‌الملل
- رسانه و سرگرمی دیجیتال
- خدمات حمل و نقل Cainiao
- ابتکارات نوآورانه و سایر موارد



برای رقبا، رسیدن به مقادیر درآمد Amazon بسیار دشوار است

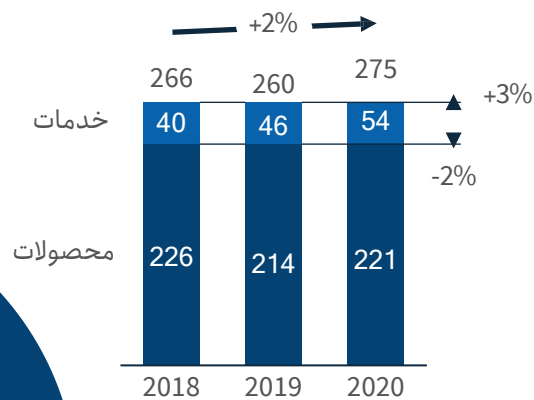
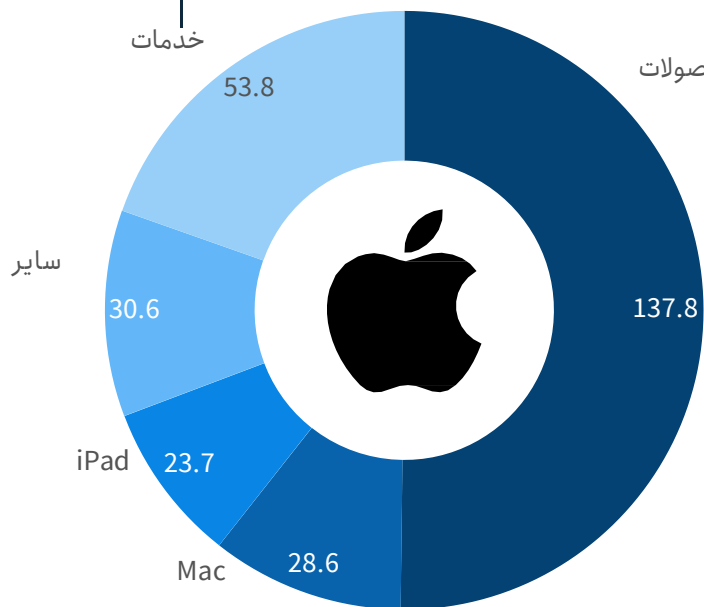
درآمد Amazon در بخش‌های مختلف در مقایسه با سایر رقبای کلیدی هر بخش به میلیارد دلار در سال ۲۰۲۰



Sources: Company information

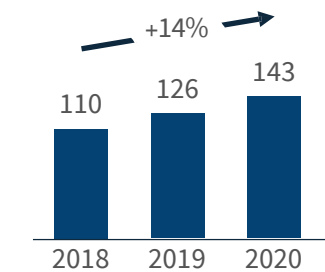
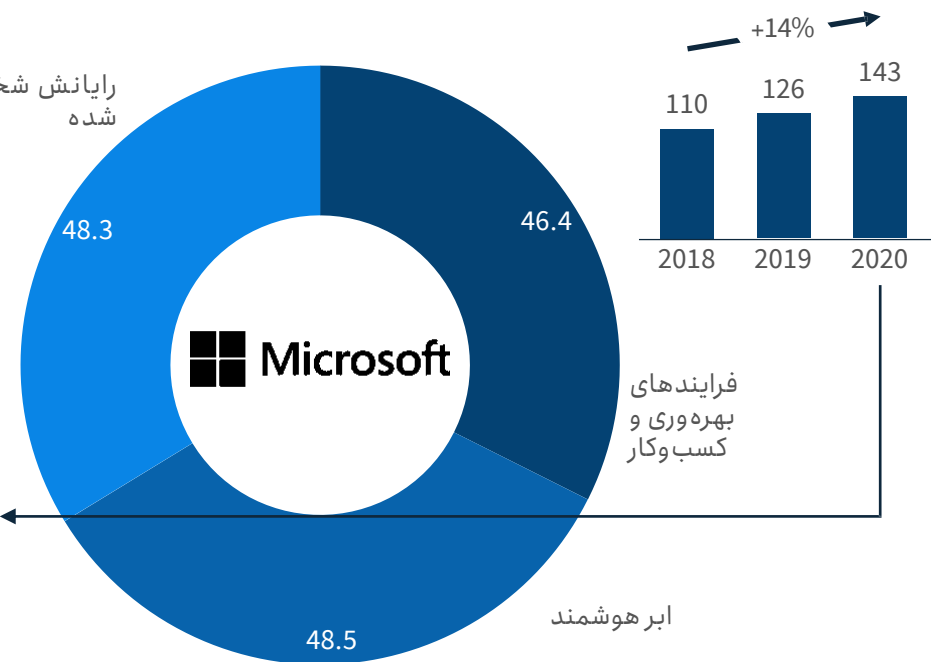
چشم‌انداز Apple پس از افول فروش محصولات، کسب درآمد از طریق ارائه خدمات است

توزیع و میزان درآمد بخش‌های مختلف به میلیارد دلار در سال ۲۰۲۰



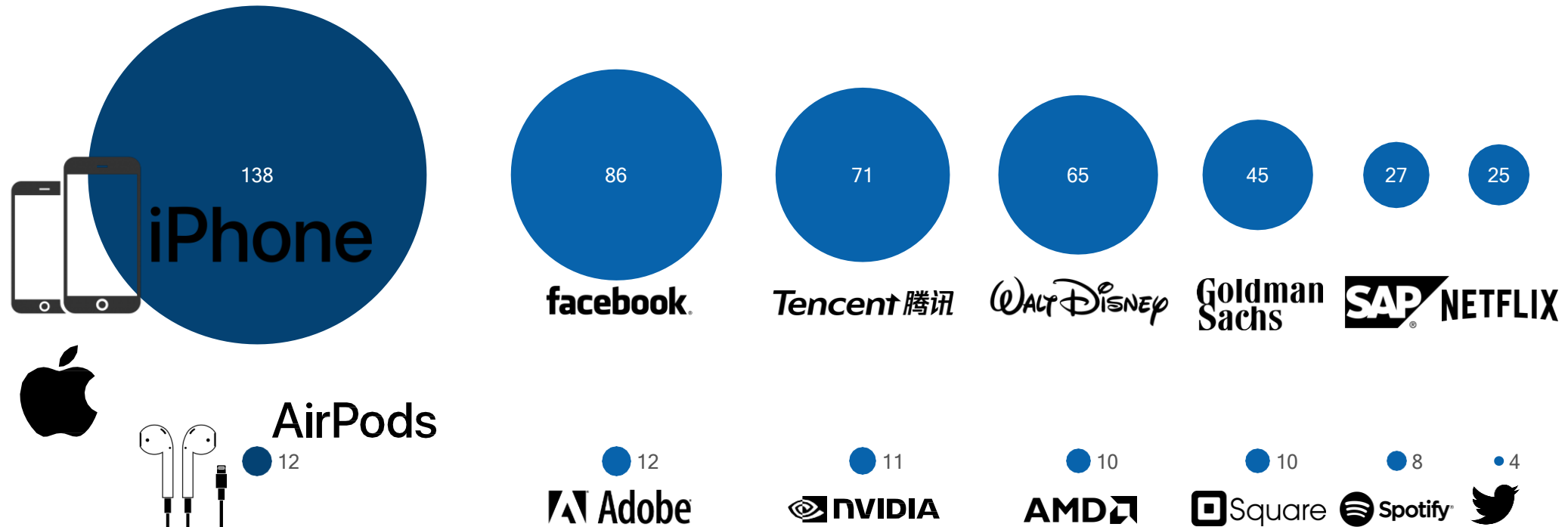
رایانش شخصی‌تر شده

بخش	Apple	Microsoft
سخت‌افزار	46%	10%
نرم‌افزار	54%	90%



با همه تفاسیر، درآمد Apple تنها از فروش محصولات سخت‌افزاری، بیش از مجموع درآمد سایر شرکت‌ها است

درآمد حاصل از فروش آیفون و ایرپادهای Apple در مقایسه با سایر شرکت‌های منتخب به میلیارد دلار در سال ۲۰۲۰

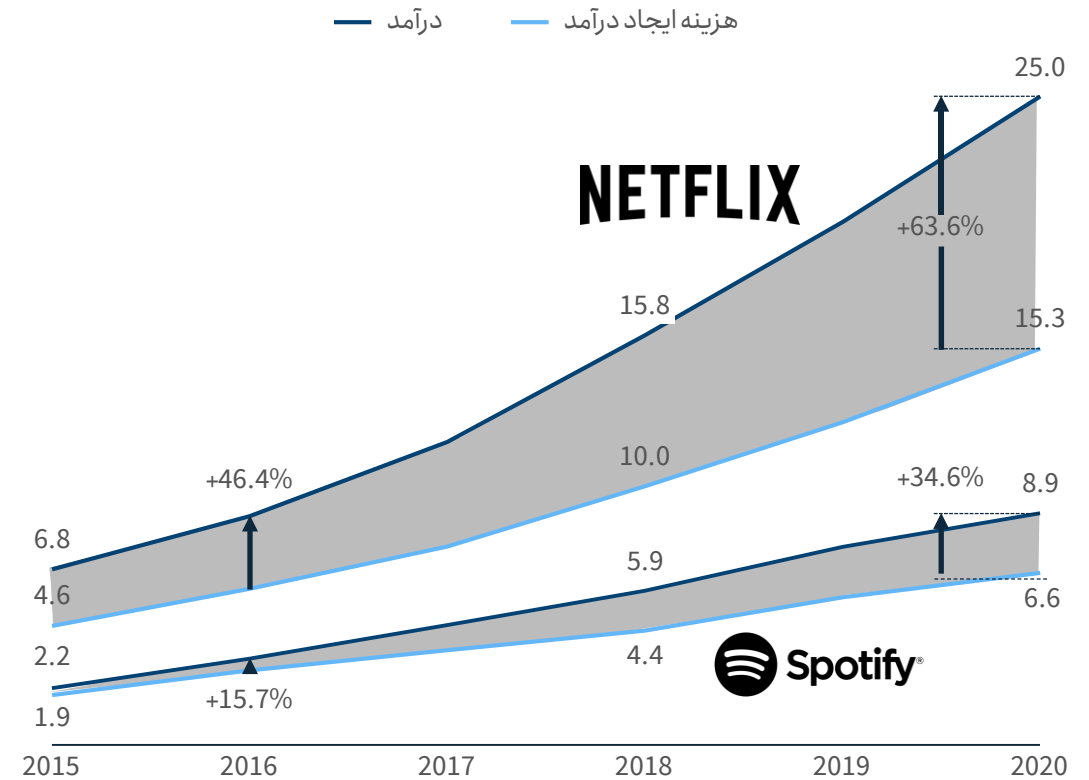
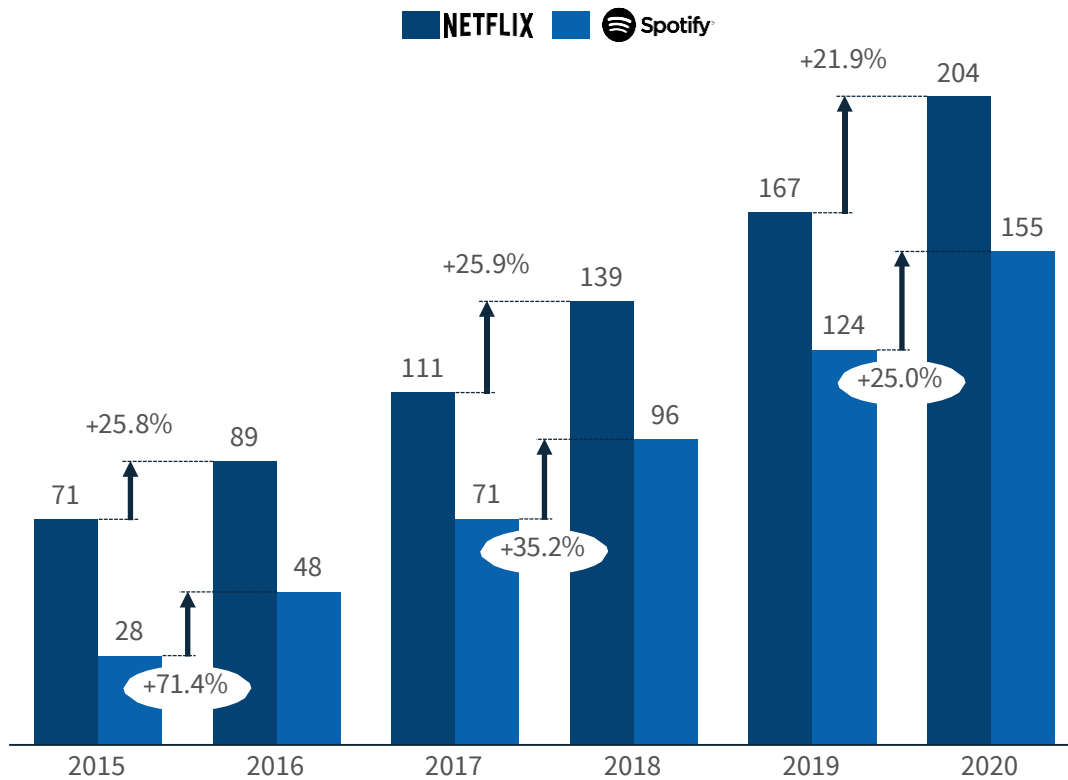


Sources: Statista based on company information

علیرغم کاهش تعداد کاربران و سرمایه‌گذاری بالا در تولید محتوا، حاشیه سود ناخالص بازیگران رسانه‌های دیجیتال کماکان در حال رشد است

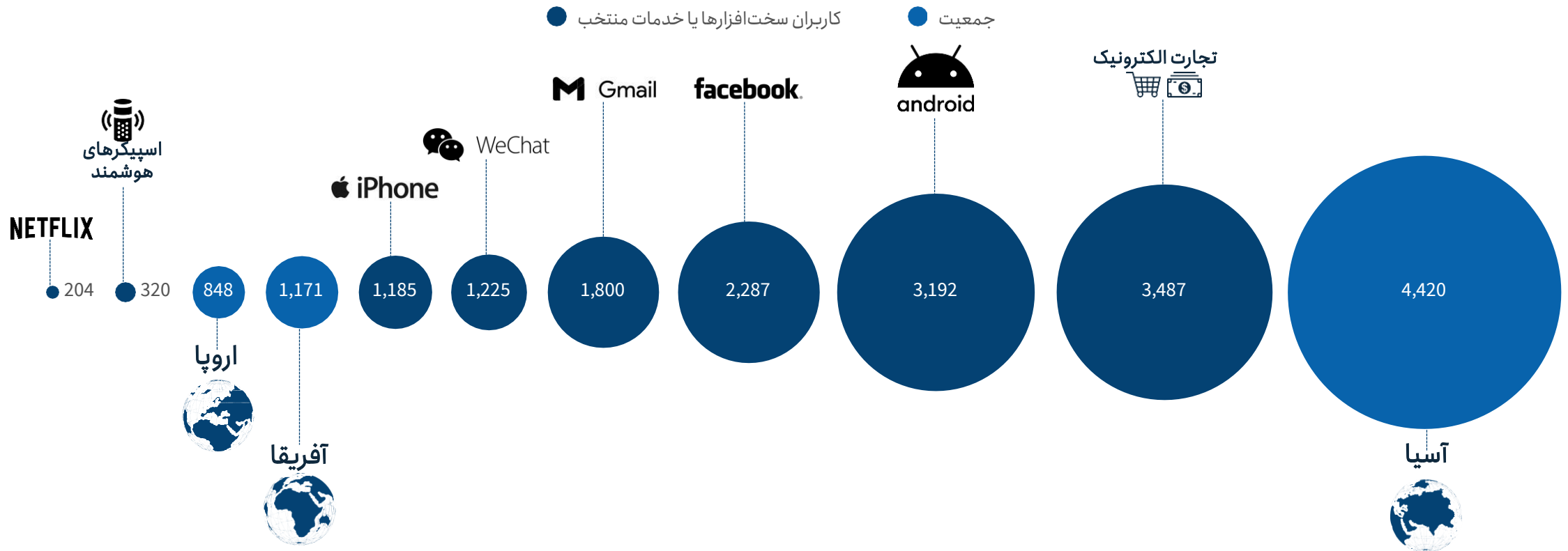
تعداد مشترکان به میلیون

درآمد و هزینه ایجاد درآمد به میلیون دلار



تعداد مجموع کاربران غول‌های فناوری با مجموع جمعیت تمام قاره‌ها قابل مقایسه است

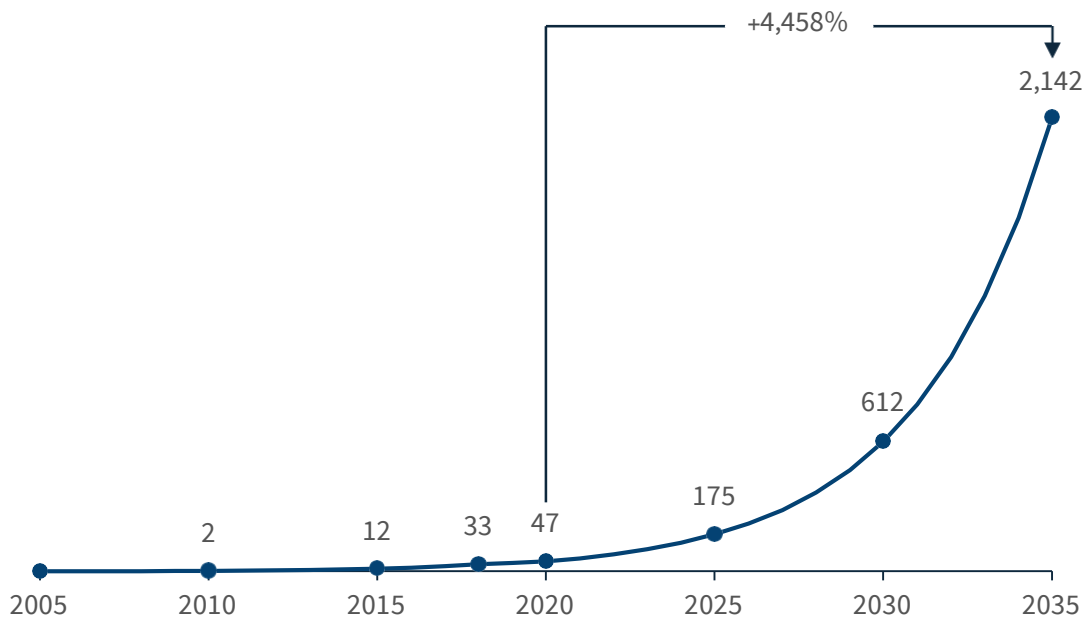
تعداد کاربران فعال برخی خدمات دهندگان منتخب و جمعیت افراد در سال ۲۰۲۰



Sources: Statista Advertising & Media Outlook, as of September 2021, company information

اندازه‌گیری حجم داده‌های انبوه تولید و جمع‌آوری شده توسط غول‌های فناوری روز به روز غیرممکن تر می‌شود

میزان داده ساخته شده در دنیا در هر سال به زتابایت



facebook روزانه ۴ پتابایت داده تولید می‌کند. تمام این داده‌ها در جایی تحت عنوان "کندو" ذخیره می‌گردد که در حال حاضر چیزی حدود ۳۰۰ پتابایت داده در آن نگهداری می‌شود.

WhatsApp ۲.۵ میلیارد کاربر واتساپ روزانه بالغ بر ۶۵ میلیارد پیام به یکدیگر ارسال می‌کنند

Google در هر ثانیه بیش از ۴۰ هزار عبارت جستجو در این موتور صورت می‌گیرد که در روز این میزان به بیش از ۳.۵ میلیارد و در سال به ۱.۲ تریلیون می‌رسد. (سال ۲۰۲۰)

amazon ۱ میلیارد گیگابایت داده تخمین زده شده این شرکت در بیش از ۱ میلیون و ۴۰۰ هزار سرور نگهداری می‌شوند.

تنها یک دقیقه صرف وقت در اینترنت در حال حاضر نشان می‌دهد که امروزه چه حجم داده‌ای در حال تولید است

حجم داده تخمینی تولیدی در سال ۲۰۲۰ تنها در یک دقیقه

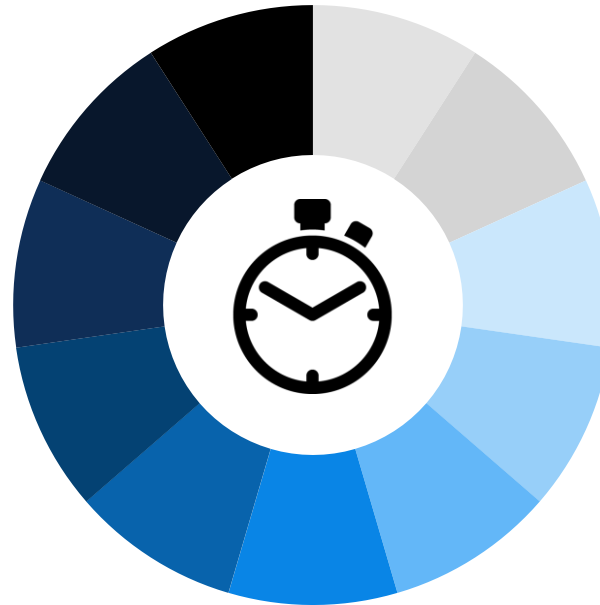
NETFLIX
پخش اینترنتی ۴۰۴۴۴۴ ساعت ویدئو

YouTube
آپلود شدن ۵۰۰ ساعت ویدئو

Instagram
۳۴۷۲۲۲ استوری پست شده

TikTok
۷۲۰۴ بار نصب می‌شود


بدست آوردن ۳۱۹ کاربر جدید



Available on the  App Store  GET IT ON Google Play

۳۸۰۵ دلار صرف هزینه بر روی
اپلیکشن‌های موبایلی

 Spotify®
افزوده شدن ۲۸ قطعه موسیقی جدید به
کتابخانه

amazon
۶۶۵۹ سفارش جدید

 **DOORDASH**
۵۵۵ وعده غذایی سفارش داده می‌شود

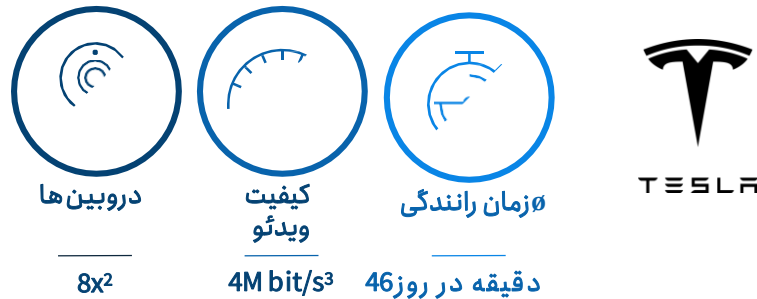
LinkedIn
۶۹۴۴۴ درخواست شغل

zoom
۲۰۸۳۳۳ شرکت در جلسه

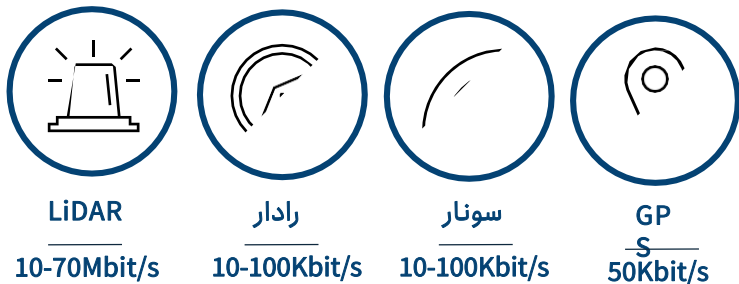
مثال خودروهای خودران نشان می‌دهد بزودی بسیاری از شرکت‌ها، تولیدکننده حجم انبوهی داده خواهند بود

میزان داده بالقوه تولیدشده توسط خودروهای خودران

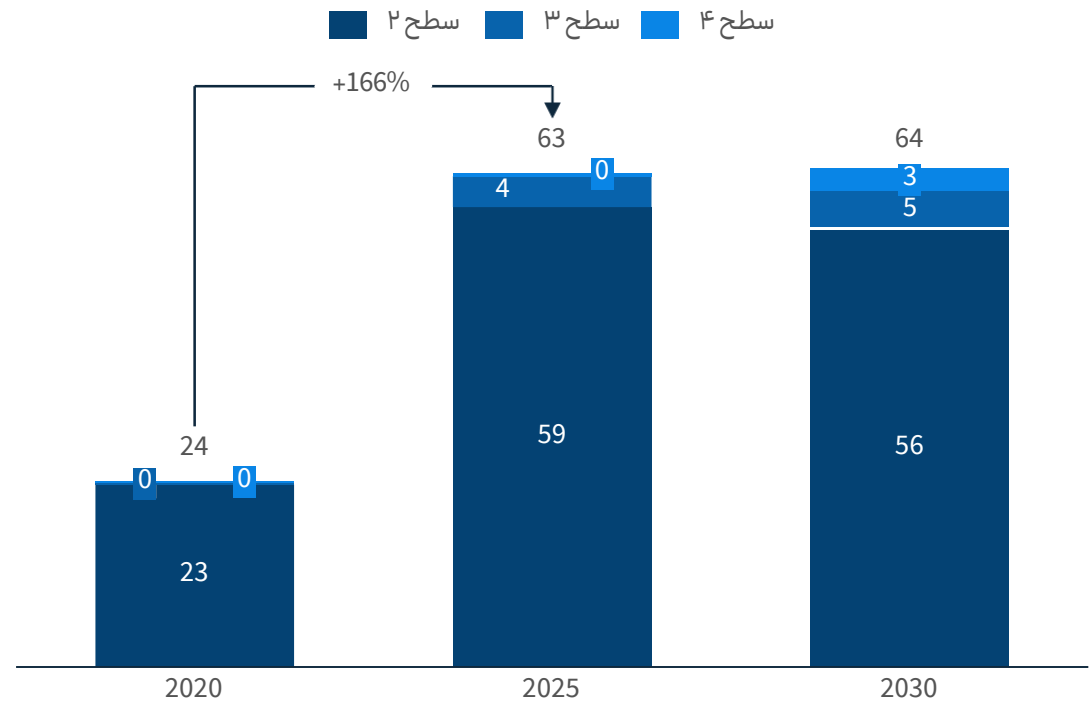
داده ویدئویی تولیدشده توسط مشخصه‌های خودروهای خودران Tesla سطح ۲ تا امروز



سایر منابع مهم داده برای خودروهای خودران سطح ۴/۵



میزان فروش انواع مختلف خودروهای خودران به کل مجموع فروش خودرو



Sources: nxt Statista, McKinsey, Tuxera, IoTNow Transport

میزان داده هدف و پروفایل انبارش شده وسیع، امروزه سبب ایجاد مانعی سهمگین برای ورود بسیاری از بازیگران کلیدی فناوری شده است

نگاه اجمالی به انبارهای داده هدف و پروفایل برخی بازیگران اصلی حوزه فناوری



در همین حین، ایجاد این مزایای رقابتی سبب بروز نگرانی‌های رو به افزایش در اعتماد به این شرکت‌ها شده است

نگاه اجمالی به بزرگترین شکایات صورت گرفته علیه شرکت‌های بزرگ فناوری

تاریخ	شرکت	ابتکار/ شکایت قضایی	شاکی اولیه	درخواست شاکی
۱۰ نوامبر	Google	رفتار غیرقابل قبول با رقبا	کمیسیون اروپا	جریمه و پایان رفتار ضد رقابتی
۱۵ آوریل	Google	راهکارهای کسب و کار اندروید	کمیسیون اروپا	جریمه و پایان رفتار ضد رقابتی
۱۶ جولای	Google	AdSense	کمیسیون اروپا	جریمه و پایان رفتار ضد رقابتی
۲۰ ژوئن	Apple	چندین مورد شامل: موارد مربوط به اپ استور (پخش موزیک، کتاب‌های صوتی و اینترنتی)، بازی‌های کامپیوتری و پرداخت موبایلی	کمیسیون اروپا	نامعلوم
۲۰ جولای	amazon	رفتار ضد رقابتی Amazon	کمیسیون اروپا	نامعلوم
۲۰ اکتبر	Google	بازیابی رقابت در بازارهای جستجو و جستجوی تبلیغاتی	وزارت دادگستری	پایان رفتار ضد رقابتی
۲۰ دسامبر	facebook	انحصارطلبی غیرقانونی شامل اکتساب اینستاگرام و واتسپ	کمیسیون تجارت فدرال	واگذاری
۲۱ آوریل	GAFA ¹	گزارش تایید شده قانون برای ممانعت از قدرت گرفتن در بازار GAFA، خرید یا از بین بردن شرکت‌های کوچکتر	کمیته نمایندگان قضایی آمریکا	نامعلوم
۲۱ ژوئن	amazon	تخطی از GDPR اتحادیه اروپا، مربوط به جمع‌آوری و استفاده از داده‌های شخصی افراد	کمیسیون ملی حفاظت از داده	جریمه و پایان تخطی از GDPR

Sources: Federal trade Commission, The United States Department of Justice, The Guardian, European Commission, Reuters Wall Street Journal

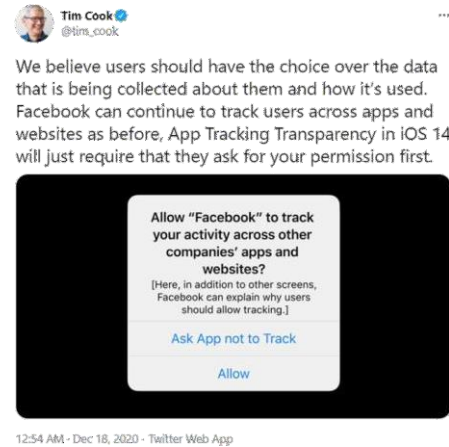
همزمان با یا پیش گذاشتن قانون‌گذاران به منظور ارتقای مسائل امنیتی، شرکت‌های بزرگ مجبور به واکنش شدند و جمع‌آوری داده از سوی آن‌ها دشوارتر گردید

سیاست شفافیت در رهگیری Apple و مثالی از تاثیرات بالقوه این موضوع در میان مخاطبان Facebook

تایم لاین وقایعی که منجر به تصمیم‌گیری در خصوص حذف کوکی‌های شخص ثالث توسط Google در سال ۲۰۲۲ شد

IOS 14.5 دارای افزونه ایست که بواسطه آن:

1. به کاربران هشدار خواهد داد که کدام اطلاعات آن‌ها توسط اپ قابل رهگیری خواهند بود
2. به کاربران امکان ارائه اجازه یا عدم اجازه در رهگیری را خواهد داد
3. هدفگذاری را برای سایر بازیگران دشوارتر خواهد نمود

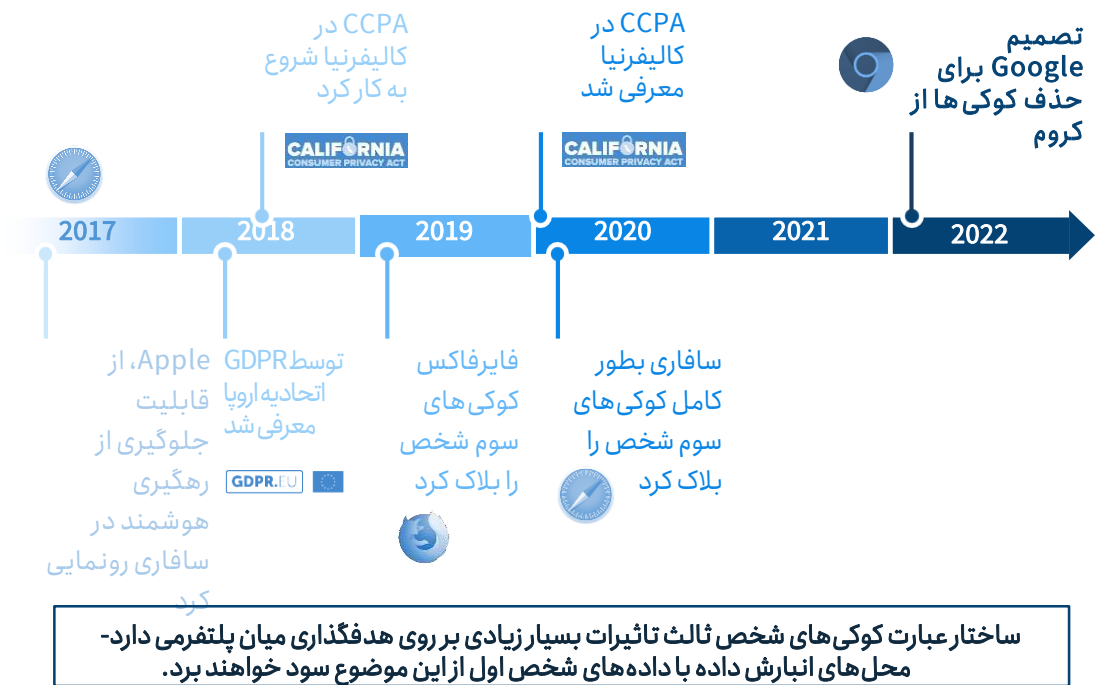


حوزه‌های تاثیر یافته

- مدیریت تبلیغات
- گزارش تبلیغات
- تبدیل API مربوط به تبلیغات

پاسخ‌های بالقوه

- مدلسازی آماری
- ورودی‌های خاص بمنظور ارائه گزارش دهی مقطعی
- بخش‌هایی که در گزارشات دیگر به ساختارهای زیرین شکسته نمی‌شوند



اکوسیستم‌های خصوصی می‌توانند در صنایعی که بازیگران آنها، به داده‌های دست اول دسترسی دارند، شکوفا شوند

مثال‌هایی از اشکال پلتفرمی در صنایع مختلف با پتانسیل ایجاد اکوسیستم‌های خصوصی

	شکل پلتفرم	مزایای پلتفرم	رقبای بالقوه
Potential private gardens	 فناوری	داده‌های منتخب در زمینه فعالیت کاربر در طیف وسیعی از پلتفرم‌های فناورانه	 Microsoft  Roku
	 مخابرات	داده‌های مقیاس یافته در حوزه لوکیشن کاربر و مصرف داده	 AT&T  COMCAST  verizon [✓]
	 رسانه	داده‌های مقیاس یافته کاربر که بواسطه نیاز رو به افزایش به احراز هویت بی استفاده مانده‌اند	 Disney  VIACOMCBS  NETFLIX
	 خرده‌فروشی	داده‌های مقیاس یافته و خریداری شده کاربر بواسطه نفوذ رو به فزونی تجارت الکترونیک	 Walmart  COSTCO WHOLESALE  TESCO
	 بازار	داده‌های مقیاس یافته کاربر همراه با رفتار مصرفی وی و لوکیشن کاربر	 Uber  Tmall  ebay  JUST EAT Takeaway.com
	 انتشارات	داده‌های مقیاس یافته کاربر بواسطه تغییرگرایش رو به فزونی به Paywall ها و نیاز به احراز هویت	 The New York Times  BuzzFeed  theguardian
	 گروه‌های علاقمندی / وفاداری	داده‌های مقیاس یافته کاربر که در صنایع مختلف پخش شده‌اند	 AAA  PAYBACK  Maximiles
	 باغچه‌های دارای دیوار	مخاطبان مقیاس یافته و به شدت درگیر در پلتفرم‌های رایج و غالب همراه با بینش عمیق به داده‌های به شدت ساختاریافته، فوق‌العاده ریز، جزئی و قابل اتکا	 Google  facebook.  amazon

تمرکز بازار: تسلط غیرقابل انتظار چند شرکت خاص

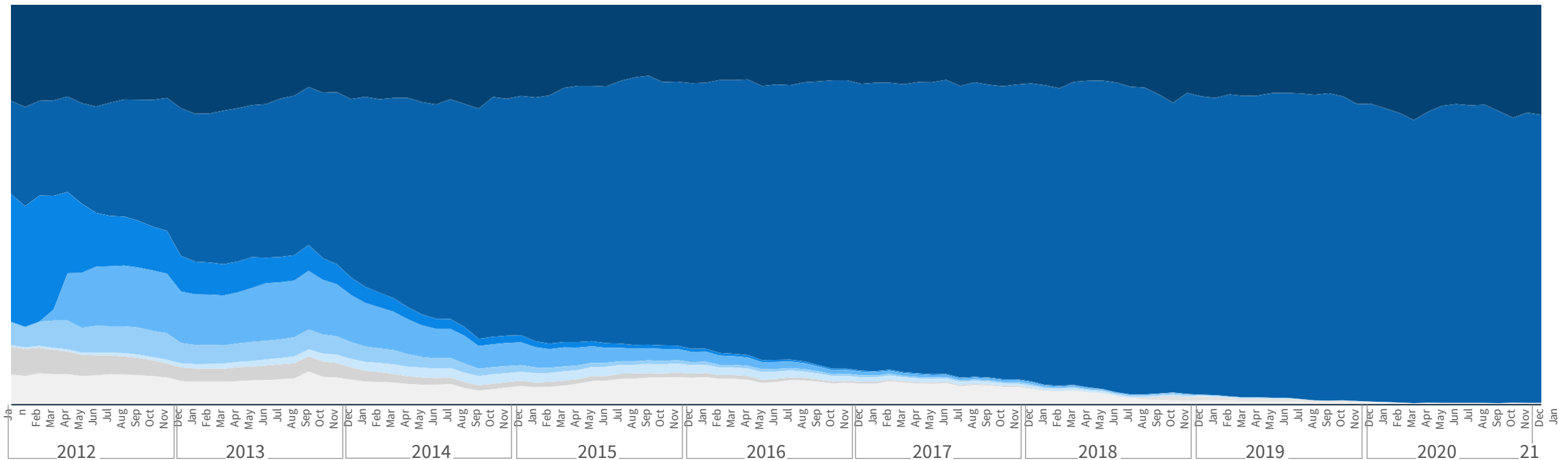
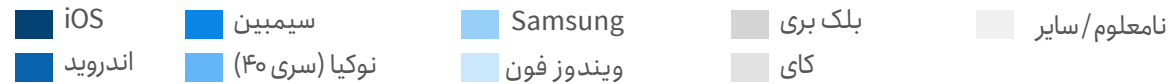
معمولا تمرکز بازار را به اشتباه با شدت رقابت هم معنا می‌دانند. در سالیان اخیر عواقب اقتصادی تمرکز رو به رشد و بالای بازار، موضوع مشاجرات شدیدی به خصوص در حوزه‌های آکادمیک و استراتژیک بوده است. این مشاجرات در رابطه با شرکت‌های بزرگ فناوری بیشتر در خصوص میل آن‌ها به انحصارطلبی شکل گرفته است. دو عامل رشد خارق‌العاده برخی شرکت‌ها مانند Google، Amazon و Apple و در کنار آن ادغام‌های انجام شده در سطوح بالا باعث شکل‌گیری علاقه بسیاری شده است.

همانگونه که در فصول قبلی بیان شد، زیرساخت‌های رو به رشد دیجیتال، راه خود را به زندگی روزمره همه باز کرده‌اند. در نتیجه این موضوع شرکت‌ها کسب‌وکارهای با رشد انفجاری را حول پایگاه‌های مشتریان خود توسعه داده‌اند. این پویایی منجر به متمرکز شدن شدید بازار شده است.

به عنوان مثال: سیستم عامل‌های موبایلی عملا در انحصار دو شرکت هستند، حوزه جستجو همچنان به شکلی غالب در اختیار Google قرار دارد و بازیگران حوزه تبلیغات دیجیتال تمرکز خود را بر روی مجموعه‌ای از بخش‌های کلیدی همچون: تجارت الکترونیک، سرویس‌های ارسال غذا و بخش ویدئو و موزیک محدود نموده‌اند. این موارد منجر به افزایش درآمد تعداد محدودی از شرکت‌های بزرگ می‌شود.

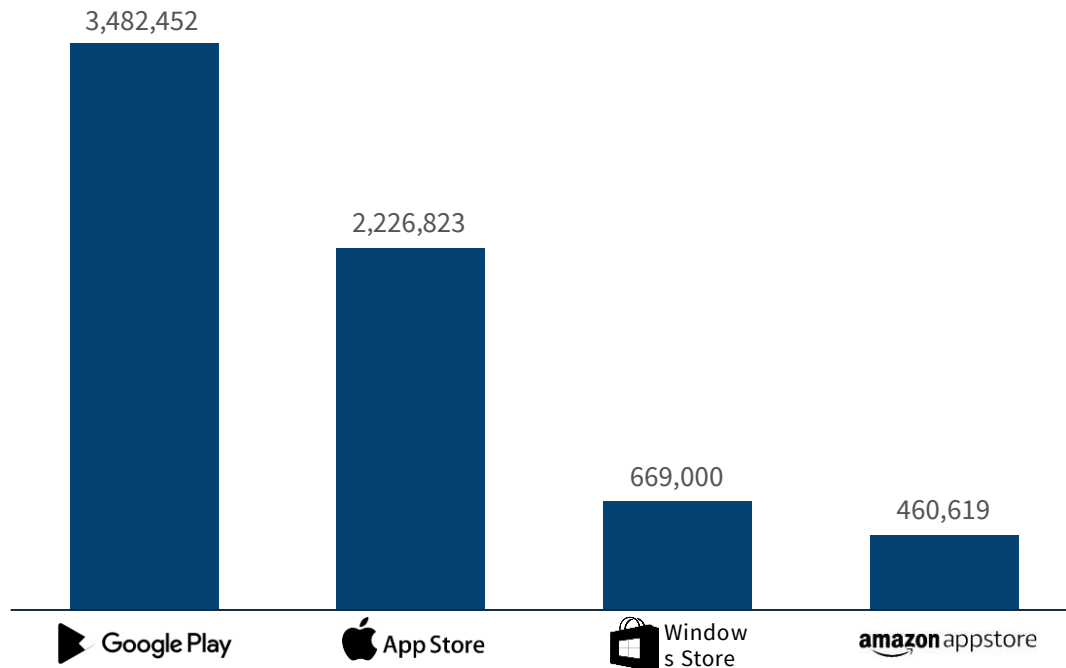
دوگانه انحصاری واضحی در حوزه سیستم‌های عامل موبایلی وجود دارد

سهم بازار سیستم‌های عامل موبایلی از ژانویه ۲۰۱۲ تا ژانویه ۲۰۲۱ در سطح دنیا

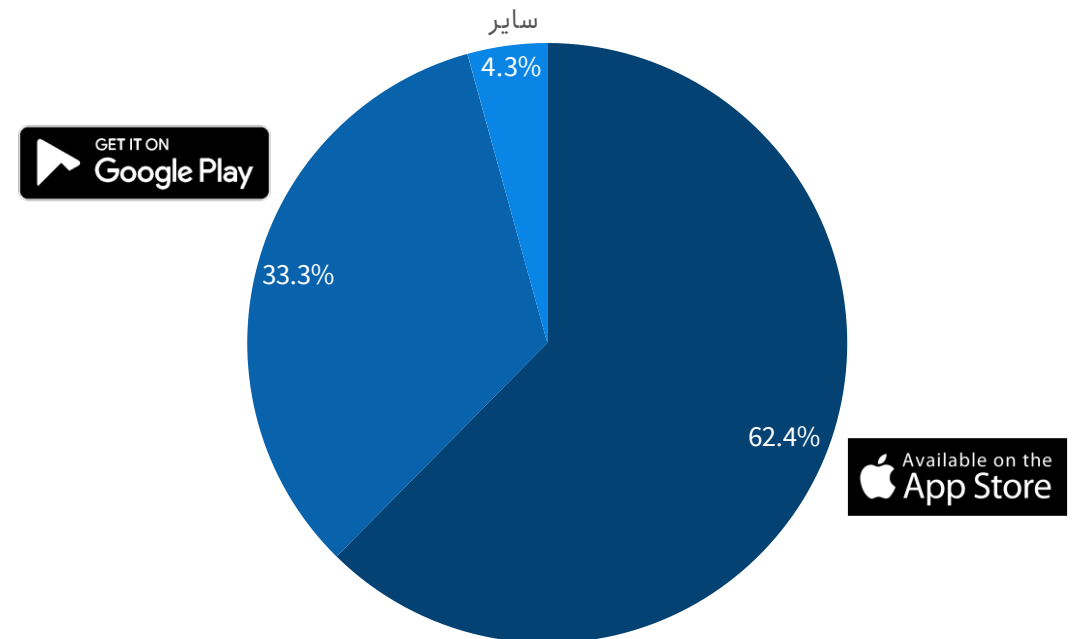


دوگانگی انحصاری در بازار سیستم‌های عامل موبایلی در اکوسیستم اپلیکیشن‌ها نیز قابل مشاهده است

تعداد اپ‌های ارائه شده در اپ استورها رهبر بازار در سه ماهه اول سال ۲۰۲۱



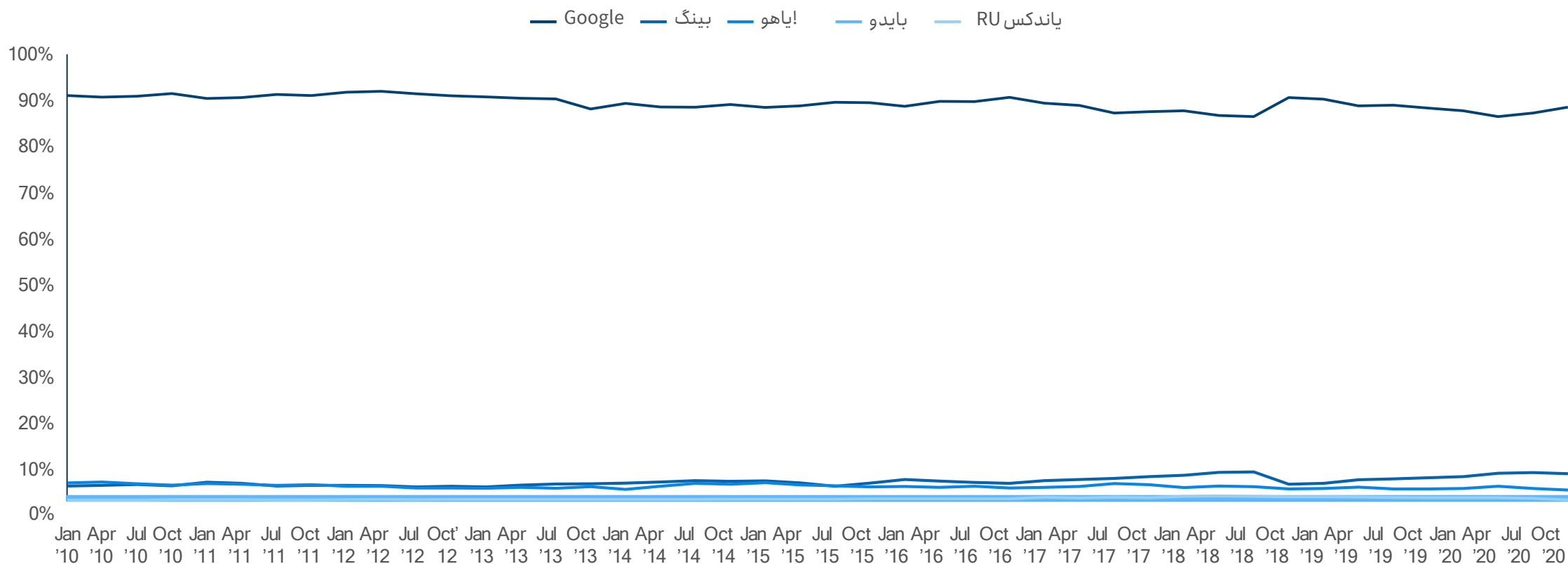
سهم بازار اپ استورها در دنیا در سال ۲۰۲۰



Sources: Appfigures, VentureBeat, Sensor Tower, MacRumors.com

برتری Google در بازار موتورهای جستجو کاملاً ثابت و غیرقابل انکار است

سهم بازارهای موتورهای جستجوی برتر برای کامپیوترهای شخصی

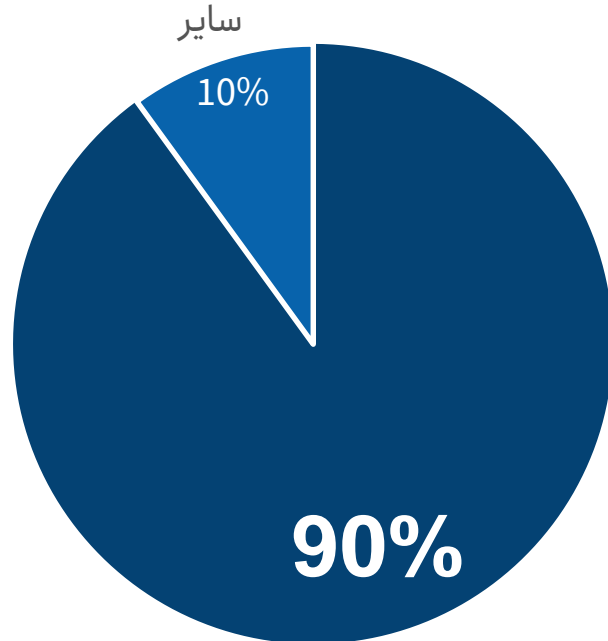


Sources: StatCounter

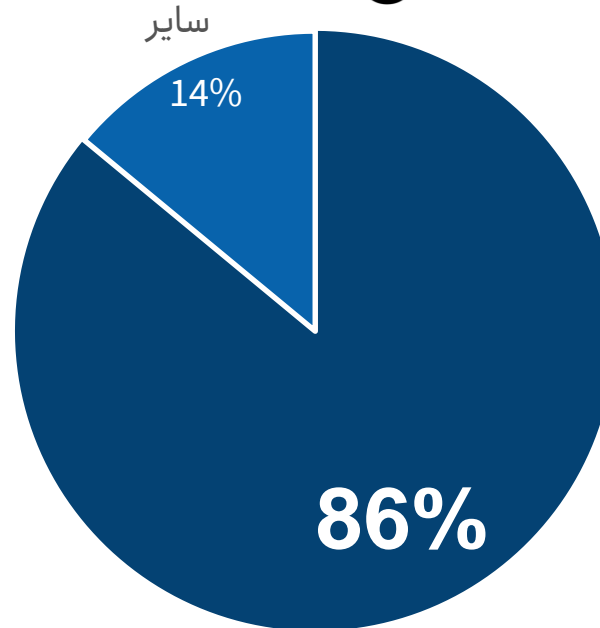
بزرگ‌ترین بازیگران هر حوزه سهم غالب تبلیغات دیجیتال را در آن حوزه دارند

سهم بازار جهانی در هر یک از بخش‌های شبکه‌های اجتماعی، جستجو و پخش ویدئو در حوزه تبلیغات دیجیتال در سال ۲۰۲۰

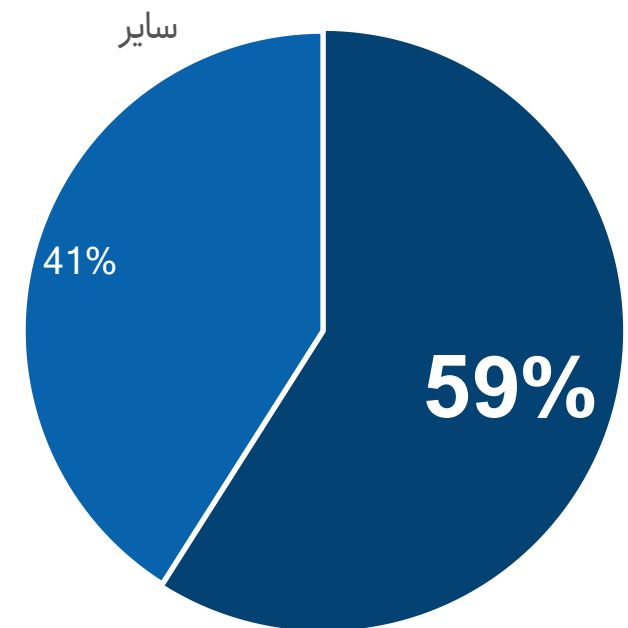
facebook



Google

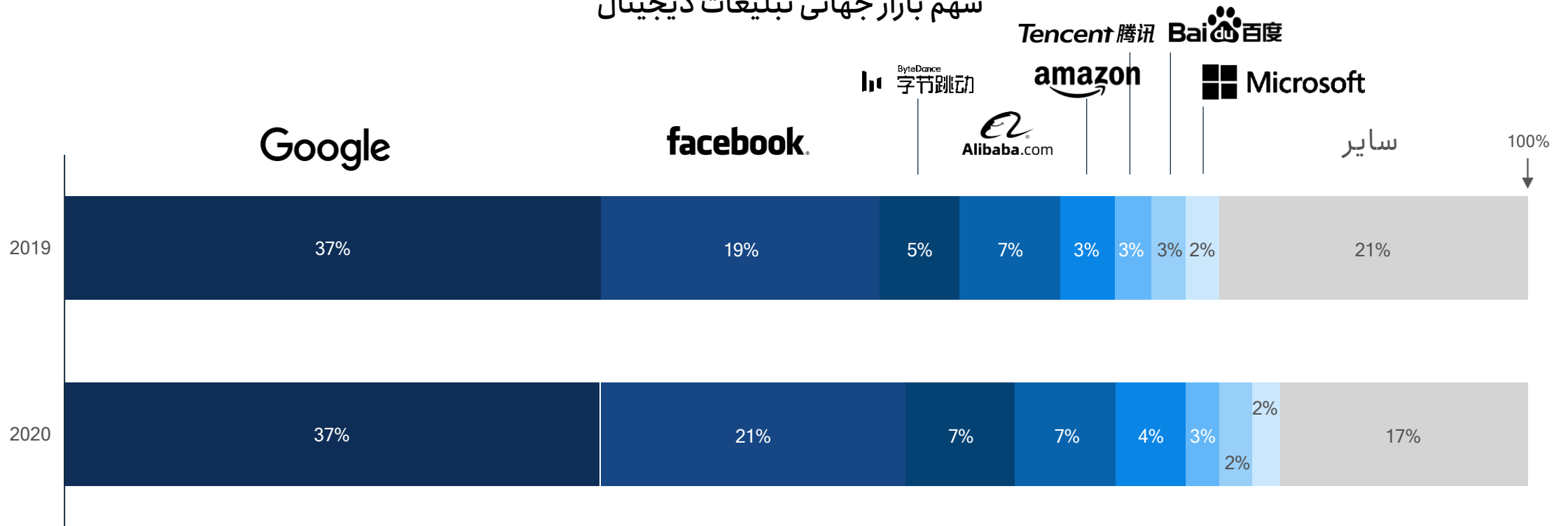


YouTube



هشت بازیگر کلیدی تبلیغات دیجیتال در سال ۲۰۲۰، ۸۳ درصد از کل درآمد حاصل از فروش تبلیغات دیجیتال را از آن خود کرده‌اند

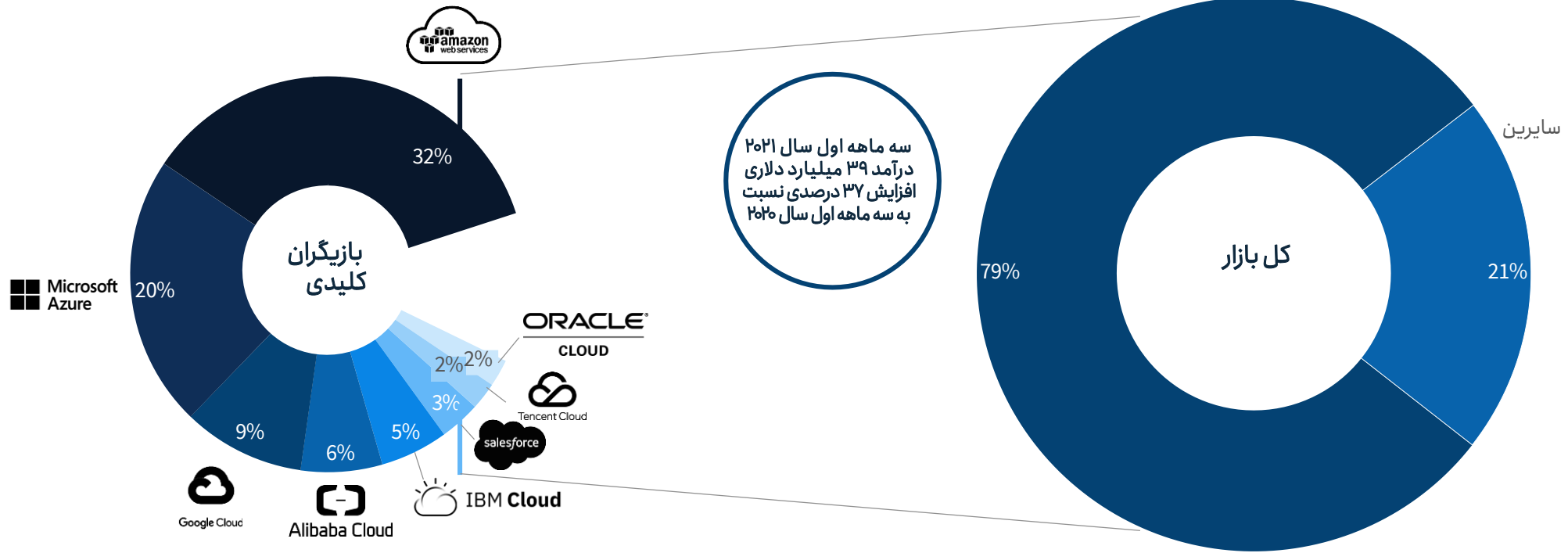
سهم بازار جهانی تبلیغات دیجیتال



Sources: Statista Advertising & Media Outlook, as of September 2021, company information

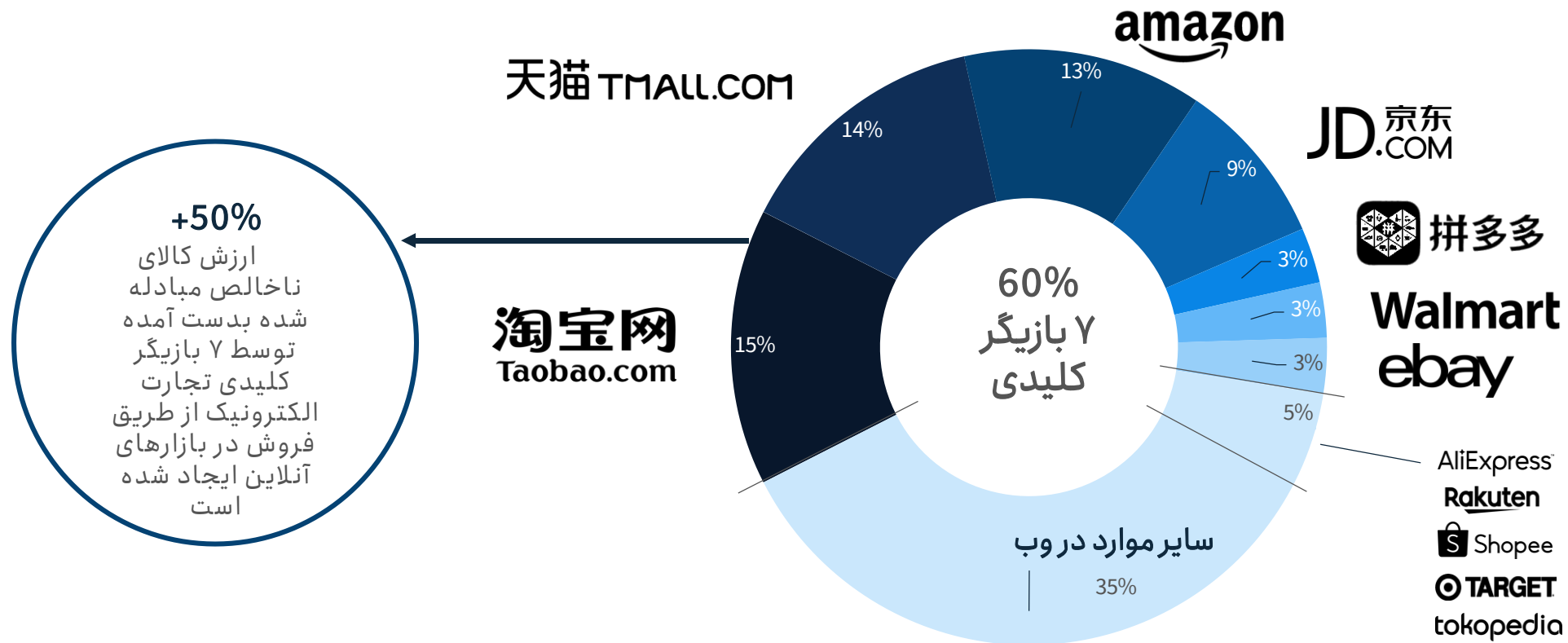
بازیگران کلیدی زیرساخت‌های ابری تقریباً ۸۰ درصد از بازار این حوزه را در شروع سال ۲۰۲۱ در اختیار داشته‌اند

سهم بازار جهانی بازیگران کلیدی حوزه بازار خدمات زیرساخت‌های ابری در سه ماهه اول سال ۲۰۲۱



دو سوم حجم تراکنش‌های تجارت الکترونیک توسط ۷ بازیگر اصلی ایجاد می‌گردد

ارزش کالای ناخالص مبادله شده آنلاین جهانی توسط بازیگران کلیدی تجارت الکترونیک به درصد از کل ارزش کالای ناخالص مبادله شده در سال ۲۰۲۰



بازارهای کلیدی در بخش ارسال غذا آنلاین بین چند بازیگر بزرگ تقسیم شده است

اندازه و حجم بازار شرکت‌های بخش ارسال آنلاین غذا در سال ۲۰۲۰



آمریکا: ۲۸ میلیارد دلار



بریتانیا: ۸٫۸ میلیارد دلار



چین: ۱۵۰٫۶ میلیارد دلار

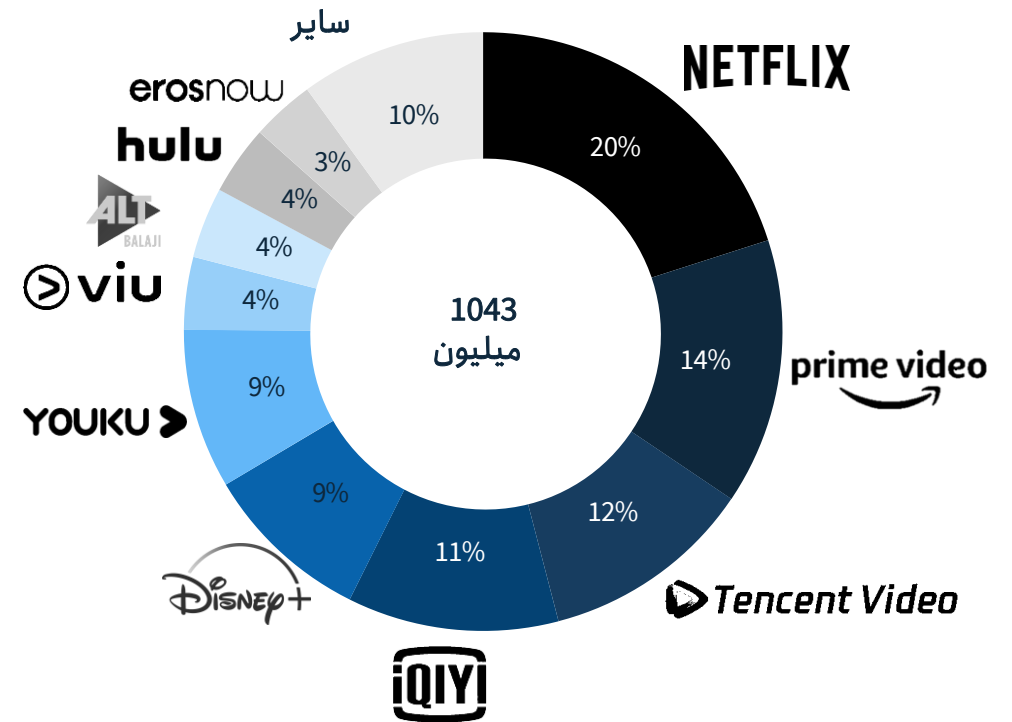
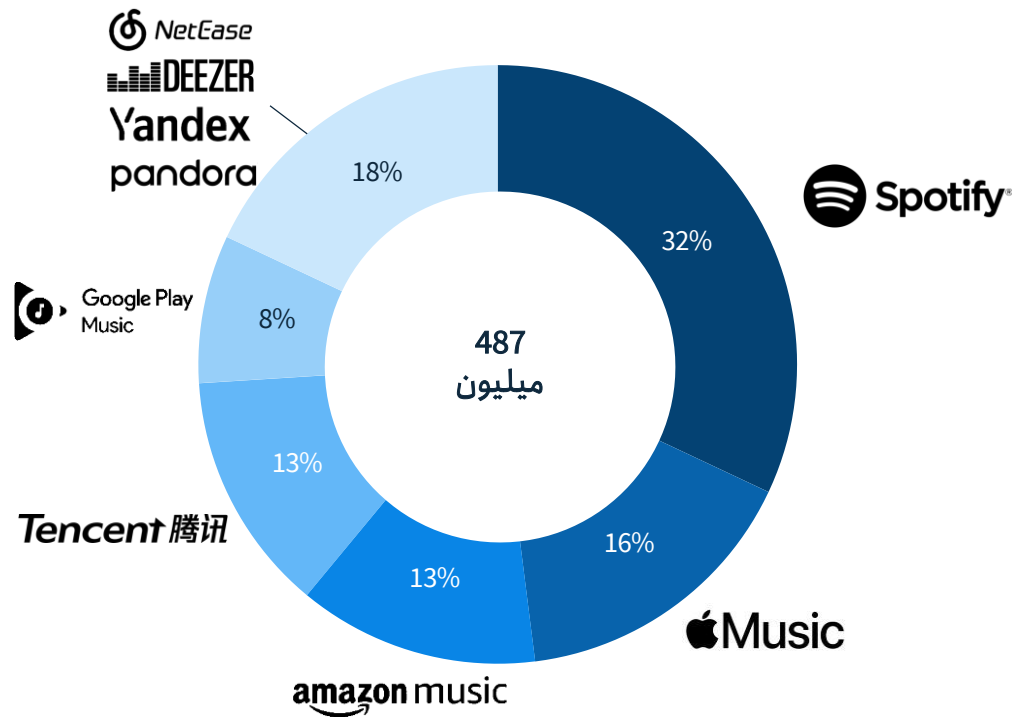


Sources: Statista Digital Market Outlook, as of September 2021, company information

بطور انحصاری بیش از ۵۰ درصد مشترکان حوزه پخش اینترنتی موزیک و ویدئو در اختیار ۴ شرکت قرار دارند

تعداد اشتراک‌های پولی پخش موزیک در دنیا در سه ماهه اول سال ۲۰۲۱

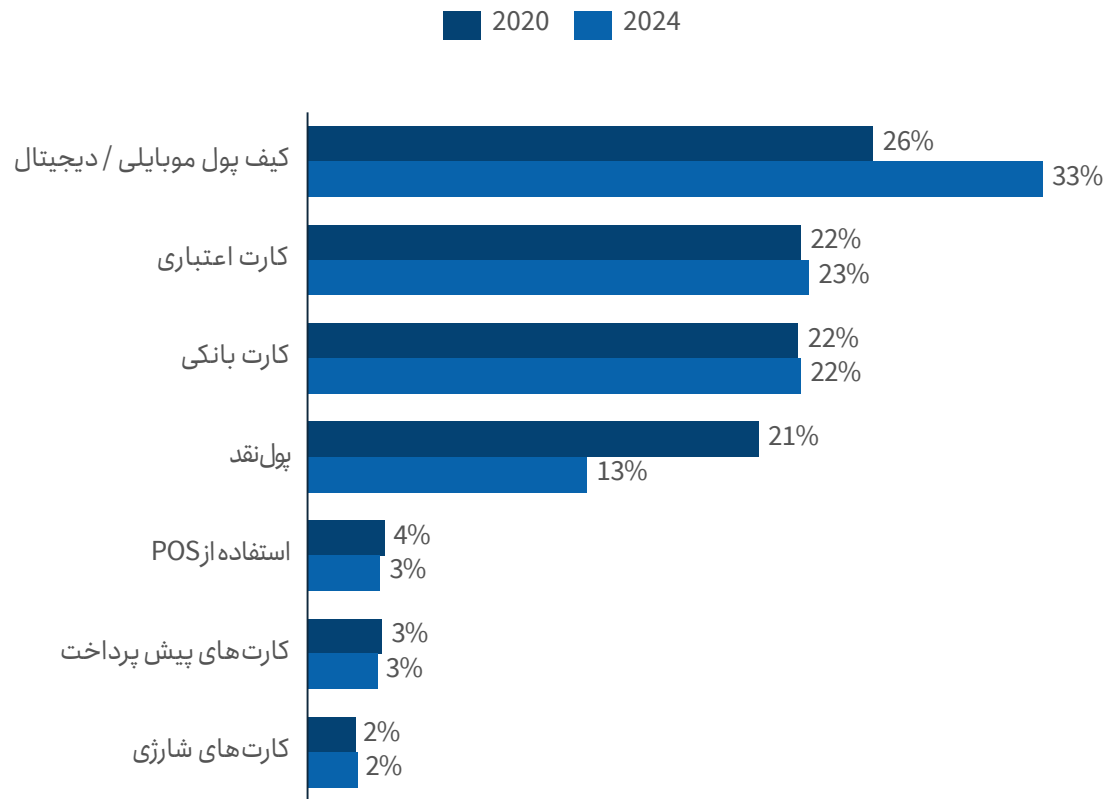
تعداد اشتراک‌های پولی پخش ویدئو در دنیا در سه ماهه اول سال ۲۰۲۱



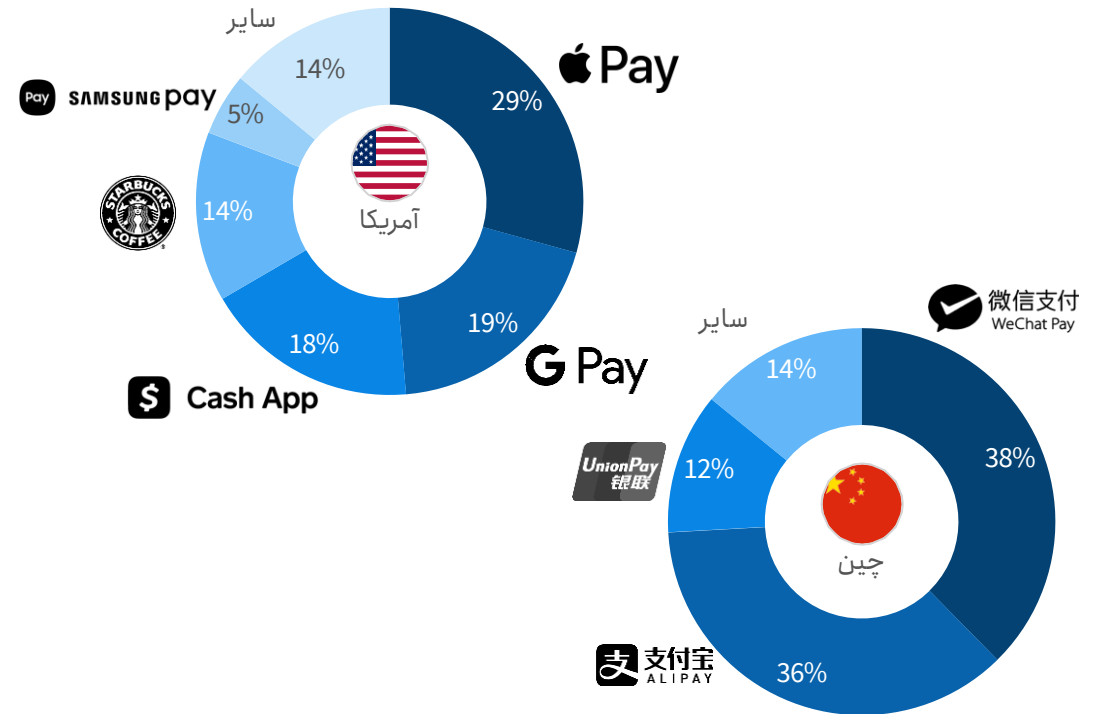
Sources: Statista Advertising & Media Outlook, as of September 2021, company information

پرداخت‌های POS از طریق کیف پول‌های موبایلی در سطح دنیا شتاب زیادی یافته و تحت کنترل بازیگران کلیدی بزرگ هستند

سهم جهانی شیوه‌های پرداخت POS



پر استفاده‌ترین سرویس‌های پرداخت POS موبایلی در چین و آمریکا در سال ۲۰۲۱



Sources: Statista based on figglobal, iResearch, daxueconsulting

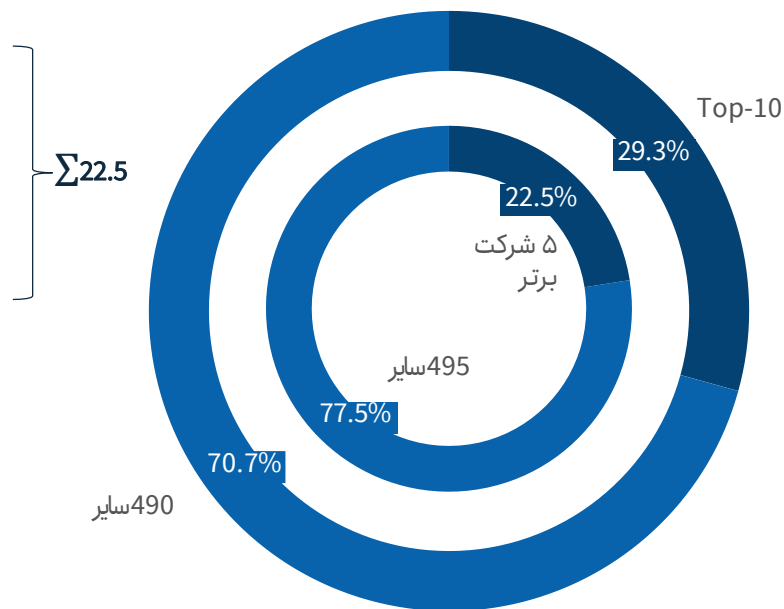
۵ شرکت برتر S&P500 تشکیل دهنده ۲۳ درصد از شاخص کل آن هستند

وزن شاخص ۱۰ شرکت برتر S&P500 در سال ۲۰۲۱

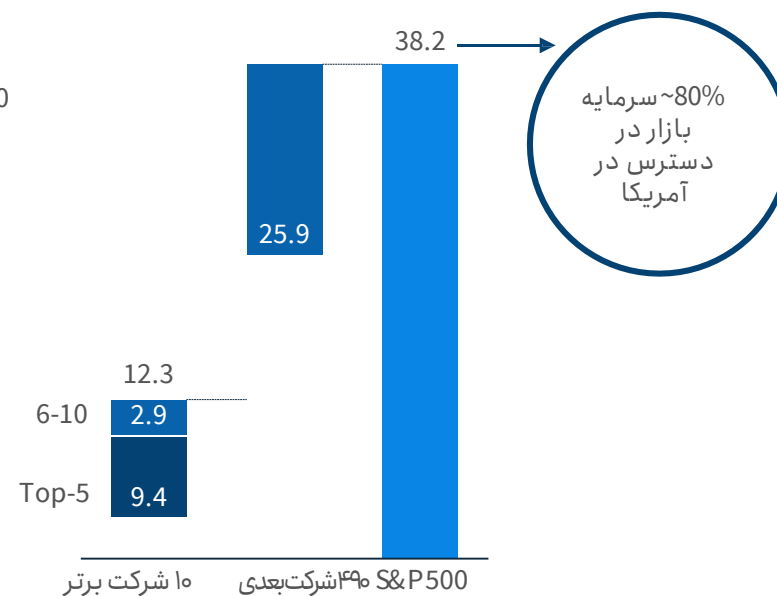
۱۰ شرکت برتر S&P500 به همراه وزن هایشان

1.	Apple	6.11
2.	Microsoft	5.98
3.	amazon	3.72
4.	facebook	
	Alphabet	2.32
5.	NVIDIA	4.38
6.	TESLA	1.45
7.	BERKSHIRE	1.44
8.	HATHAWAY INC.	1.43
	JPMorganChase	1.43
9.	Johnson & Johnson	1.28
10.		1.21

Σ 29.3



سرمایه بازار S&P500 به تریلیون دلار



~80% سرمایه بازار در دسترس در آمریکا

ارزش‌گذاری: قیمت سهم‌ها در بالاترین مقدار تاریخی

اخیرا صحبت‌های زیادی در مورد یک حباب بوجود آمده است: برای سالیان طولانی متخصصان امر بحث‌های زیادی در رابطه با ارزش‌گذاری بالای بازار با یکدیگر داشته‌اند. هرگاه دنیا در حال بهبود از شرایط بحرانی اقتصادی بوده، میزان این هشدارها افزایش یافته است. هرچند که قیمت سهام در بازار بسیار بیشتر از مقادیر کف تاریخی است بسیاری از شاخصه‌های ارزش‌گذاری مشهور نشان می‌دهند که ارزش‌گذاری بازار در حال حاضر به نسبت ۲۵ سال گذشته بیش از حد بالا انجام می‌گردد.

اخیرا بزرگان فناوری سرمایه‌های بسیاری را بدست آورده‌اند و از این لحاظ میزان سرمایه آن‌ها با سرمایه کل اقتصاد برابری می‌کند. در سال ۲۰۲۱ میزان سرمایه ۱۰۰ شرکت برتر دنیا در بازار به رقم شگفت‌انگیز ۳۲ تریلیون دلار رسید. در همین حین مشاهده شد که شرکت‌های سنتی سعی در وفق دادن خود با قوانین جدید بازار دارند.

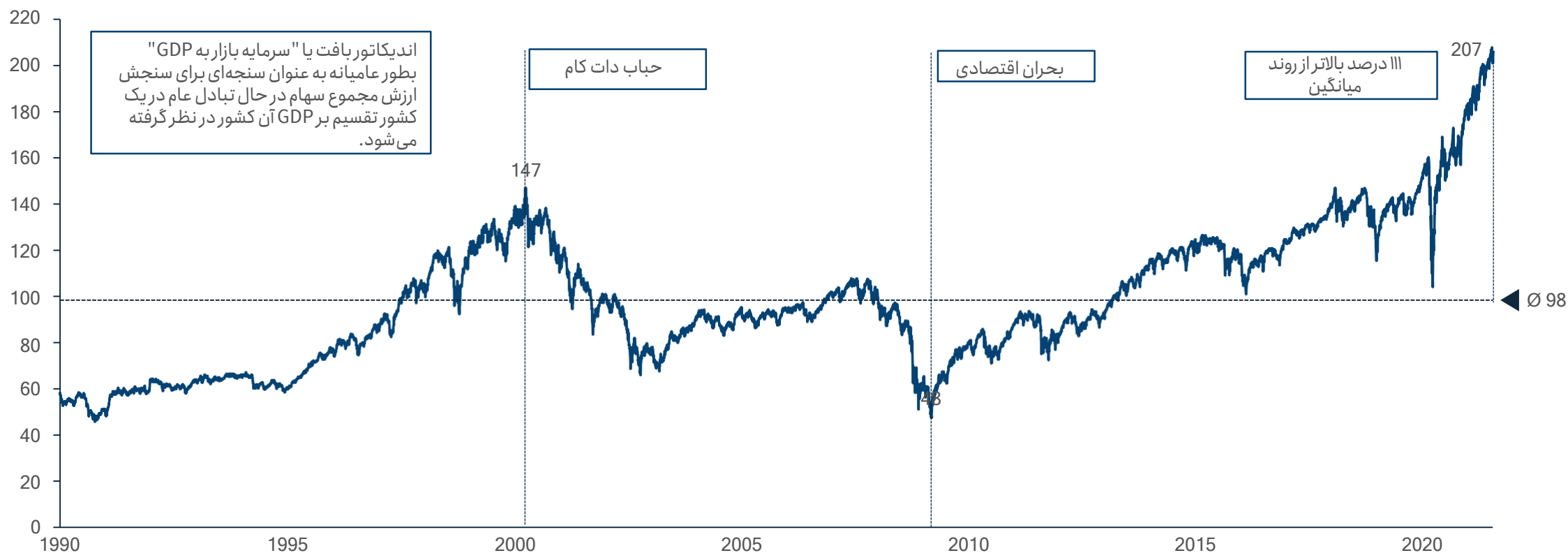
بسیاری از شرکت‌های خصوصی نیز با ارقام بالایی ارزش‌گذاری می‌شوند که این موضوع خود یکی از مواردی است که منجر به پایین آمدن تعداد یونیکورن‌ها در سال ۲۰۲۱ شد. از زمان وقوع پاندمی کرونا، نقش بازارهای خصوصی و دولتی به شکل قابل توجهی افزایش پیدا کرده است. این بازارها رشد بالایی از خود نشان داده‌اند و به لحاظ عملکردی مجموع بخش فناوری را کنار زده‌اند.

هیچ قطعیتی در رابطه با مسیر آینده این توسعه وجود ندارد اما حقیقت این است که بازار سهام می‌تواند بالاتر از ارزش واقعی خود ارزش‌گذاری شود. (و در حقیقت این اتفاق افتاده است)



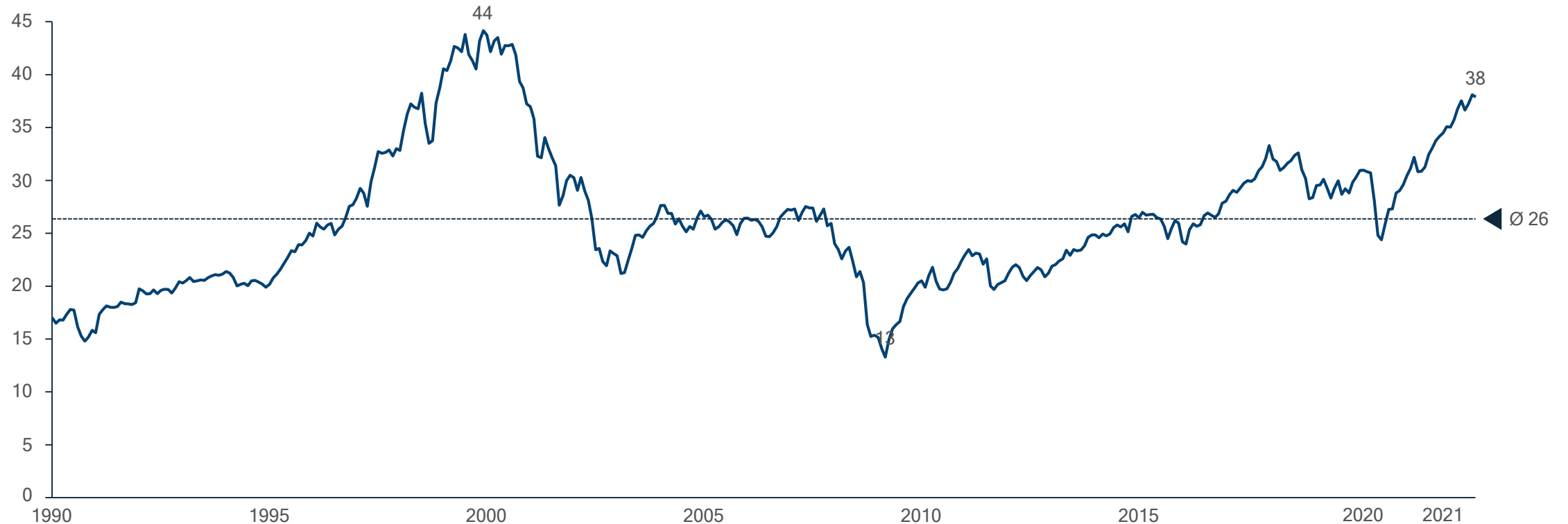
نگاه اجمالی به روند تاریخی اندیکاتور بافت در سال ۲۰۲۱، نشانگر بازاری است که به شدت بالاتر از میزان واقعی ارزش گذاری شده است

اندیکاتور بافت (شاخص مجموع ۵۰۰۰ بازار ویلشایر تقسیم بر GDP آمریکا به درصد)



در مقایسه با ۲۵ سال گذشته، مقادیر ارزش‌گذاری‌ها در باند بالایی شاخص قرار دارند

شاخص قیمت به مجموع درآمد "شیلر" برای S&P500

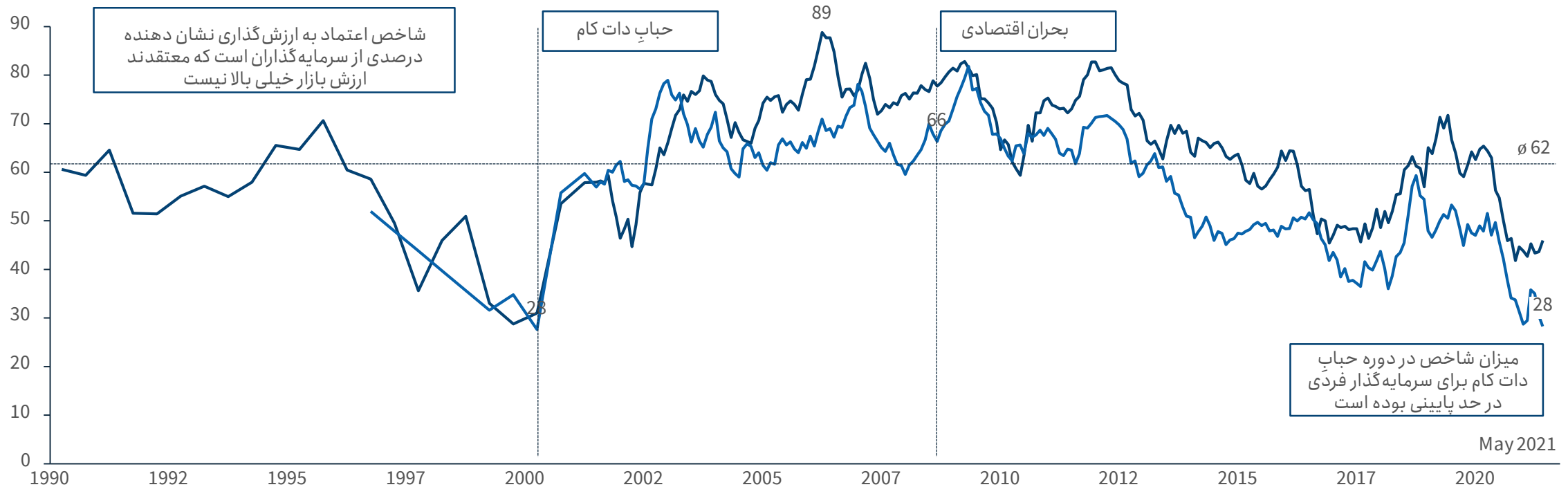


Sources: longtermtrends, Investopedia, Quandl

میزان اعتماد به بازار سهام در حال حاضر در سطح بسیار پایینی است و آخرین بار این موضوع در دوره‌ی حبابِ "دات کام" دیده شده بود

شاخص اعتماد به ارزش‌گذاری آمریکا

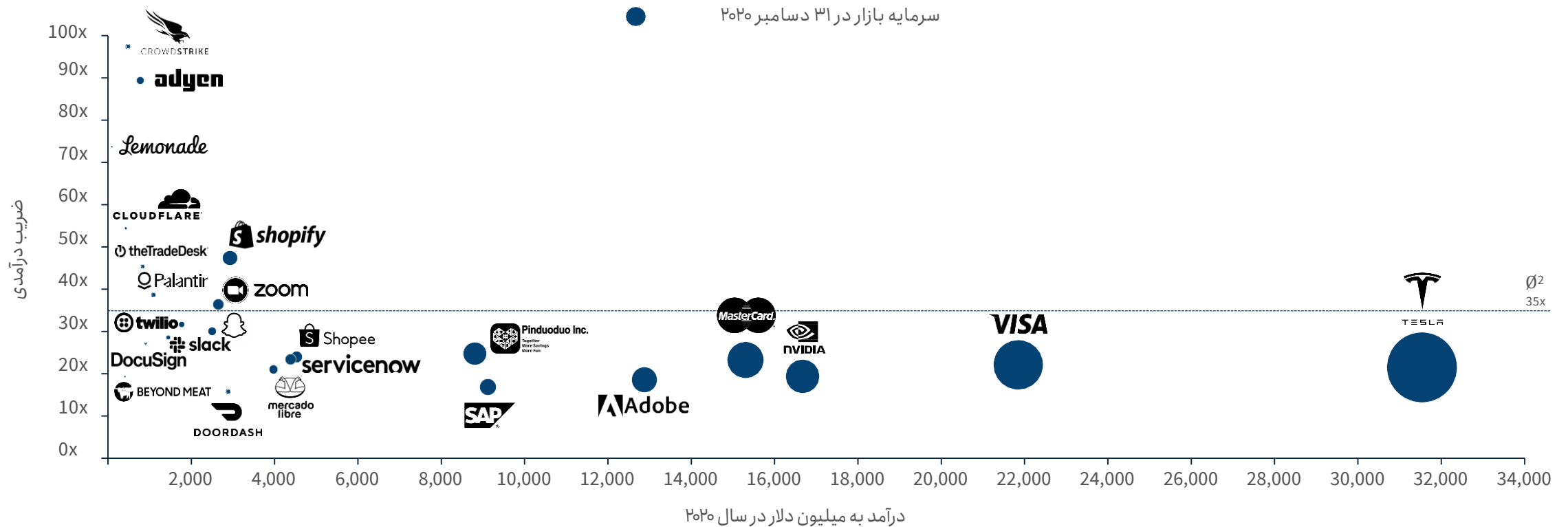
— سرمایه‌گذاران فردی — موسسات سرمایه‌گذاری



Sources: Yale School of Management

روند درآمدهای بسیار بالای افراد، در لفافه، نشان دهنده گرایش به ارزش‌گذاری بالاست

میزان درآمد متوسط کارکنان حاضر در شرکت‌های منتخب با ضریب درآمدی بالا (حداقل ۱۵ برابر درآمد متوسط) در سال ۲۰۲۰

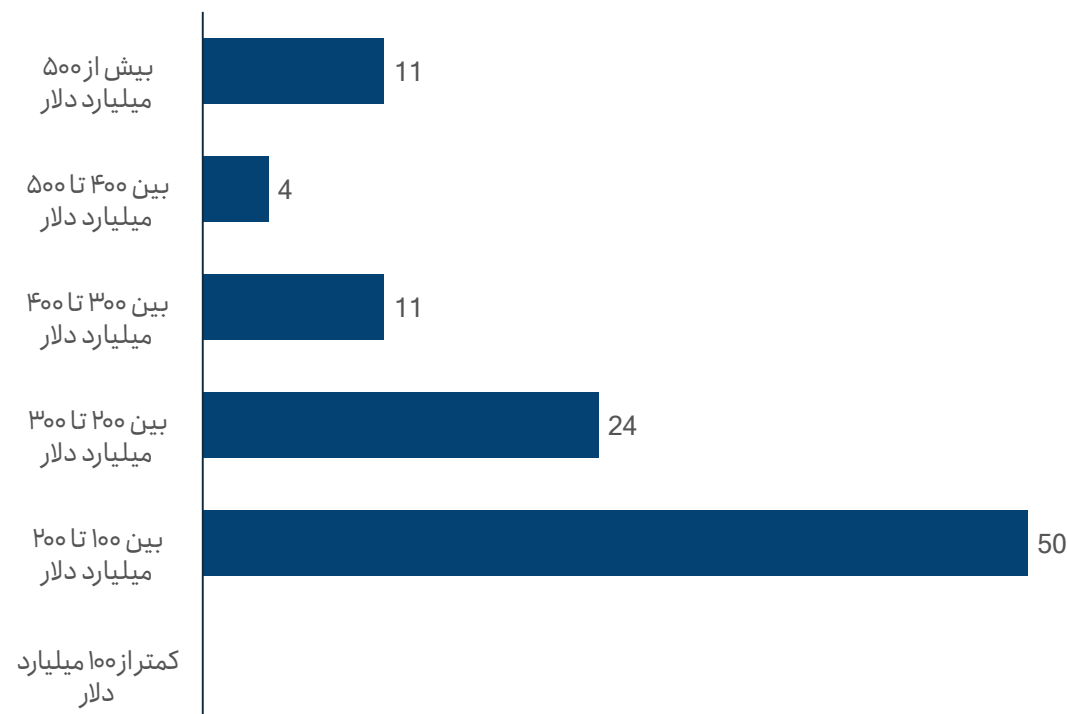
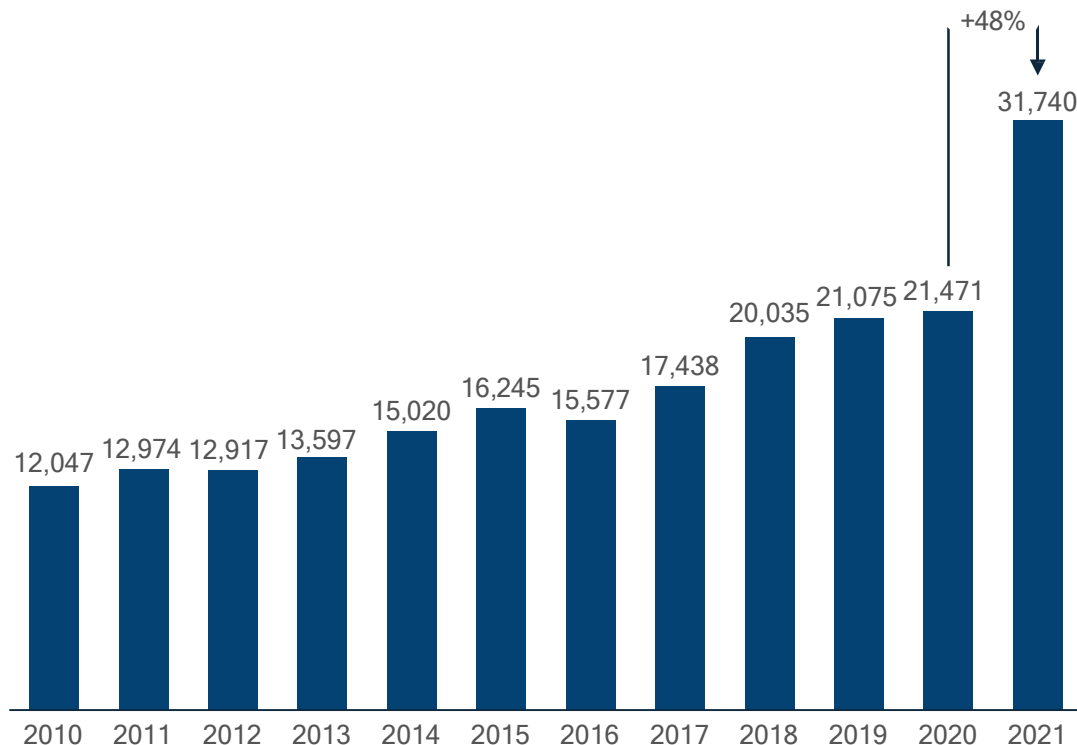


Sources: Statista based on company information

در سال ۲۰۲۰، مجموع سرمایه بازار ۱۰۰ شرکت برتر دنیا به رقم خارق‌العاده ۳۲ تریلیون دلار رسید

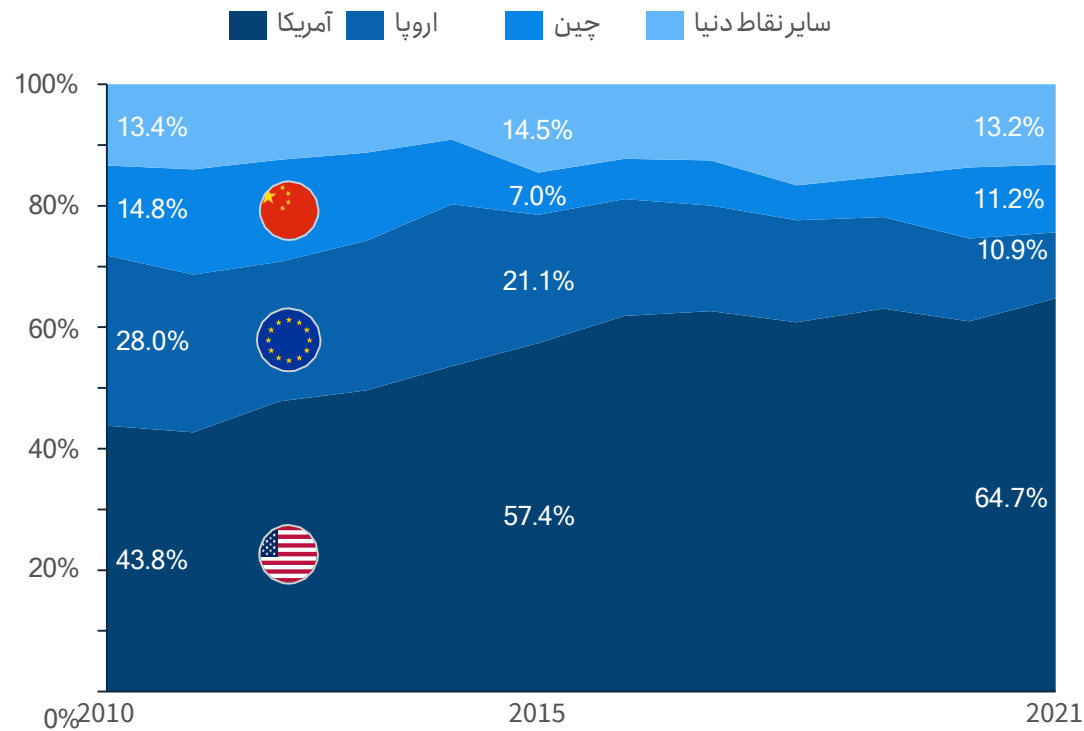
مجموع سرمایه بازار ۱۰۰ شرکت برتر دنیا به میلیارد دلار

تنوع میزان سرمایه بازار ۱۰۰ شرکت برتر دنیا در مارس ۲۰۲۱

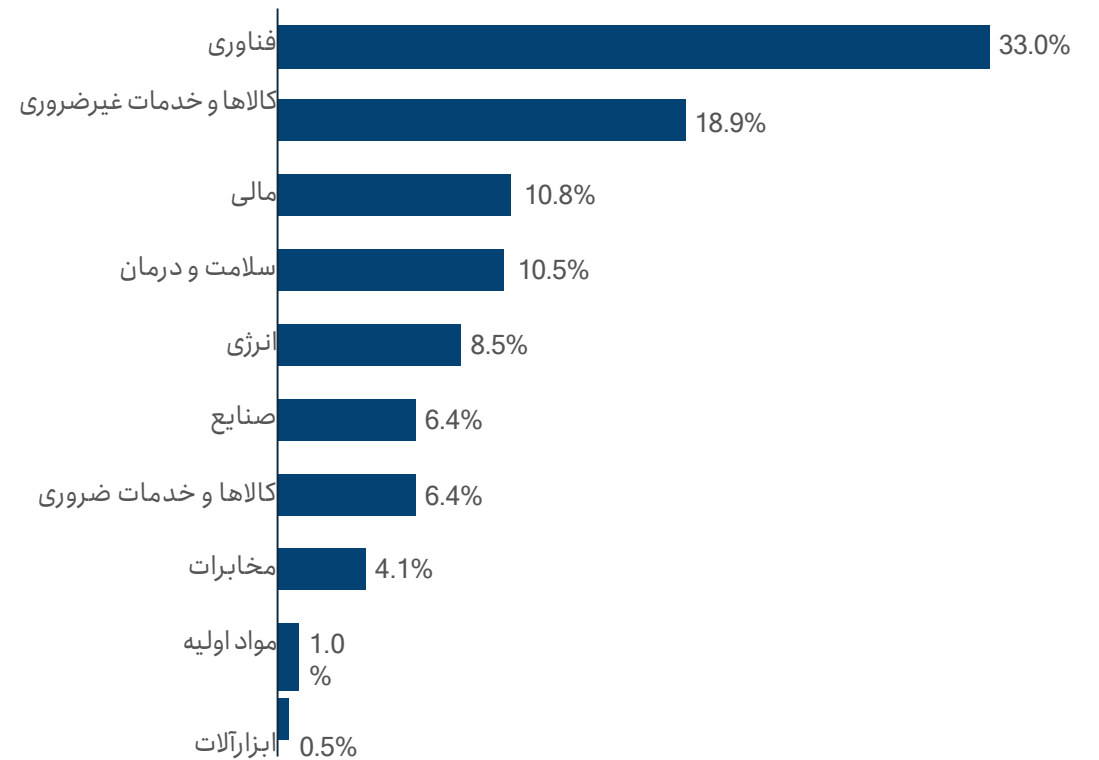


با اختلاف بسیار زیادی، ۶۵ درصد سرمایه بازار دنیا در اختیار آمریکا و بخش فناوری این کشور است

توزیع ۱۰۰ شرکت برتر دنیا از منظر سرمایه

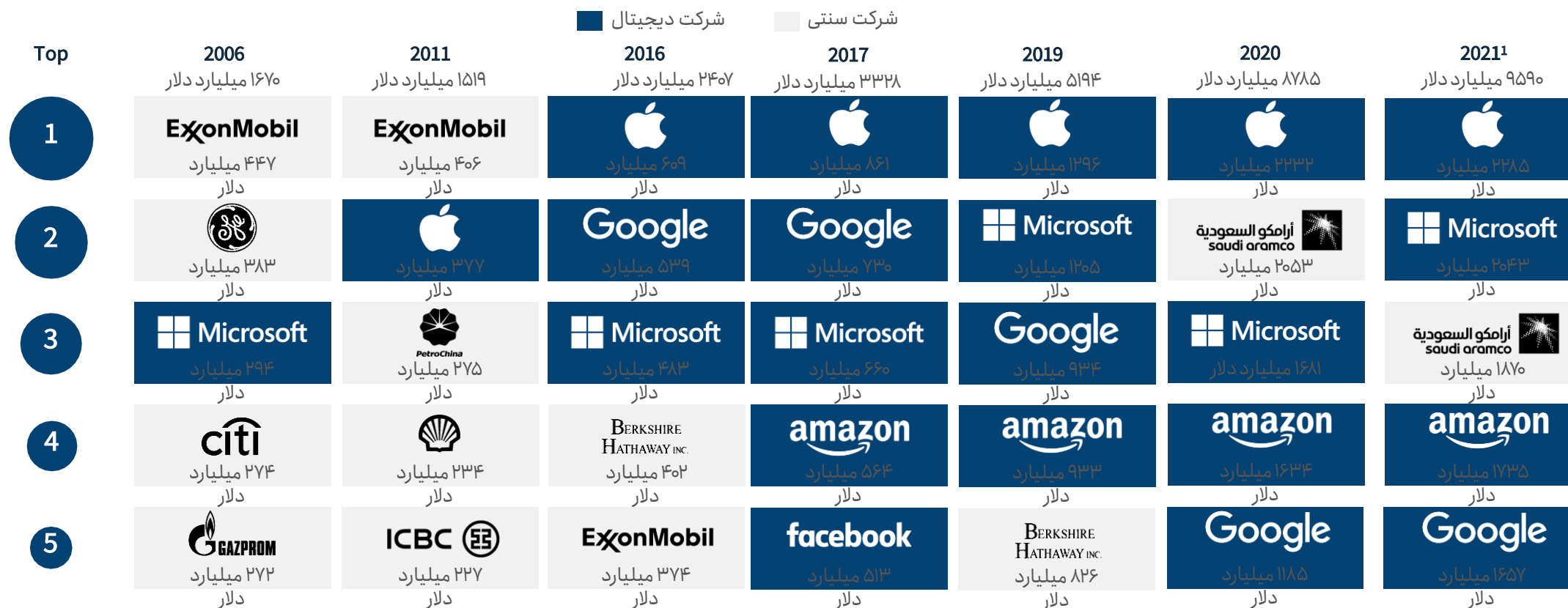


توزیع بخش فعالیت ۱۰۰ شرکت برتر دنیا از منظر سرمایه بازار



در سال ۲۰۲۱، Apple توانست با موفقیت، جایگاه خود را به عنوان بزرگ‌ترین شرکت دنیا به لحاظ سرمایه بازار حفظ کند

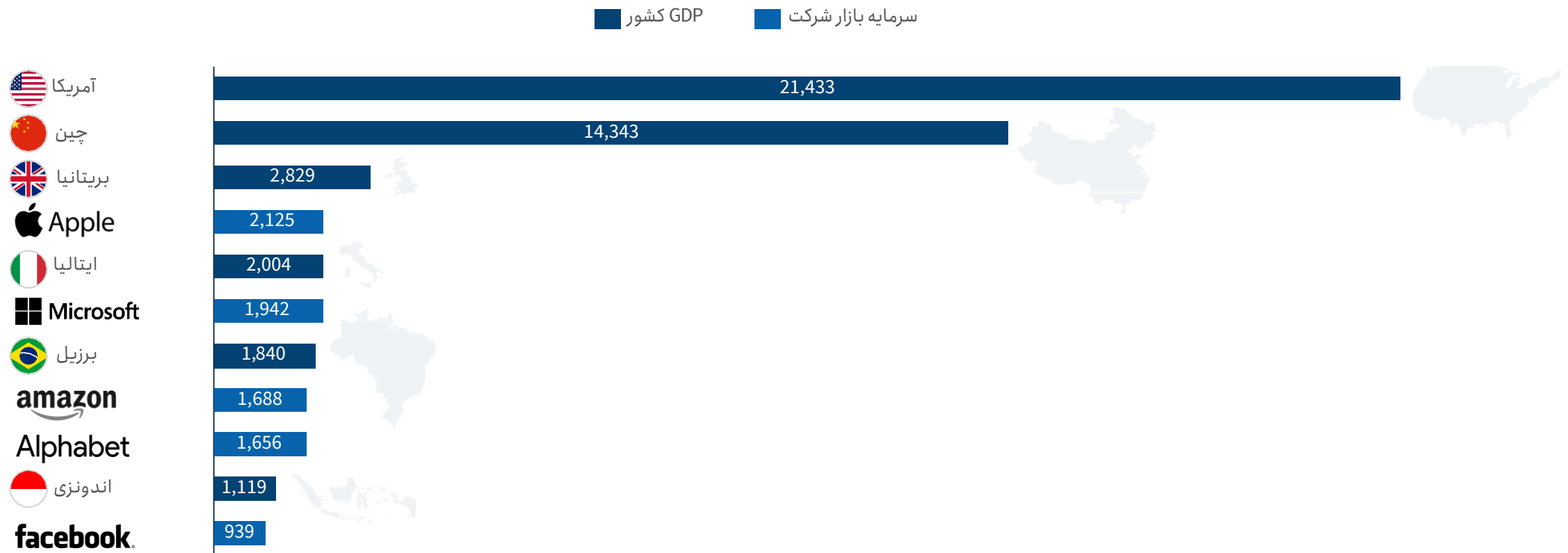
ارزشمندترین شرکت‌ها به لحاظ سرمایه بازار در ۳۱ دسامبر سال‌های مورد بررسی



Sources: morningstar.com, Financial Times, Bloomberg, Value.today, stockapps.com, Forbes

مقیاس ارزش بازار بسیار پهناور است و غول‌های فناوری به تنهایی از این لحاظ قابل مقایسه با کل اقتصاد هستند

GDP برخی کشورها در مقایسه با سرمایه بازار غول‌های فناوری به میلیارد دلار در سال ۲۰۲۰



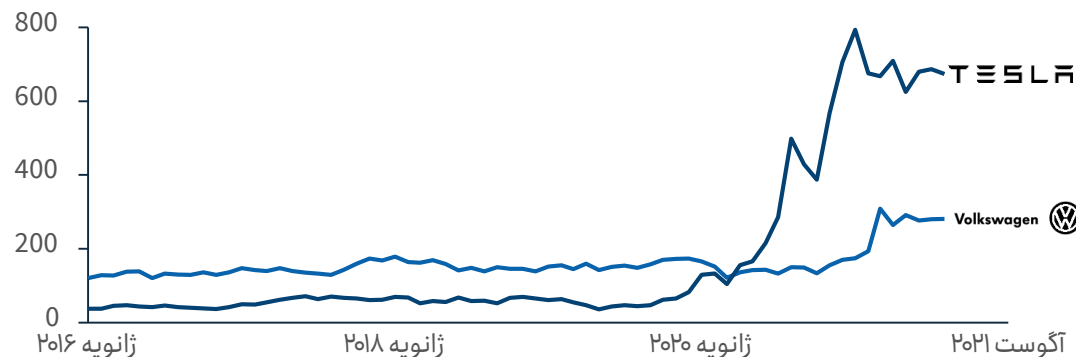
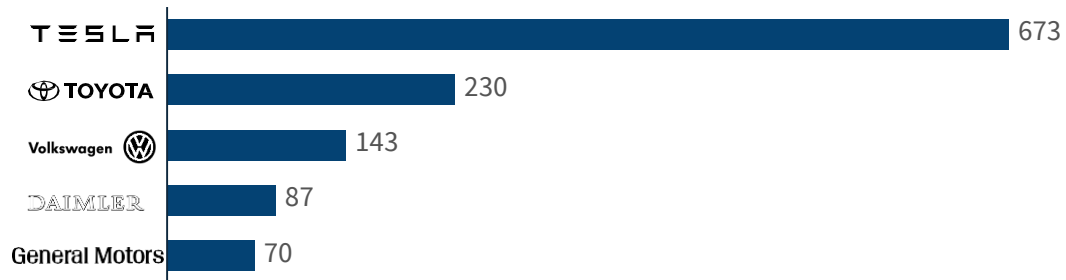
Sources: visualcapitalist.com, Bloomberg, Yahoo finance

میزان رشد سرمایه بازار برای ۱۰ شرکت در حال توسعه سریع که بین سال‌های ۲۰۰۰ تا ۲۰۲۱ رشدی تقریباً ۲۰۰ درصدی داشته‌اند

شرکت	محل استقرار	حوزه فعالیت	تغییر در سرمایه بازار از ۲۰ تا ۲۱ مارس	سرمایه بازار در ۲۱ مارس به میلیارد دلار	سرمایه بازار در ۲۰ مارس به میلیارد دلار	جمع و میزان رشد	
۱۰ شرکت در حال توسعه سریع	TESLA	آمریکا	کالاها و خدمات غیرضروری	565%	641	96	۲۰ مارس، ۹۶۱ ۲۱ مارس، ۲۷۳۲ +184%
	Meituan	چین	فناوری	221%	226	70	
	Volkswagen	آلمان	کالاها و خدمات غیرضروری	165%	165	62	
	PayPal	آمریکا	صنعت	153%	284	112	
	Wuliangye Yibin	چین	کالاها و خدمات غیرضروری	151%	159	63	
	SoftBank	ژاپن	مخابرات	140%	176	73	
	TSMC	تایوان	فناوری	127%	534	235	
	ASML	هلند	فناوری	125%	255	113	
	AT&T Mobile	آمریکا	مخابرات	117%	156	72	
	LOWE'S	آمریکا	کالاها و خدمات غیرضروری	110%	136	65	
۱۰ شرکت بعدی	中国农业银行	چین	مالی	8%	178	164	۲۰ مارس، ۲۰۸۷ ۲۱ مارس، ۲۱۳۳ +3%
	verizon	آمریکا	مخابرات	8%	241	222	
	Nestle	سوئیس	کالاها و خدمات ضروری	5%	322	306	
	中国建设银行	چین	مالی	4%	213	205	
	AT&T	آمریکا	مالی	3%	216	209	
	中国银行	چین	مالی	2%	139	136	
	NOVARTIS	سوئیس	سلامت و درمان	1%	212	209	
	Roche	سوئیس	سلامت و درمان	1%	283	280	
	MERCK	آمریکا	سلامت و درمان	0%	195	195	
	中国移动	هنگ کنگ	مخابرات	-12%	134	152	

شرکت‌های ارزشمندی مانند Tesla باعث شده‌اند که شرکت‌های سنتی، دیجیتال‌سازی و الکتریکی نمودن را شتاب بخشند

و Tesla مقایسه سرمایه بازار خودروسازان و قیمت سهام آن‌ها با فولکس واگن



TESLA

از زمان شروع فعالیت خود در سال ۲۰۰۳، Tesla شروع به تولید خودروهای برقی، باتری‌های ذخیره انرژی (خانگی و صنعتی) و پانل‌های خورشیدی کرده است. Tesla بر روی فناوری‌های نوآورانه دیگری مانند خودروهای خودران نیز فعال است و این رشد شرکت با انقلاب خودروهای برقی هم‌زمان شده است. در نتیجه این موضوع، سهام Tesla در بازار سر به فلک کشیده است و سایر خودروسازان نیز برای باقی ماندن در این مسیر قدم بگذارند.

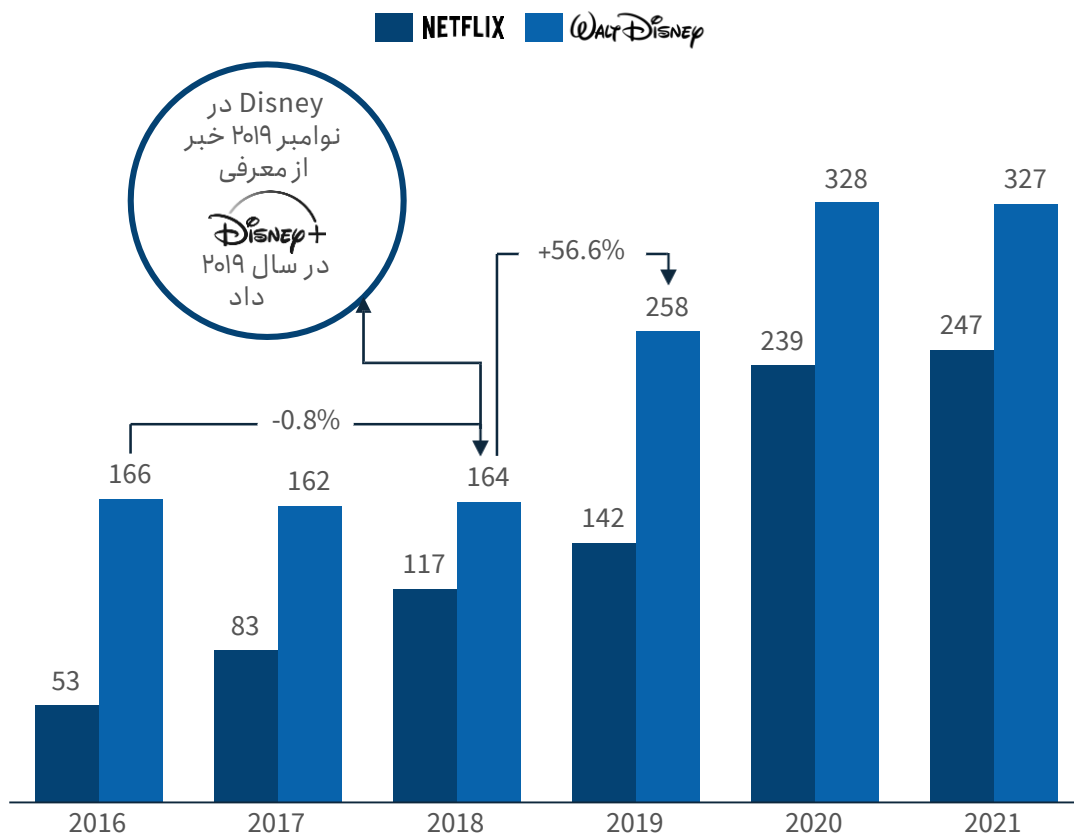
Volkswagen

گروه صنعتی فولکس واگن بر اساس میزان فروش جهانی، یکی از بزرگ‌ترین تولیدکنندگان خودرو است.

- در سال ۲۰۱۷، فولکس واگن اعلام نمود که قصد دارد به شکل قابل توجهی بر روی تولید خودروهای برقی تمرکز کند. آن‌ها اعلام نمودند که قصد دارند تا سال ۲۰۲۵ حداقل ۳۰ نوع خودروی برقی تولید کنند و هدفگذاری آن‌ها این است که بین ۲۰ تا ۲۵ درصد میزان فروش سالیانه آن‌ها را خودروهای برقی شامل شوند. (۲ تا ۳ میلیون دستگاه)
- در سپتامبر ۲۰۱۸، فولکس واگن اعلام نمود که میزان ۱۰۰ میلیون دلار بر روی استارت‌آپ تولیدکننده باتری‌های حالت جامد QuantumScape سرمایه‌گذاری کرده است. همچنین این کمپانی مبلغ ۲۶ میلیارد دلار نیز بر روی استارت‌آپ Argo-AI که در زمینه خودروهای خودران فعال است سرمایه‌گذاری کرده است.
- در نوامبر ۲۰۲۰، فولکس واگن اعلام نمود که به عنوان بخشی از فعالیت‌های خود در راستای حفظ عنوان سبزترین خودروساز دنیا، میزان سرمایه‌گذاری خود را بر روی خودروهای برقی و خودران در ۵ سال آینده تا ۸۶ میلیارد دلار افزایش خواهد داد.

فشار سرویس‌های استریم ویدئو، شرکت‌های سنتی رسانه‌ای مانند Disney را وادار به پیروی از آن‌ها نمود

سرمایه بازار والت Disney و Netflix



Sources: Company information, companiesmarketcap.com

NETFLIX

Netflix کسب وکار اجاره DVD خود را در سال ۲۰۰۷ با افزودن خدمات پخش ویدئوی اینترنتی گسترش داد و از آن زمان تاکنون خود را به عنوان یکی از موفق‌ترین سرویس‌های استریم ویدئو معرفی کرده است. از سال ۲۰۱۲، Netflix در زمینه تولید و توزیع سریال‌ها و فیلم‌های تلویزیونی بسیار فعال‌تر عمل کرده است. کتابخانه آنلاین Netflix تنوع بسیاری در ارائه محتوا دارد. در جولای ۲۰۲۱، Netflix تعداد ۲۰۹ میلیون مشترک در سرتاسر دنیا داشت.

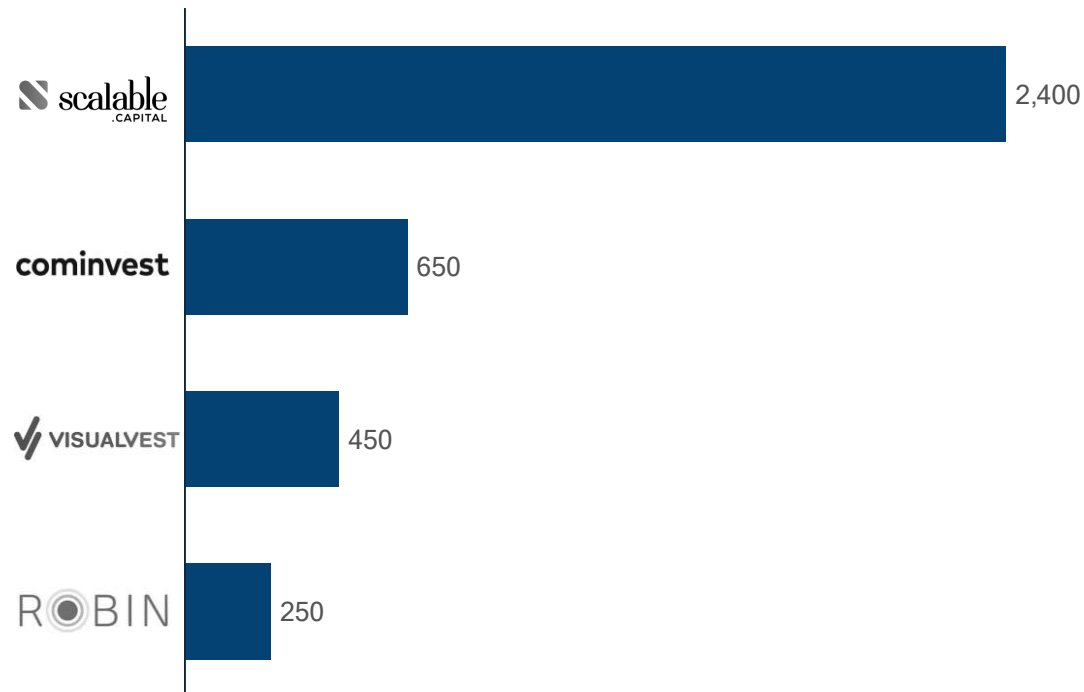
WALT DISNEY

کمپانی والت Disney پیش از آنکه به عنوان تولیدکننده فیلم‌های لایواکشن و برنامه‌های تلویزیونی و پارک‌های شهربازی مطرح گردد به عنوان یک رهبر در صنعت انیمیشن آمریکا شناخته می‌شد. این شرکت به خاطر استودیوی فیلم معروف خود شهرت زیادی دارد. استودیوی والت Disney شامل Walt Disney Pictures، Searchlight Pictures، Marvel Studios، Lucasfilm، 20th Century Studios، Pixar، و بخش‌های اصلی کسب وکار Disney شامل فعالیت در تلویزیون، پخش، اقامتگاه‌ها و مکان‌های تفریحی، محصولات مصرفی و انتشاراتی هستند.

- Disney در بین سال‌های ۲۰۱۶ تا ۲۰۱۸ به علت شتاب رشد پایین درگیر مسائل مالی شد
- Disney که تحت تاثیر غول‌های استریم ویدئویی از جمله Netflix و Amazon ویدئو پرایم قرار گرفته بود اعلام کرد که قصد دارد در انتهای سال ۲۰۱۹ سرویس Disney پلاس استریم ویدئوی خود را معرفی نماید. از سال ۲۰۱۸ تا ۲۰۱۹، سرمایه بازار Disney ۵۷ درصد افزایش یافت.

معامله‌گران نوین، بانک‌های سنتی را وادار ساختند تا وارد حوزه مشاوره سرمایه‌گذاری روباتیک و ادغام و تملک با بازیگران مدیریت ثروت دیجیتال شوند

دارایی‌های تحت مدیریت مشاور سرمایه‌گذار روباتیک به میلیون دلار در سال ۲۰۲۰



Scalable Capital به عنوان یکی از رهبران فینتک در اروپا، افراد متخصص و راهکارهای سرمایه‌گذاری فناوری محور را گرد هم آورده است. این شرکت در سال ۲۰۱۴ تاسیس شد و دفاتری در مونیخ، برلین و لندن دارد. این شرکت به سرمایه‌گذاران فردی، امکان مدیریت ثروت، بصورت دیجیتال و معامله‌گری با نرخ کارمزد صفر را ارائه می‌دهد. موفقیت این شرکت در مقیاس دهی به سرمایه‌ها، ریشه در توانایی این شرکت در فراهم آوردن ابزار مالی قدرتمند و هزینه‌های نقل و انتقال پایین برای افراد و اشخاص دارد. از زمان توسعه معامله‌گران نوینی مانند (Scalable Capital) که ارائه دهنده خدمات مشاوره سرمایه‌گذاری روباتیک هستند بانک‌های سنتی در حال ایجاد برندهای سرمایه‌گذاری خود هستند:

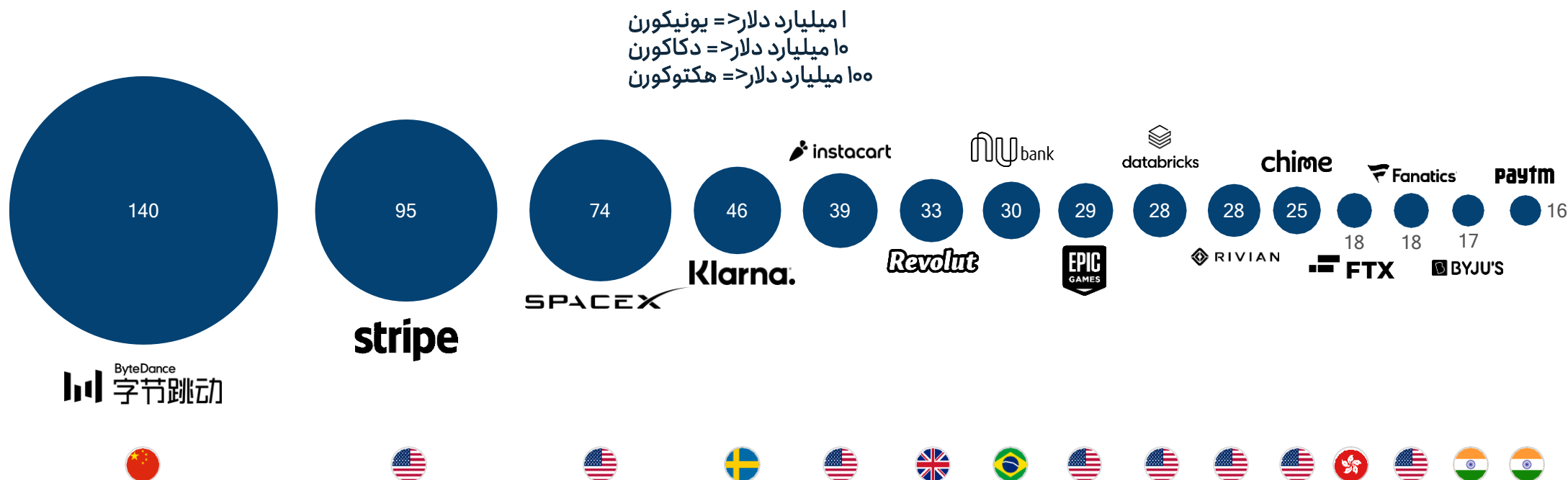
از سال ۲۰۱۷، پلتفرم cominvest فعالیت خود را به عنوان سرمایه‌گذار دیجیتال Commerzbank آغاز کرده است.

Visualvest کار خود را به عنوان زیرگروهی از Union Investment آغاز نمود تا بتواند سرعت و انعطاف‌پذیری یک استارت‌آپ را با تجربه بلندمدت مالی و امنیت یک شرکت سرمایه‌گذاری سنتی ترکیب نماید.

موسسه مالی قدرتمند Deutsche Bank آلمان در انتهای سال ۲۰۱۷ روبات مشاور سرمایه‌گذار ROBIN را برای ورود به بازار مدیریت دارایی‌های آنلاین و تقویت پورتفولیوی دارایی‌های دیجیتال خود معرفی کرد.

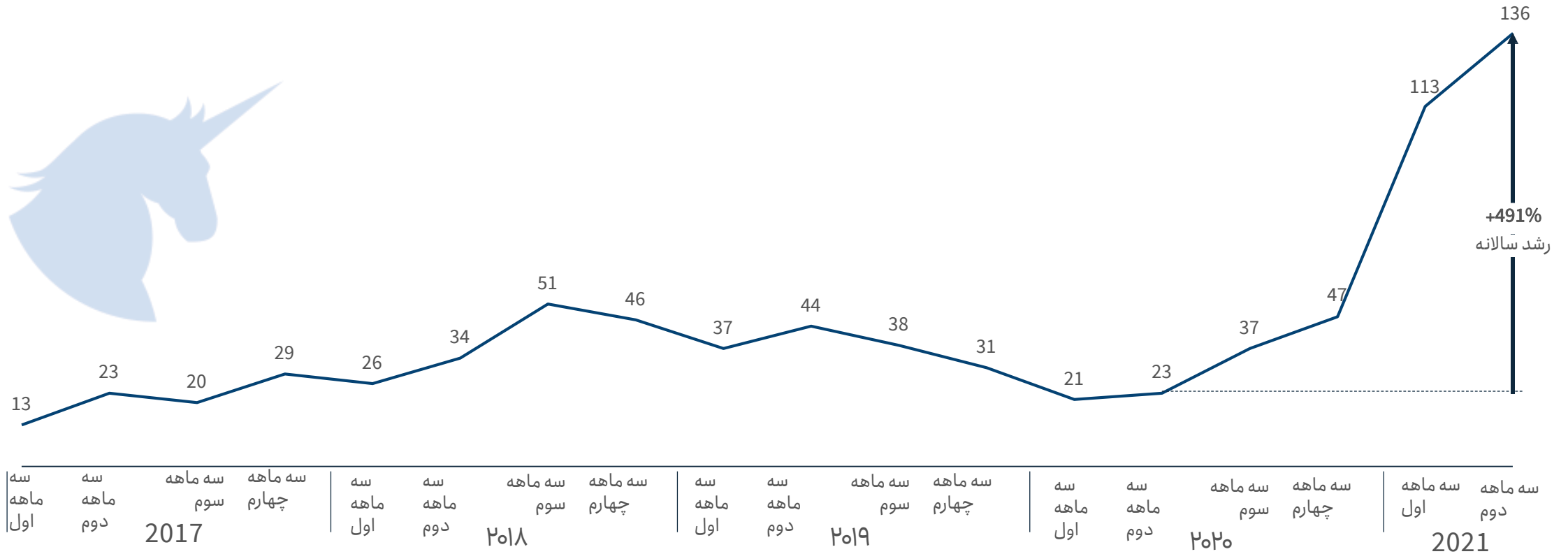
بسیاری از شرکت‌های خصوصی ارزش بالایی دارند و در این بین شرکت ByteDance مالک Tiktok بالاترین ارزش را داراست

شرکت‌های خصوصی با بالاترین میزان ارزش‌گذاری در دنیا به میلیارد دلار در سال ۲۰۲۱



تعداد یونیکورن‌ها در سه ماهه دوم سال ۲۰۲۱، ۴۹۱ درصد رشد داشته است

تعداد یونیکورن‌های متولد شده در هر سه ماه



Instacart و SpaceX، Klarna جزو یونیکورن‌های خصوصی و رو به توسعه دنیا هستند

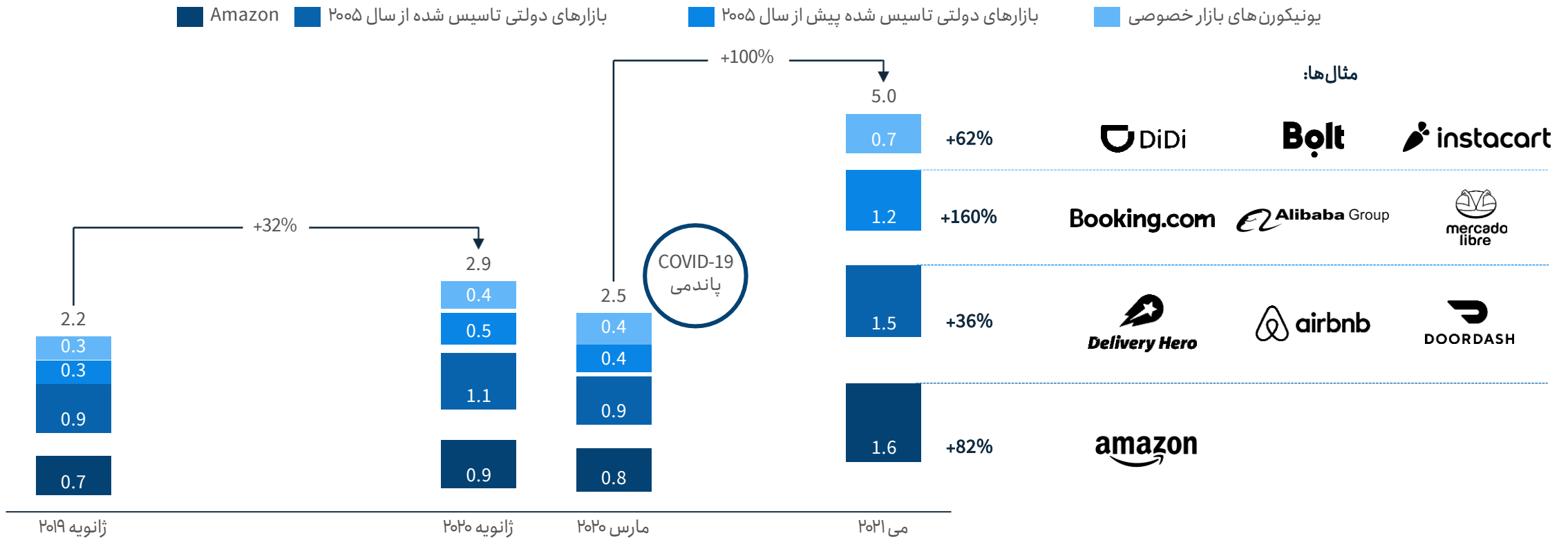
شرکت‌های منتخب متعلق به باشگاه یونیکورن‌های جهانی

<p>خدمات نرم‌افزاری اینترنت</p>	<p>تجارت الکترونیک</p>	<p>فینتک</p>	<p>سلامت</p>	<p>حمل و نقل</p>	<p>سخت‌افزار</p>
<p>اجتماعی</p>	<p>تحلیل داده</p>	<p>فناوری خودرو</p>	<p>فناوری سفر</p>	<p>رسانه</p>	<p>سایر</p>

Sources: Howmuch.net, cbinsights

پاندمی بطور ویژه‌ای نقش بازارهای خصوصی و عمومی یونیکورن را تقویت کرده است

ارزش‌گذاری ترکیبی بازارهای خصوصی و عمومی یونیکورن به تریلیون دلار



Sources: Dealroom, company information

بیش از ۳۰ بازار آنلاین شناخته شده ارزشی بیش از ۲۰ میلیارد دلار دارند

سرمایه بازار ارزشمندترین بازارهای آنلاین جهان به میلیارد دلار در می ۲۰۲۱

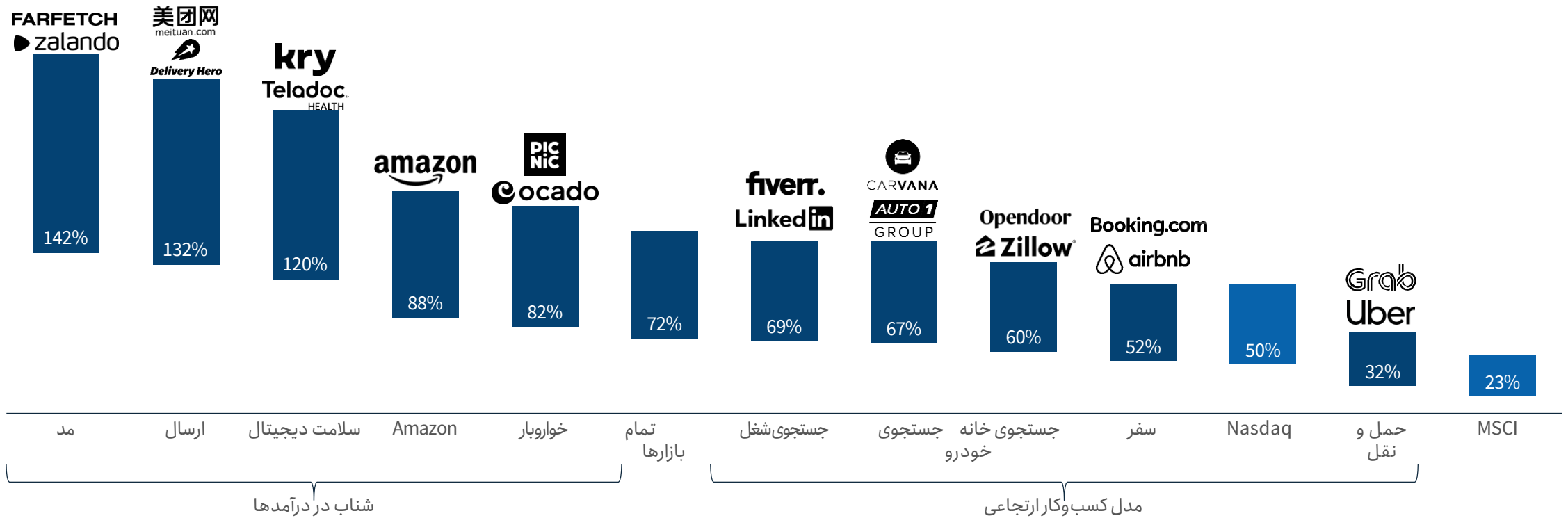
شرکت‌های دولتی شرکت‌های خصوصی



Sources: Speedinvest, Adevinta Ventures, dealroom.co, Yahoo finance, company information

بازارها به ویژه در بخش‌های مد، غذا و حوزه‌های سلامت، سایر حوزه‌های فناوری را به لحاظ عملکرد پشت سر گذاشته‌اند

شرکت‌های متعلق به بازارهای خصوصی و دولتی بر حسب حوزه فعالیت با ارزش افزایشی از ژانویه ۲۰۲۰ تا می ۲۰۲۱



Sources: Speedinvest, Adevinta Ventures, dealroom.co

سرمایه‌گذاری: تجدید نیرو برای رسیدن به مزیت رقابتی

ارزش‌گذاری بالای شرکت‌های فناوری بزرگ به آن‌ها اجازه جذب سرمایه سریع را می‌دهد که در بلندمدت این موضوع باعث ایجاد چرخه مضاعفی از سرمایه‌گذاری‌های بالا و مزایای رقابتی پایدار برای آن‌ها خواهد شد. سرمایه جذب شده اغلب در راه تحقیق و توسعه و یا ادغام و تملک صرف می‌گردد. تحقیق و توسعه و ادغام و تملک، بازیگران اصلی حوزه فناوری را قادر خواهد ساخت تا مدل‌های کسب‌وکار خود را با جلوگیری از رشد رقبای و یا مشارکت با تخریبگران بلندمدت بالقوه حفظ کنند.

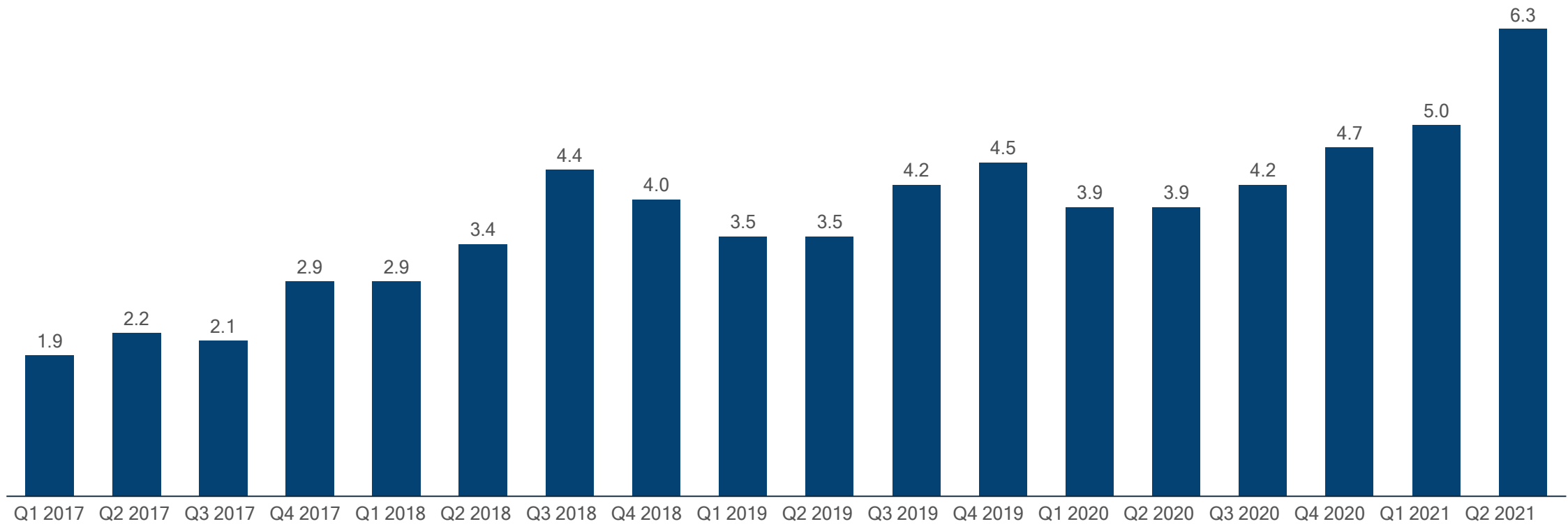
در حوزه تحقیق و توسعه، شرکت‌های بزرگ فناوری از اکثر موسسات تحقیقاتی دولتی بیشتر هزینه کرده‌اند. رقابت بسیار شدید است و شرکت‌های بزرگ فناوری چینی درست پشت سر همکاران آمریکایی خود در حال حرکت هستند. بسیار محتمل است که در همه بخش‌ها هزینه‌های تحقیق و توسعه چینی‌ها از آمریکایی‌ها پیشی بگیرد.

اهمیت فناوری توسط پاندمی کرونا دوچندان شد. در همین راستا فعالیت‌های ادغام و تملک نیز در اکثر ماه‌های سال ۲۰۲۰ که به لحاظ اقتصادی ناپایدار بودند، کاملاً قدرتمند و ادامه دار بود.



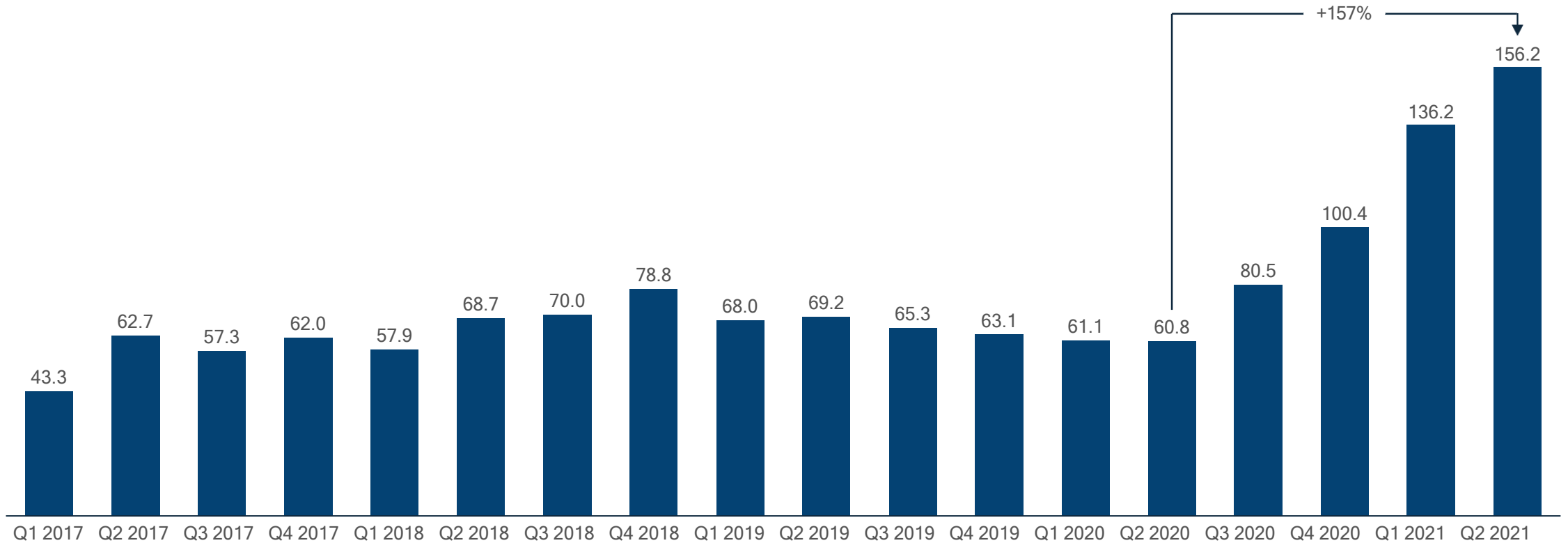
سرمایه‌گذاری در استارت‌آپ‌های نوپا تحت تاثیر پاندمی کرونا قرار نگرفت و حتی تشدید شد

میزان قراردادهای سرمایه‌گذاری فرشته‌ای و بذری در دنیا به میلیارد دلار در سال ۲۰۲۰



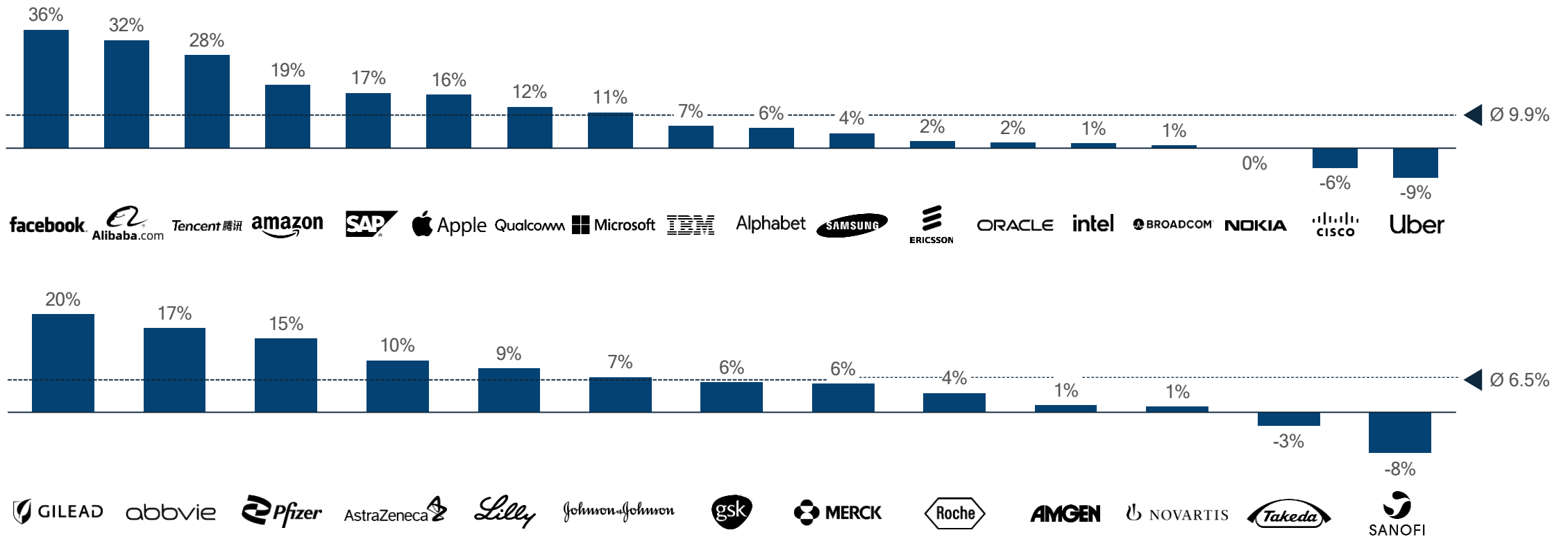
جذب سرمایه برای استارت‌آپ‌های موجود و جدید از نیمه دوم سال ۲۰۲۰ به مقادیر غیرقابل باوری رسیده است

جذب سرمایه استارت‌آپ‌ها در سطح دنیا به میلیارد دلار



بخش‌های فناوری و سلامت در حین پاندمی و بی‌توجه به آن، بر روی تحقیق و توسعه، سرمایه‌گذاری‌های وسیعی انجام دادند

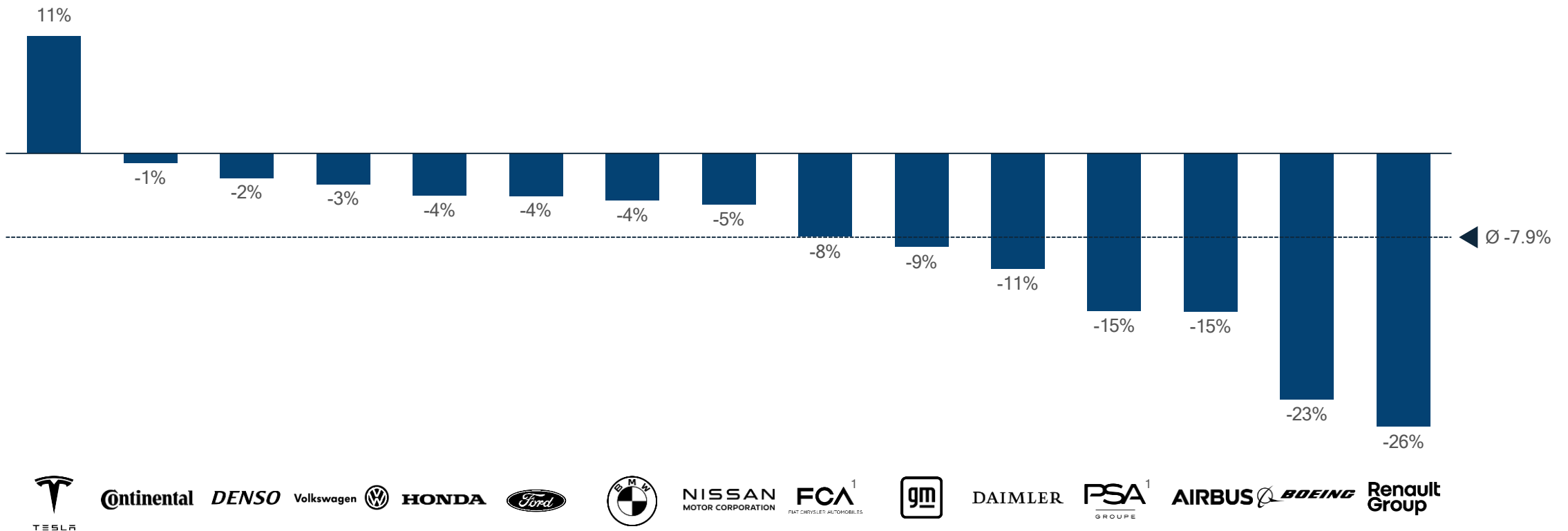
میزان سرمایه‌گذاری در تحقیق و توسعه توسط شرکت‌های منتخب به شکل رشد سالیانه در سال ۲۰۲۰



Sources: Statista based on OECD, company information

Tesla، در زمانی که اکثر شرکت‌های شناخته شده حوزه حمل و نقل میزان سرمایه‌گذاری خود روی تحقیق و توسعه را کاهش دادند، هزینه‌های تحقیق و توسعه خود را افزایش داد

میزان سرمایه‌گذاری در تحقیق و توسعه توسط شرکت‌های منتخب به شکل رشد سالیانه در سال ۲۰۲۰



Continental

DENSO

Volkswagen



HONDA



NISSAN MOTOR CORPORATION

FCA¹



DAIMLER

PSA¹

GROUPE

AIRBUS

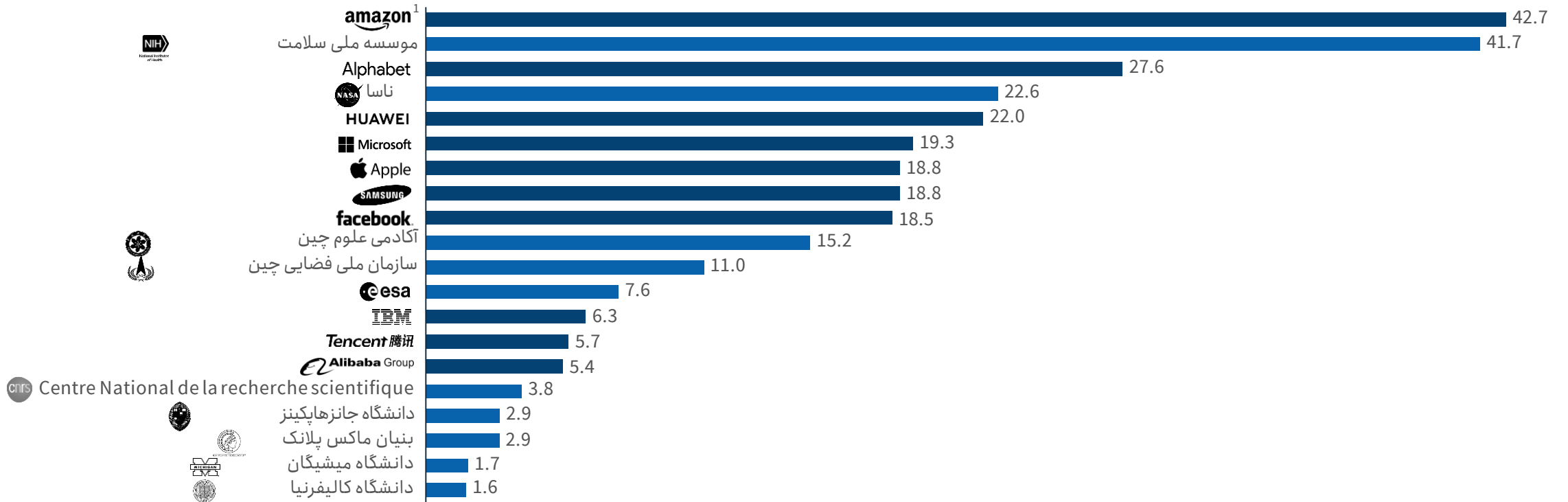
BOEING

Renault Group

بازیگران اصلی حوزه فناوری به نسبت مؤسسات تحقیقاتی دولتی هزینه‌های تحقیق و توسعه بسیار قابل توجه‌تری صرف نمودند

هزینه‌های تحقیق و توسعه (بودجه سالیانه) شرکت‌های فناوری منتخب و مؤسسات در سال ۲۰۲۰ به میلیارد دلار

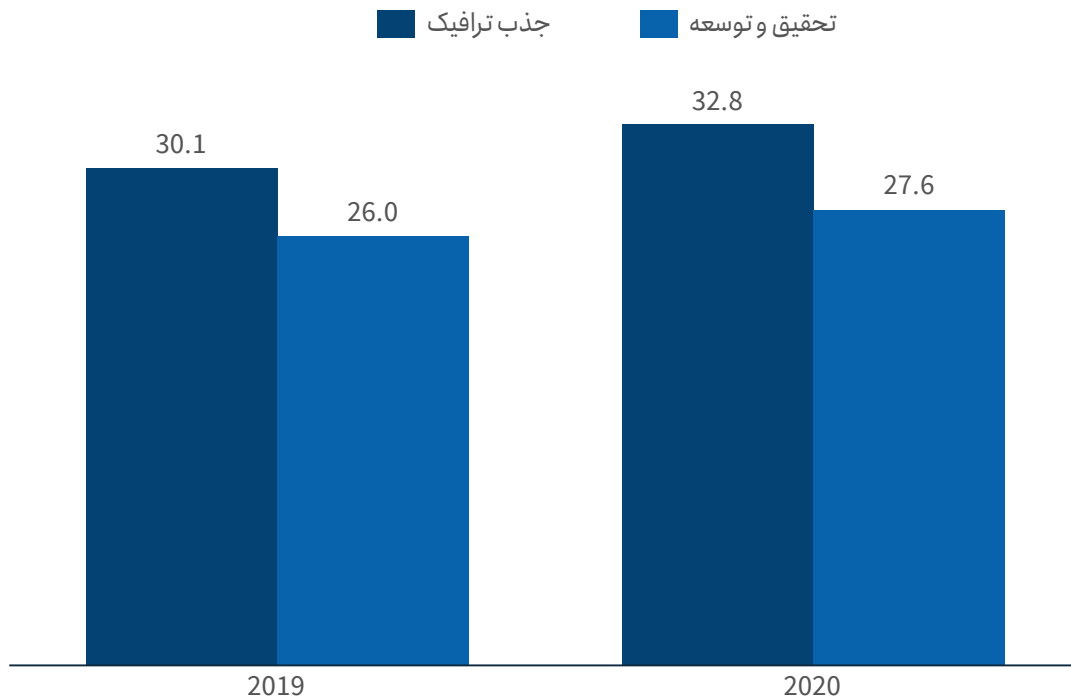
شرکت فناوری دانشگاه / موسسه



Sources: Statista based on company information

Google برای حفظ جایگاه موتور جستجوی خود، بصورت پیش فرض در دستگاه‌های تولیدشده توسط شرکت‌های رقیب، بیش از تحقیق و توسعه هزینه می‌کند

هزینه جذب ترافیک و تحقیق و توسعه آلفابت به میلیارد دلار

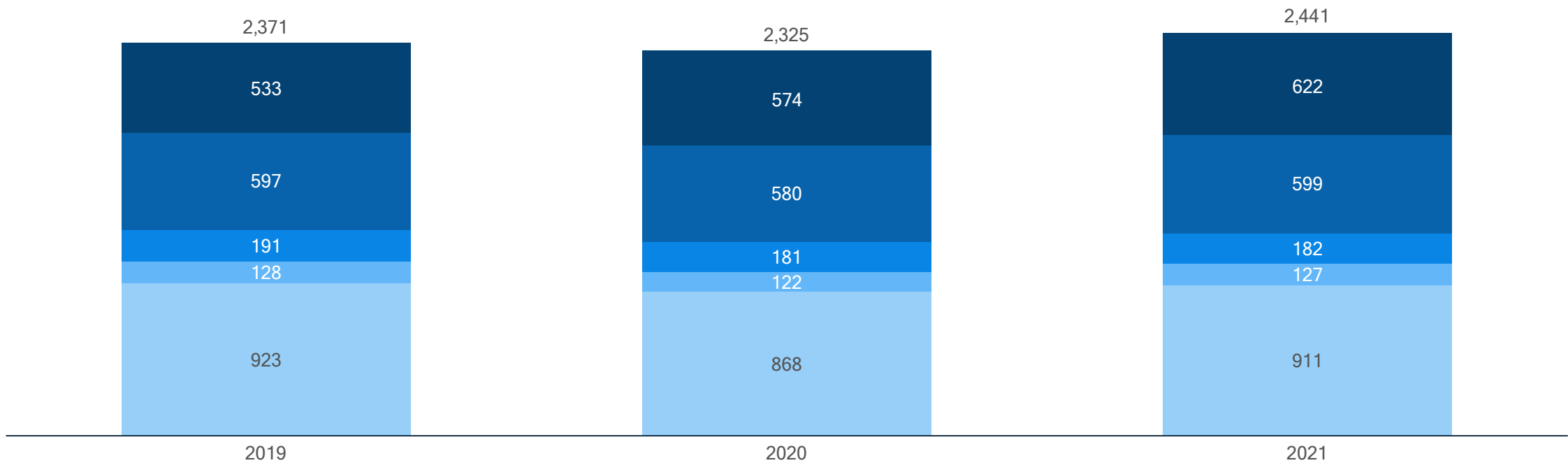


- هزینه‌های جذب ترافیک پرداخت‌هایی هستند که شرکت‌های ارائه دهنده موتورهای جستجو جهت ارسال مستقیم ترافیک از سایر وبسایت‌های فعال در این حوزه به وبسایت خود به آن‌ها می‌پردازند. این هزینه‌ها از اصلی‌ترین هزینه‌های شرکت‌های ارائه دهنده خدمات جستجوی آنلاین مانند Google هستند.
- در سه ماهه سوم سال ۲۰۲۱، هزینه درآمدهای Google به مقدار ۲۷'۶ میلیارد دلار رسید که رشد ۳۱ درصدی سالانه را نشان می‌دهد. هزینه جذب ترافیک در همین مدت زمان ۱۱'۵ میلیارد دلار بود که رشدی ۴۱ درصدی نسبت به سال پیش را نشان می‌داد و بیش از همه متاثر از رشد درآمدهای وابسته به هزینه جذب ترافیک بود. هزینه‌های جذب ترافیک Google چندین سال متوالی است که در حال رشد است.
- تخمین زده می‌شود که Google در سال ۲۰۲۱ رقمی در حدود ۱۵ میلیارد دلار را برای حفظ موتور جستجوی پیش فرض (جلوتر از سافاری) به Apple (برای همه دستگاه‌های آیفون، آیپد، آیمک، مک بوک و ...) پرداخت کرده است. این ریسک وجود دارد که قانون‌گذاران انعقاد قراردادهای به این شکل، را بین Apple و Google ممنوع کنند که این موضوع می‌تواند منجر به تاثیر تقریباً ۵ درصدی بر روی درآمدهای Apple از این موضوع شود.

چین با هدف برابر نمودن میزان خرید کالاهای داخلی با خارجی در کشور، برای اولین بار در سال ۲۰۲۱، آمریکا را در صرف هزینه‌های تحقیق و توسعه پشت سر خواهد گذاشت

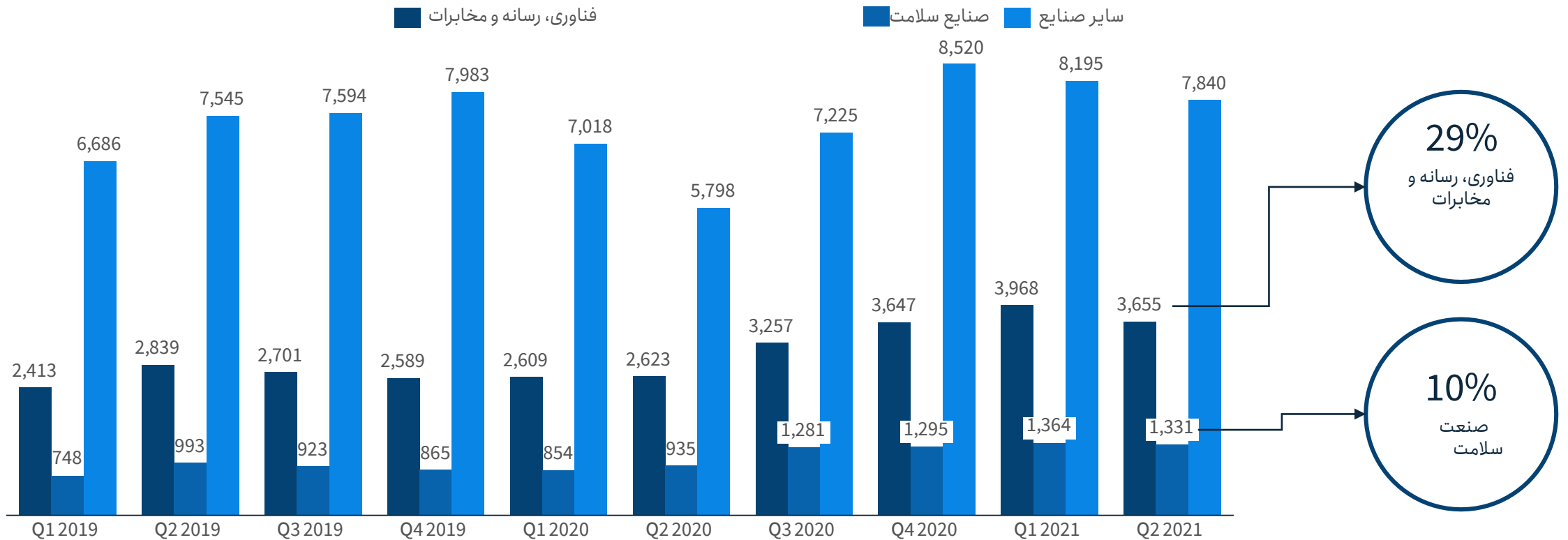
هزینه پیش‌بینی شده خالص بر روی تحقیق و توسعه در سطح دنیا به میلیارد PPP (برابری قدرت خرید)

چین آمریکا ژاپن آلمان سایر کشورهای جهان



اشتیاق برای ادغام و تملک در حوزه‌های فناوری و سلامت، همچنان در سطح بالایی قرار دارد، اما در سایر صنایع کاهش یافته است

تعداد قراردادهای ادغام و تملک در سطح دنیا در هر صنعت

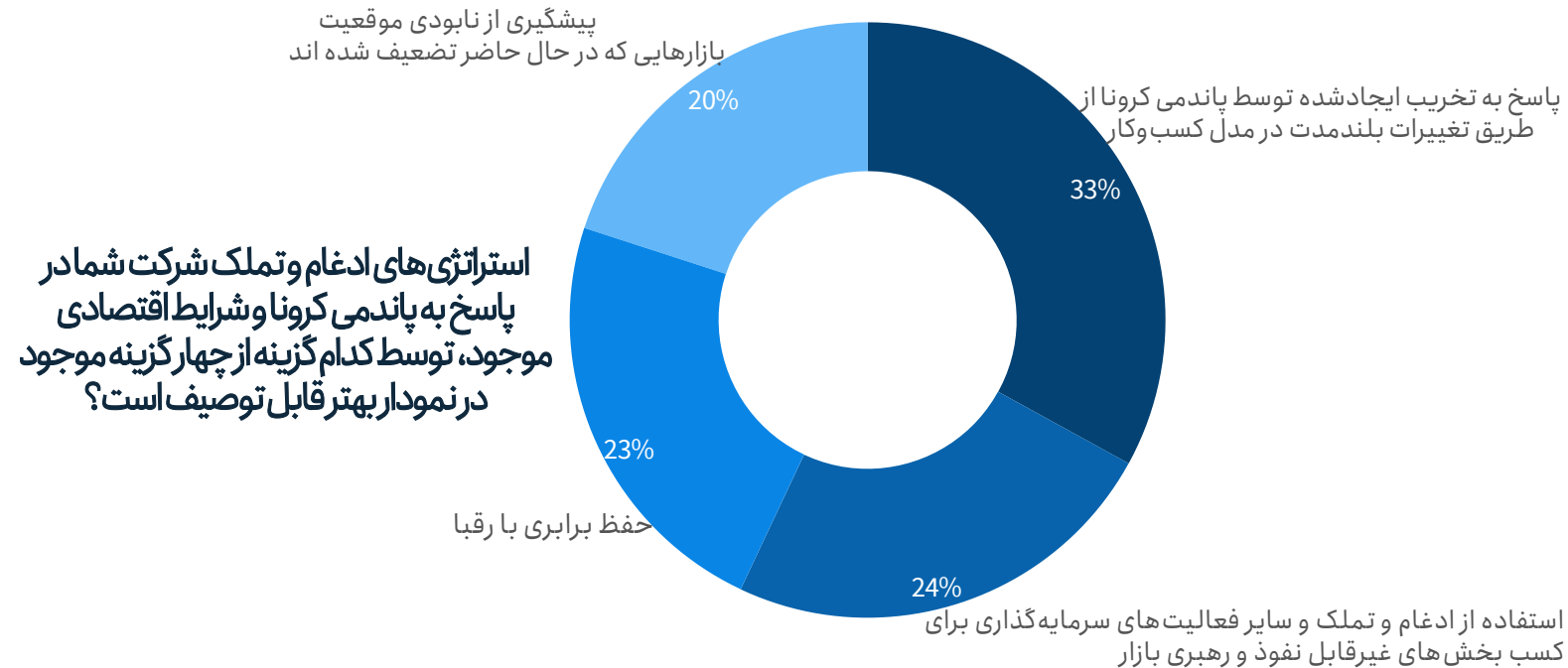


29%
فناوری، رسانه و مخابرات

10%
صنعت سلامت

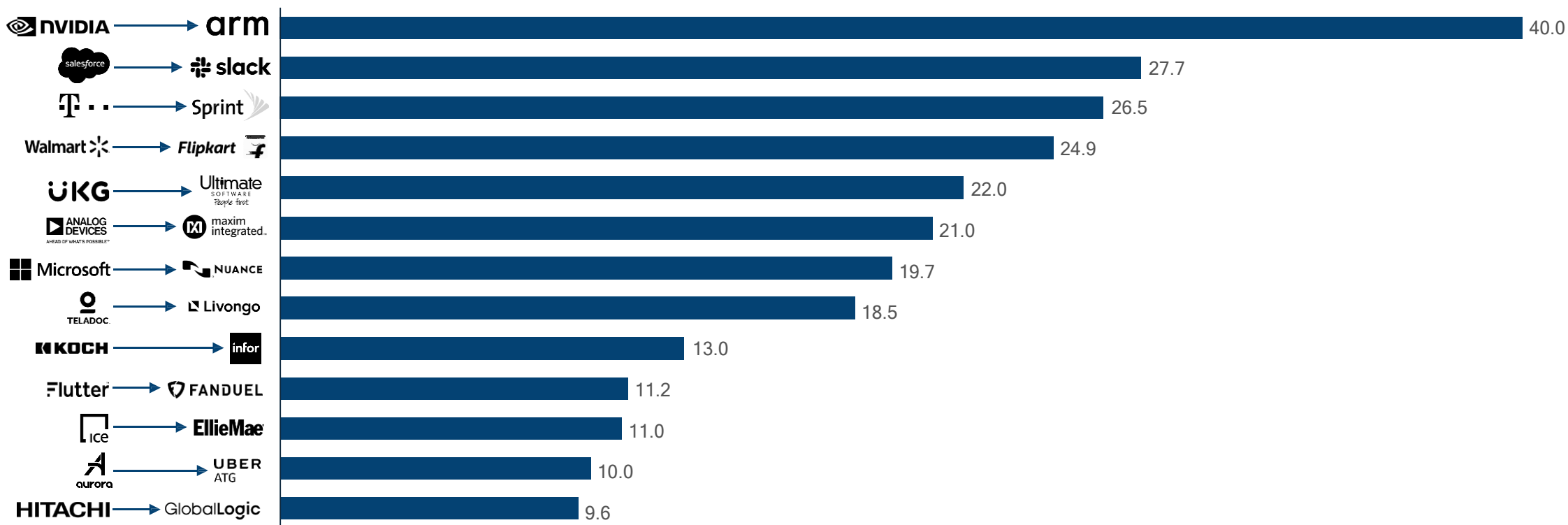
پاندمی کرونا معامله‌گران را وادار کرده است که به جریان تخریبگر بپیوندند

استراتژی‌های ادغام و تملک در پاسخ به پاندمی کرونا و فضای اقتصادی موجود در سپتامبر ۲۰۲۰



خریداری شدن غول طراحی چیپ در دنیا یعنی ARM توسط قدرت بلامنازع دنیا در زمینه گرافیک یعنی Nvidia بزرگ‌ترین اکتساب حوزه فناوری خواهد بود

اندازه قرارداد بسته شده در حوزه ادغام و تملک فناوری به میلیارد دلار در سال ۲۰۲۰ و نیمه اول سال ۲۰۲۱ در سطح دنیا



Sources: cbInsights, Austin Dale Group

بازیگران اصلی حوزه فناوری جهت مستحکم کردن جایگاه خود در حال سرمایه‌گذاری و ورود به حوزه‌های کسب‌وکار رقبای خود هستند

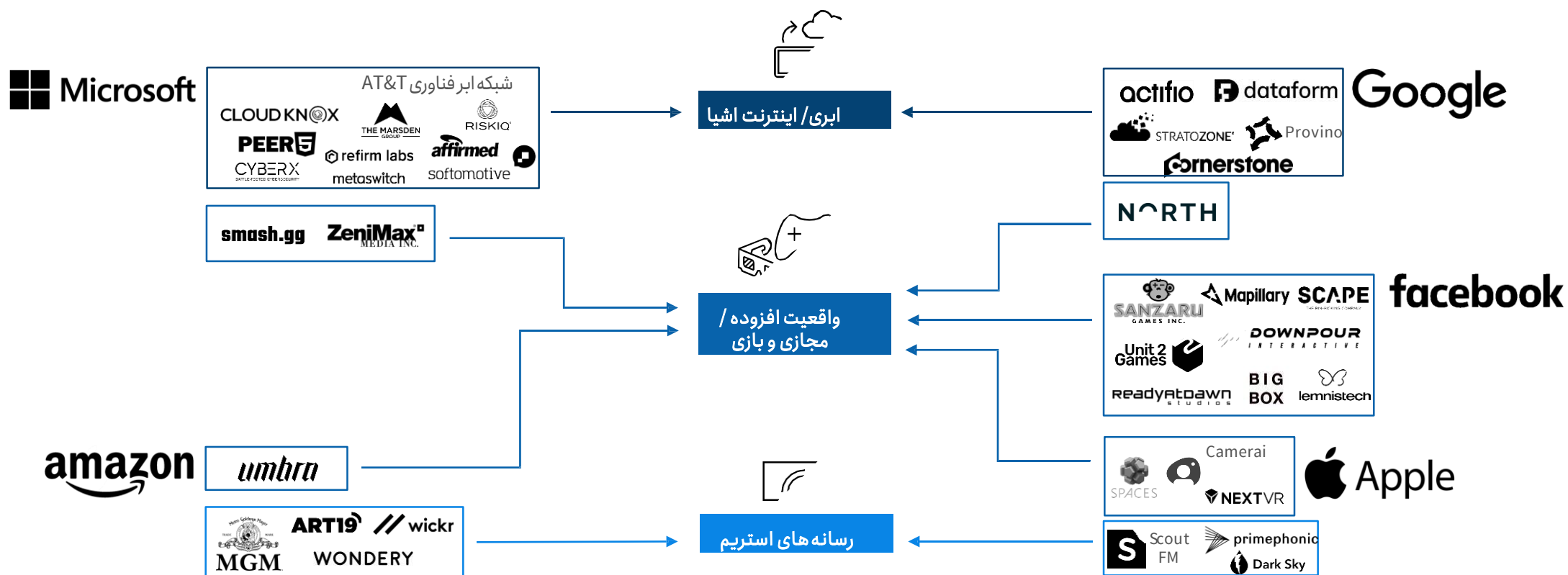
توزیع مدل کسب‌وکار حوزه‌های منتخب GAFAM و BATX در سال ۲۰۲۱



GAFAM: Google, Facebook, Amazon, Apple و BATX: بایدو، Alibaba، Tencent، Xiaomi

شرکت‌های فناوری، بیش از سایر حوزه‌ها، خود را برای نبرد در حوزه واقعیت افزوده/مجازی و بازی آماده می‌کنند

مهم‌ترین اکتساب‌های حوزه کسب‌وکار در سال‌های ۲۰۲۰ و ۲۰۲۱



02

تجارت الکترونیک با سرعتی بیشتر از همیشه در حال رشد است

رشد قدرتمند تجارت الکترونیک ادامه دار است

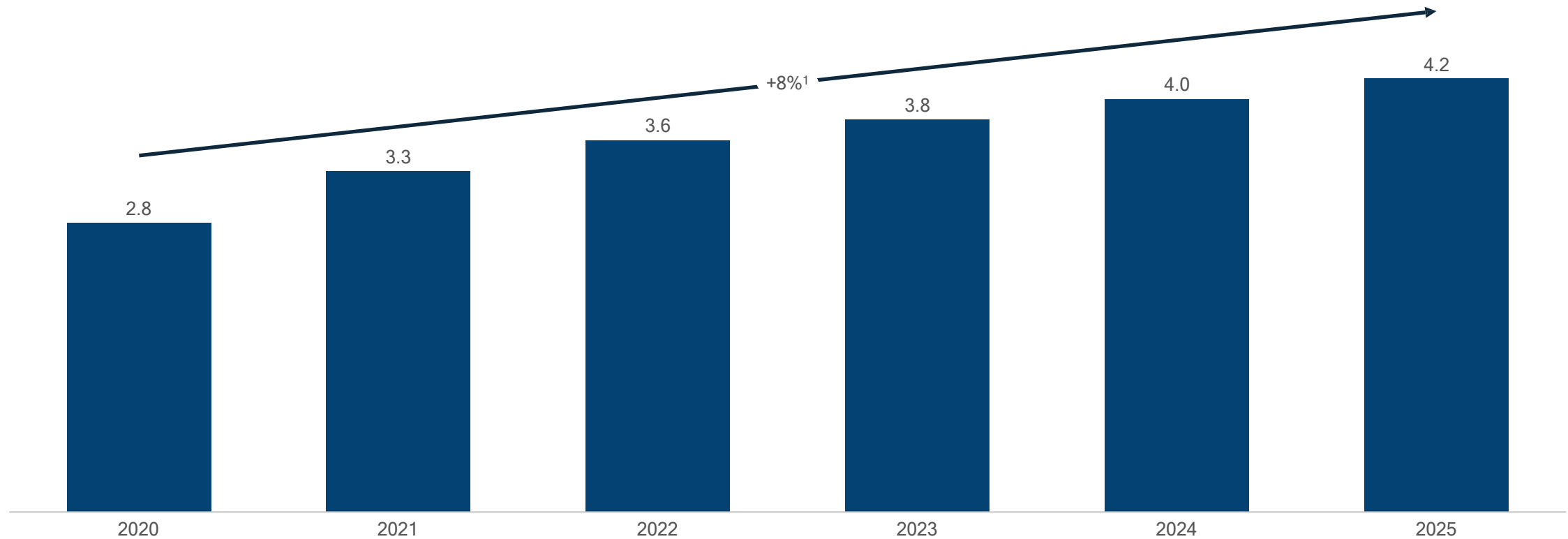
پس از شیوع پاندمی کووید ۱۹، دنیا متوجه نیاز مبرم خود به توسعه زیرساخت‌های دیجیتال و حمایت از فعالیت‌های آنلاین به عنوان راهی برای بازسازی اقتصاد آسیب دیده شد. با رکود قابل توجه فروشگاه‌های فیزیکی، فروش از طریق تجارت الکترونیک دچار رشد قابل توجهی شد، که محرک اصلی آن مقررات دولت‌ها مبنی بر در خانه ماندن افراد بود.

طبق ارزیابی‌های ما، بازار تجارت الکترونیک در سال ۲۰۲۰ رشدی ۲۸ درصدی را در سطح دنیا داشته است. این روند پرشتاب با توجه به تغییرات بلندمدت و پایدار الگوهای خرید دیجیتال، احتمالاً در سال ۲۰۲۱ نیز ادامه دار باشد. در همین راستا انتظار می‌رود میزان درآمدهای بازار تجارت الکترونیک با نرخ رشد مرکب سالانه ۷ درصدی (بین سال‌های ۲۰۲۱-۲۰۲۵)، در سال ۲۰۲۵ به رقمی بالغ بر ۴ تریلیون دلار برسد. این موضوع به معنای سهم ۱۷ درصدی درآمدهای آنلاین از کل درآمدهای خرده‌فروشی در سال ۲۰۲۱ است، سهمی که مطابق این روند در سال ۲۰۲۵ به ۲۵ درصد خواهد رسید.



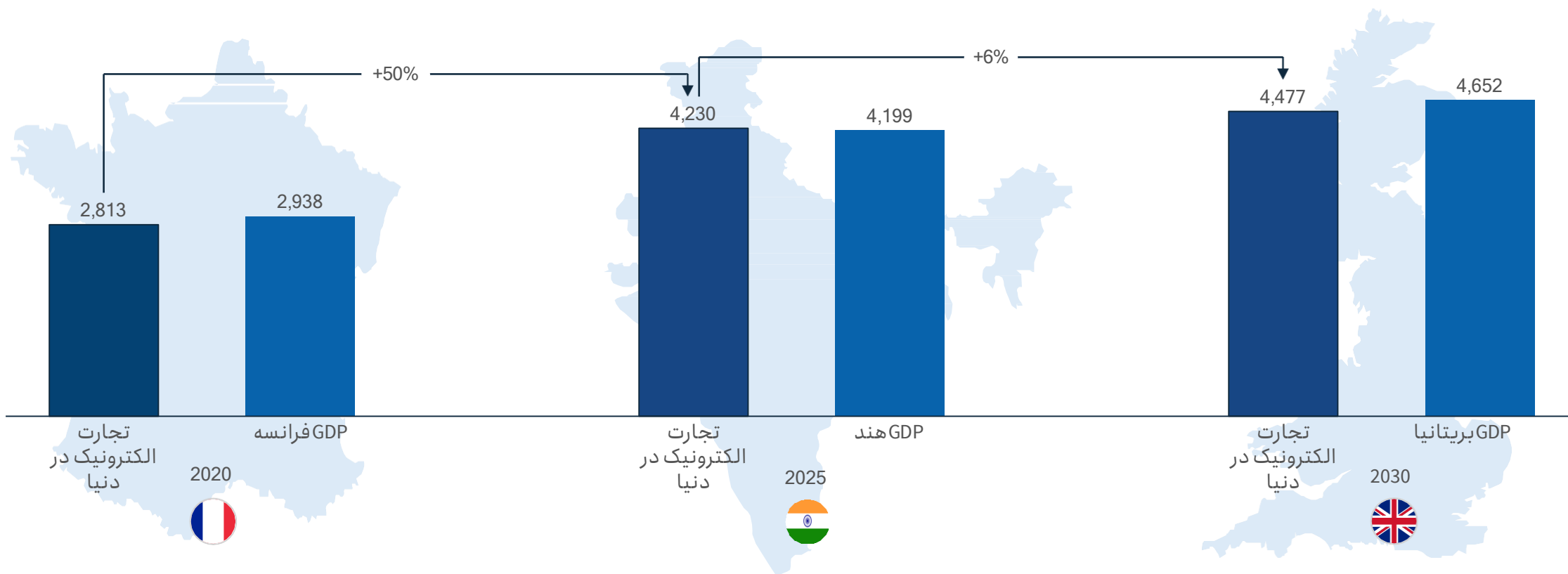
انتظار می‌رود رقم درآمد جهانی تجارت الکترونیک در سال ۲۰۲۵ از ۴ تریلیون دلار عبور کند

درآمد جهانی تجارت الکترونیک به تریلیون دلار



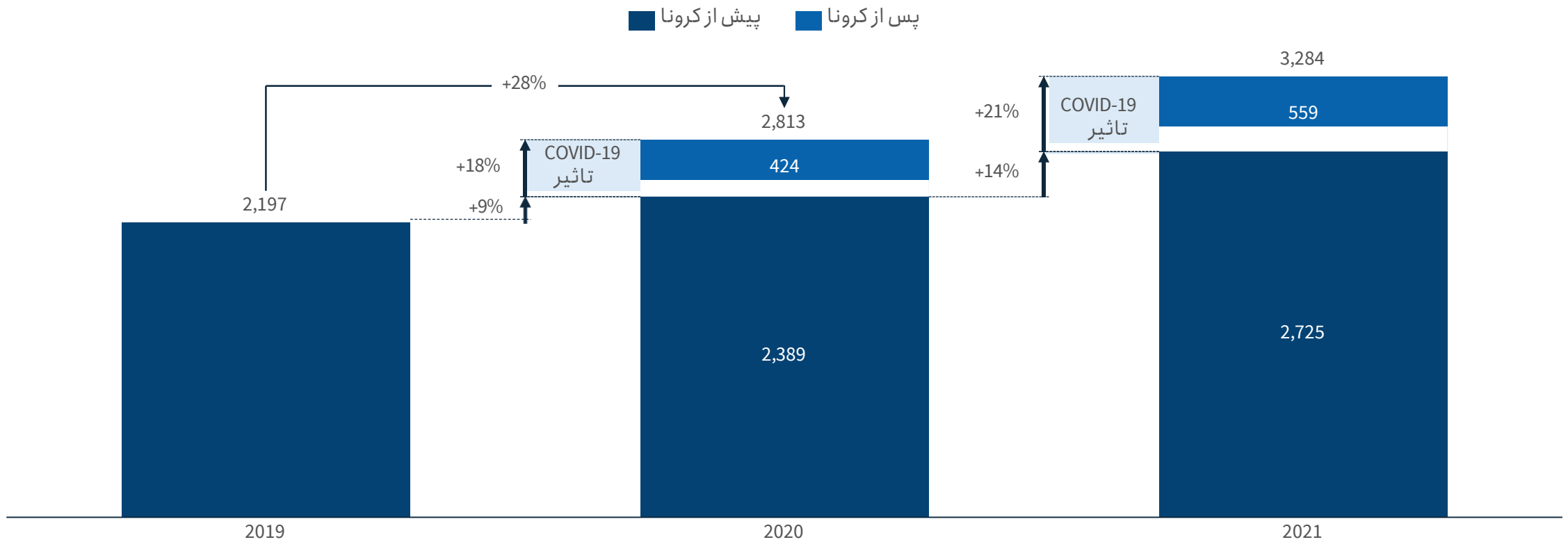
به عبارتی دیگر: در سال ۲۰۳۰، حجم فروش از طریق تجارت الکترونیک تقریباً رقمی به اندازه GDP بریتانیا خواهد بود

اندازه بازار تجارت الکترونیک در مقابل GDP به میلیارد دلار



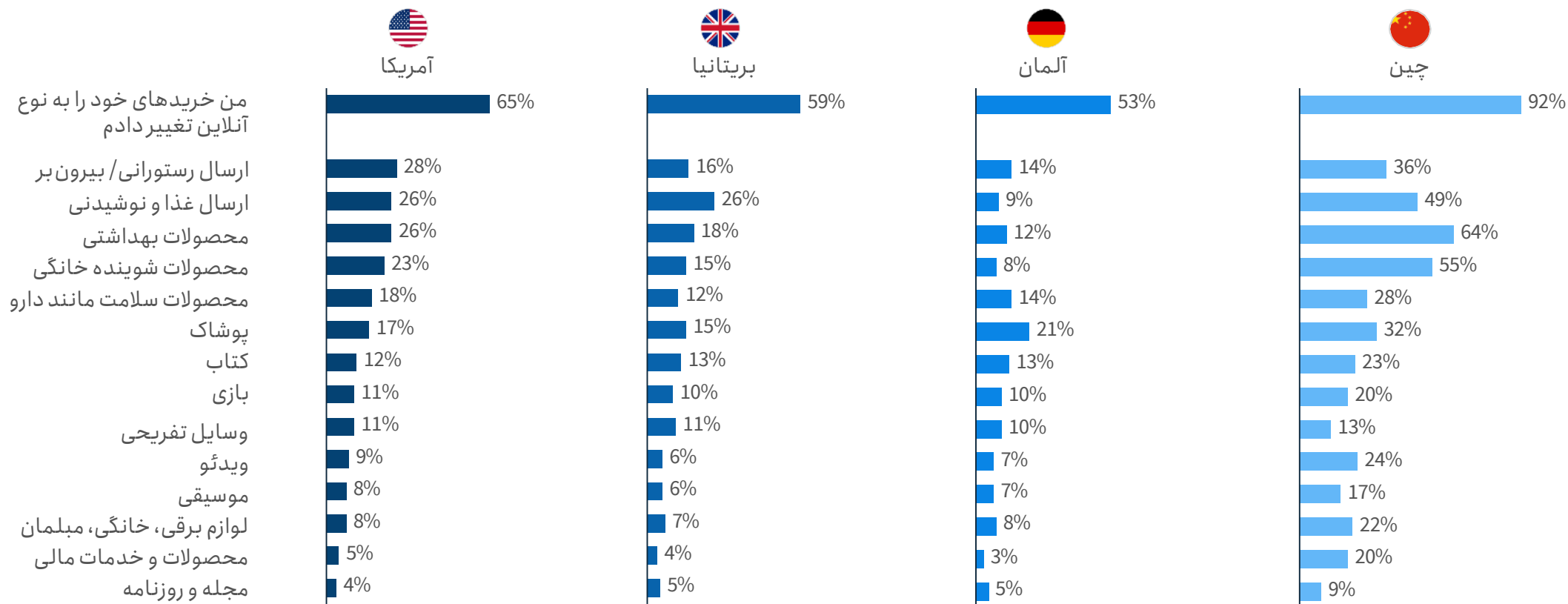
کووید ۱۹ باعث شد نرخ تجارت الکترونیک در سطح دنیا در سال ۲۰۲۰ به سرعت از ۹ درصد به ۲۸ درصد برسد

تاثیر کرونا بر درآمدهای تجارت الکترونیک جهانی به میلیارد دلار



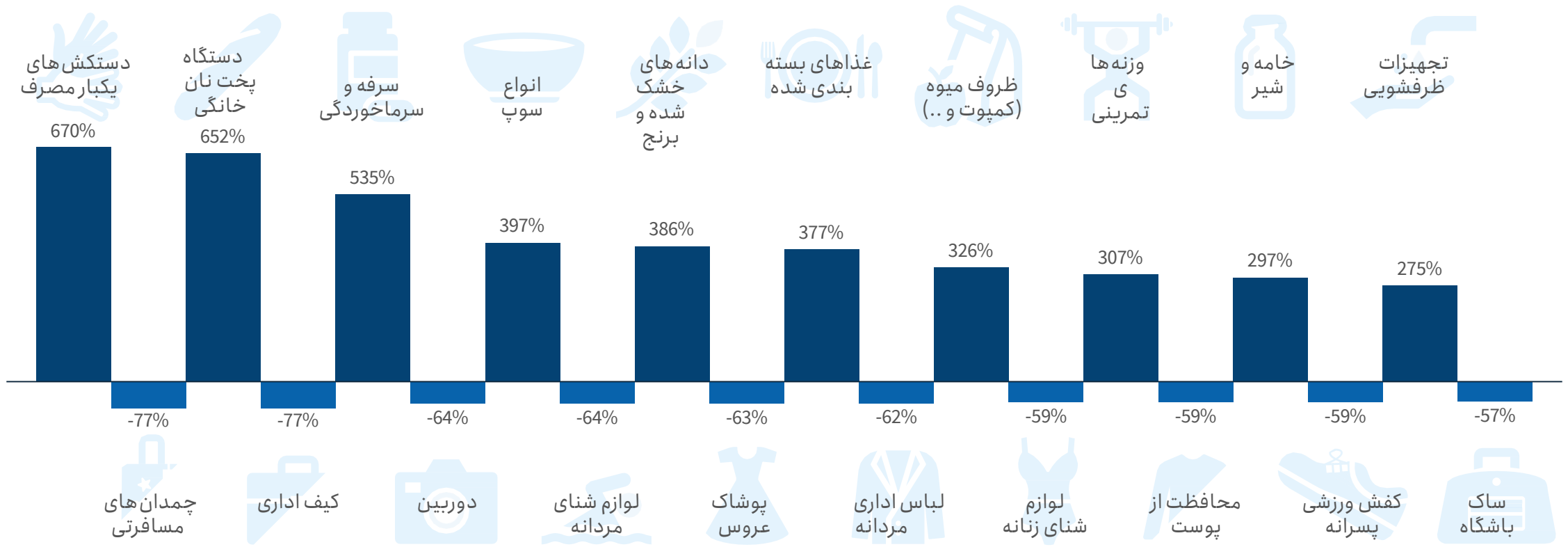
یکی از عواقب پاندمی کرونا گرایش ایجاد شده در رفتار مصرف‌کنندگان برای خرید بیشتر اقلام مورد نیاز خود، بصورت آنلاین بود

نوع خریدهای متاثر از کرونا که بجای حضور فیزیکی بصورت آنلاین خریداری شده‌اند



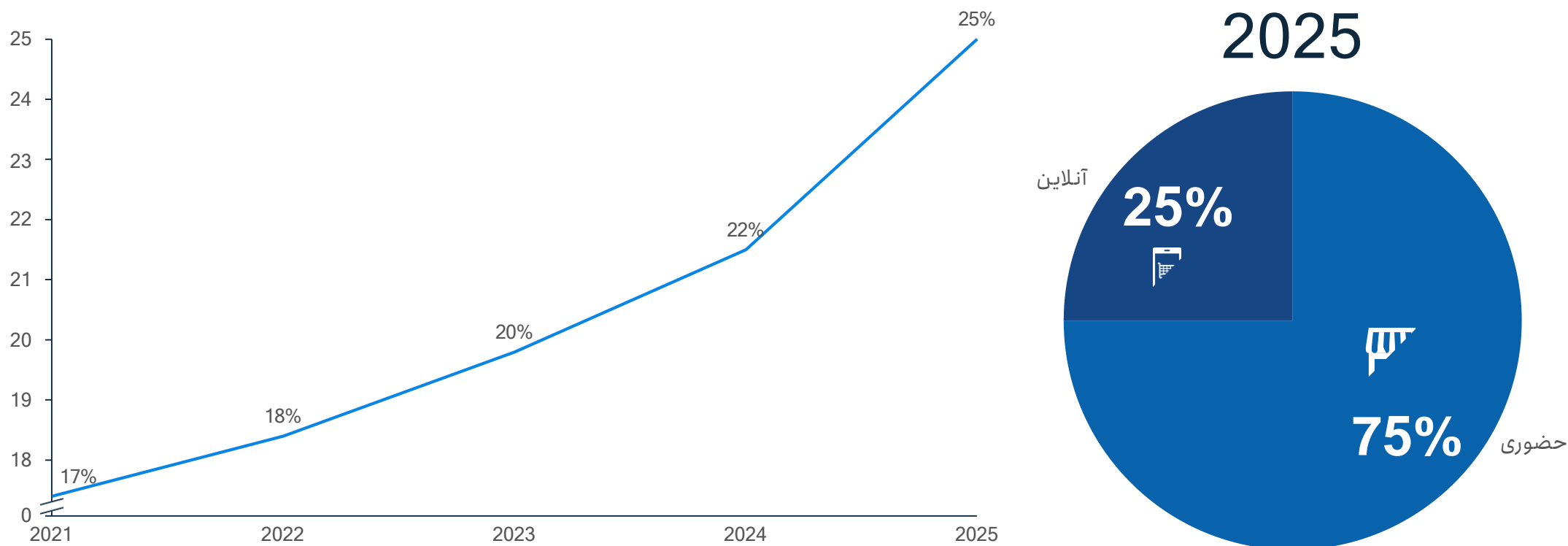
فروش آنلاین دستکش‌های یکبار مصرف و دستگاه‌های پخت نان خانگی در آمریکا در دوره پاندمی بیش از ۶۵۰ درصد افزایش داشته است

۱۰ محصول برتر در فاصله مارس ۲۰۱۹ تا مارس ۲۰۲۰ که در آمریکا بیشتر و کمتر از همه بصورت آنلاین خریداری شده‌اند



تغییر کانال‌های فروش حضوری به آنلاین همچنان ادامه دار خواهد بود و فضای خرده فروشی را دچار تغییر خواهد کرد

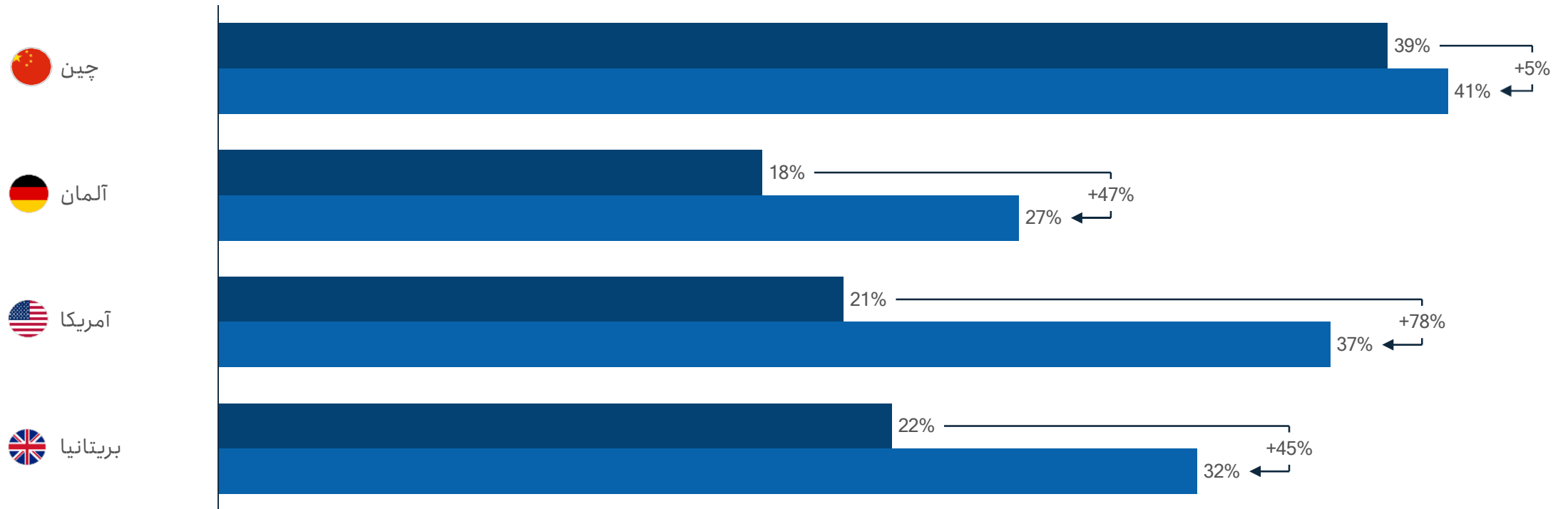
سهم درآمدهای آنلاین از کل درآمدهای خرده فروشی در سطح دنیا



انتظار می‌رود آمریکا تا سال ۲۰۲۵ بیش‌ترین میزان تغییر خریدهای حضوری به آنلاین را تجربه کند

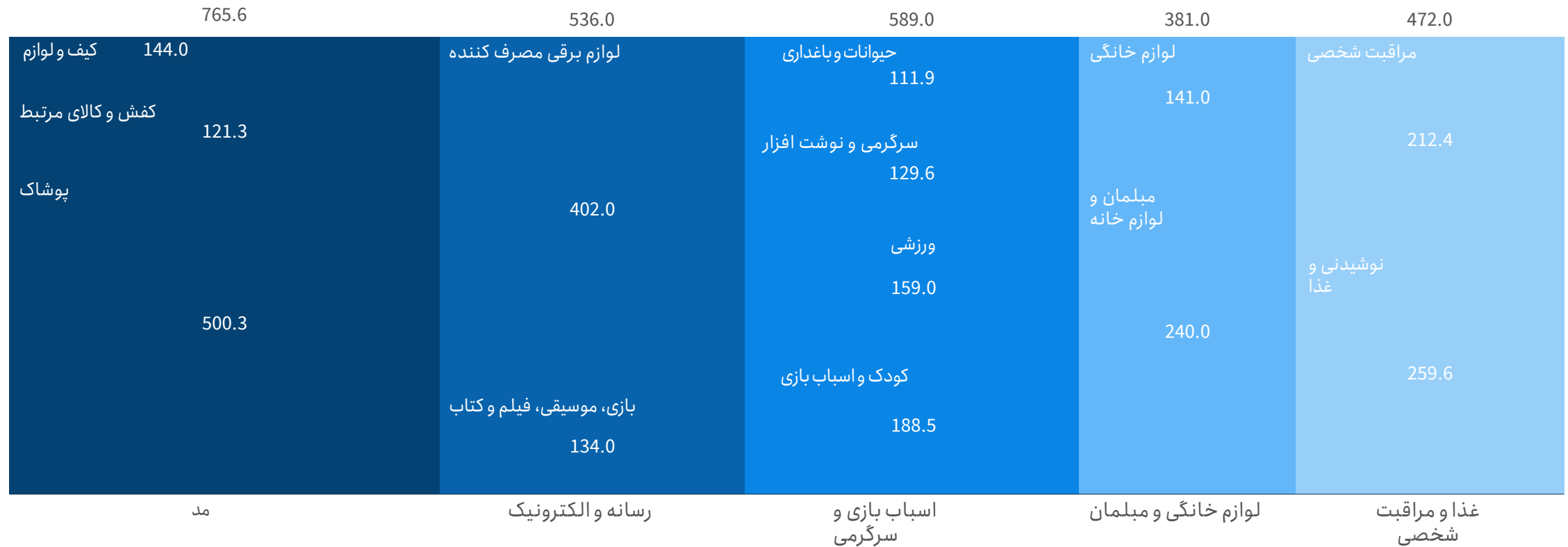
سهم درآمد آنلاین از کل درآمد خرده فروشی

2021 2025



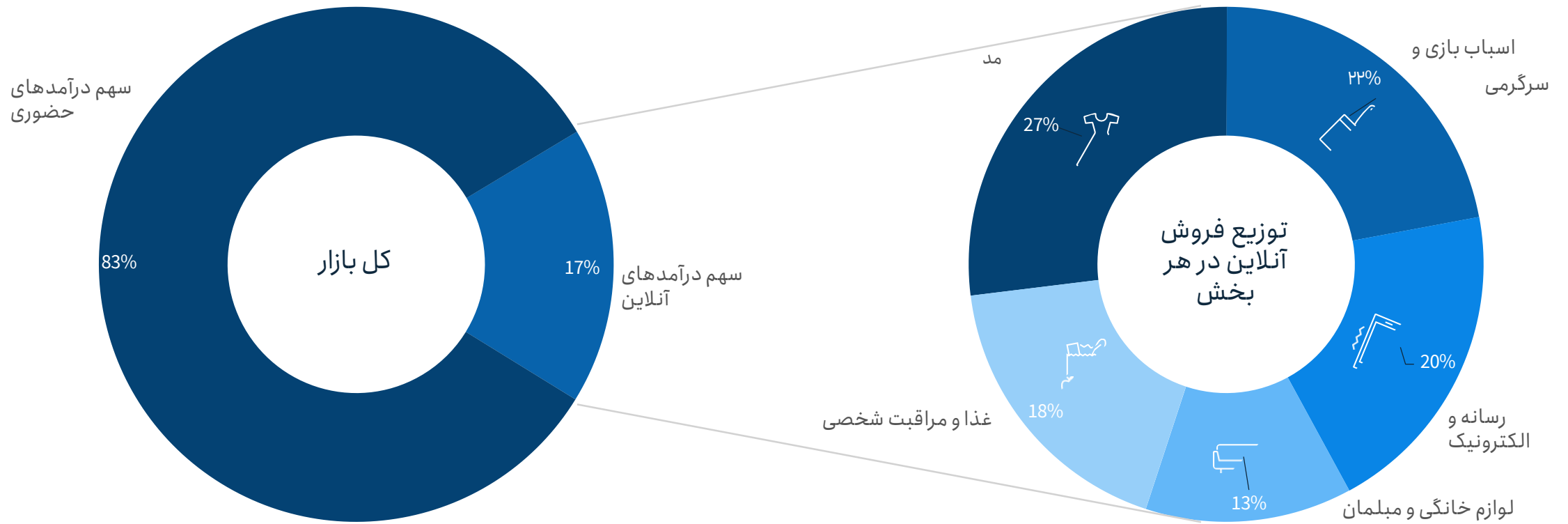
حوزه پوشاک به لحاظ میزان درآمد بزرگ‌ترین بخش فروش آنلاین سال ۲۰۲۱ بود

درآمد جهانی تجارت الکترونیک برای هر حوزه به میلیارد دلار در سال ۲۰۲۱



حوزه مد بیش‌ترین سهم درآمدهای آنلاین را ایجاد کرده است

سهم درآمدهای آنلاین و حضوری از کل درآمدهای خرده‌فروشی و توزیع فروش آنلاین در هر بخش در سال ۲۰۲۱ (در کل دنیا)

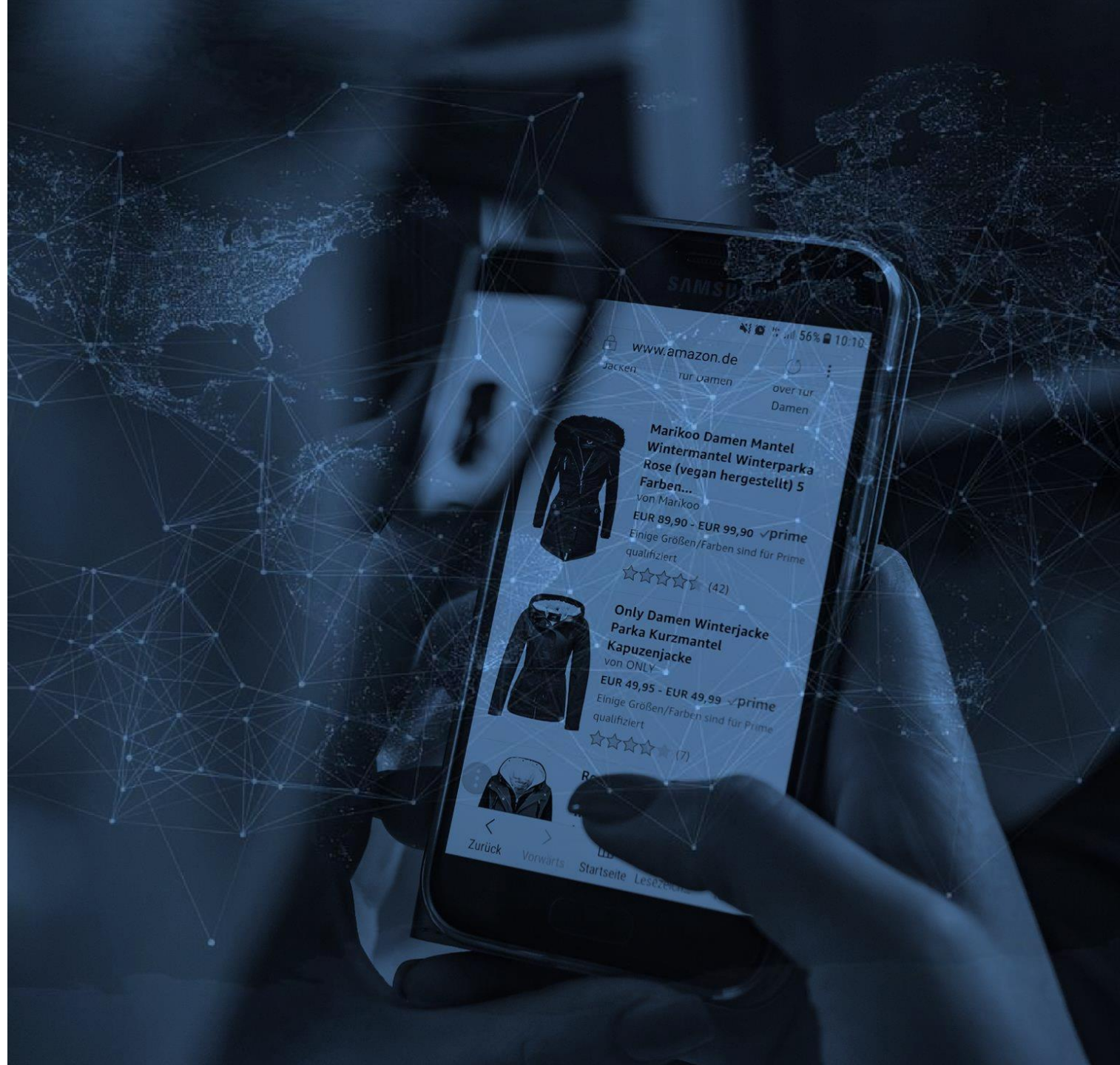


بازیگران بزرگ پیشران‌های اصلی رشد تجارت الکترونیک هستند

در سال ۲۰۲۰، پاندمی ویروس کرونا رفتار مصرف‌کننده را دچار تغییر کرد. بسیاری از دولت‌ها برای جلوگیری از گسترش ویروس تصمیم به قرنطینه و اعمال محدودیت گرفتند. مصرف‌کنندگان از فروشگاه‌های فیزیکی به سمت فروشگاه‌های آنلاین رفتند و حجم، هزینه و میزان خریدهای آنلاین خود را افزایش دادند.

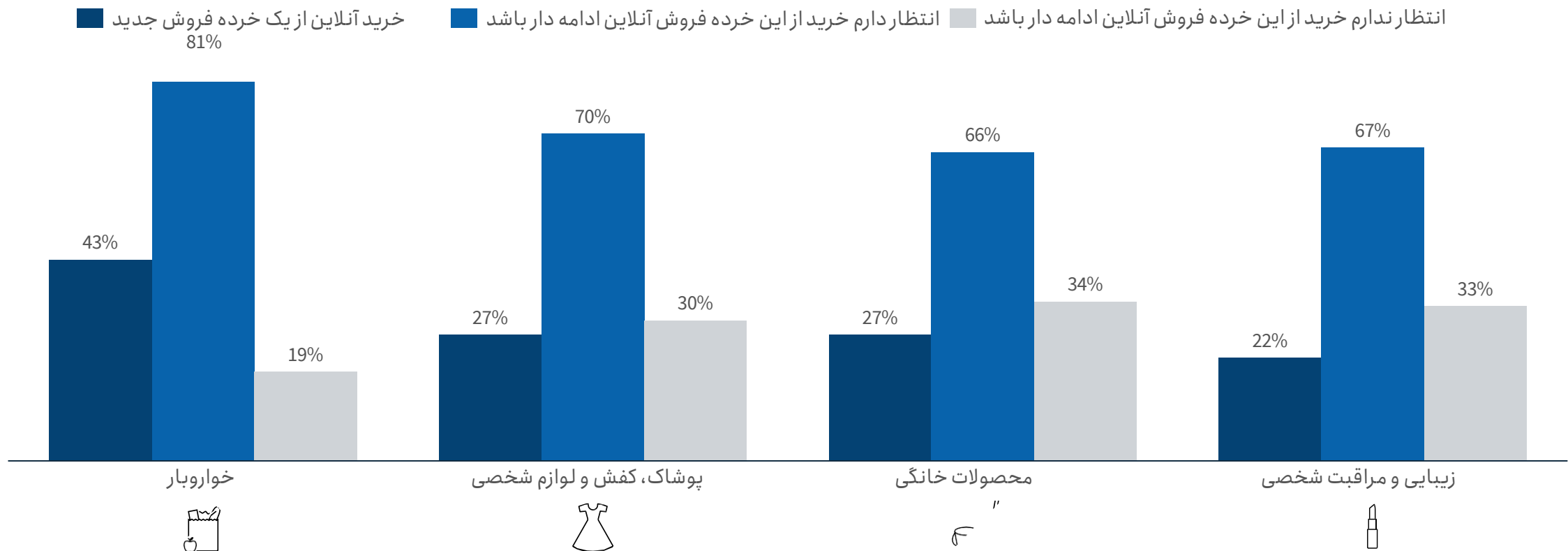
پاندمی، عاملی محرک برای گسترش تجارت الکترونیک نیز بود. میزان درآمد بازارهای اصلی تجارت الکترونیک در مقایسه با شرایط پیش از پاندمی کرونا از ۱۸ به ۳۷ درصد رسید. این رشد ناشی از بسته شدن فروشگاه‌ها، تغییر در رفتار مصرف‌کنندگان و نفوذ بالای اینترنت بود. علاوه بر این، شرکت‌ها نیز بیش از پیش بر روی تجارت الکترونیک سرمایه‌گذاری داشتند. Amazon بیش از ۱۱۵۰۰ میلیون دلار بر روی هزینه‌های عملیاتی مرتبط با پاندمی سرمایه‌گذاری کرد، MercadoLibre تعداد نیروی کار خود را از ۱۶۰۰۰ واحد به ۳۲۰۰۰ رساند و Flipkart، ۳۶۰۰ میلیون دلار سرمایه جذب نمود.

چیزی که محتمل است اینست که این تغییرات در رفتار مصرف‌کنندگان و توسعه خدمات و تسهیلات تجارت الکترونیک منجر به تمایل بیشتر و پایدارتر برای ایجاد فروشگاه‌های آنلاین بجای فروشگاه‌های فیزیکی در میان مصرف‌کنندگان می‌شود.



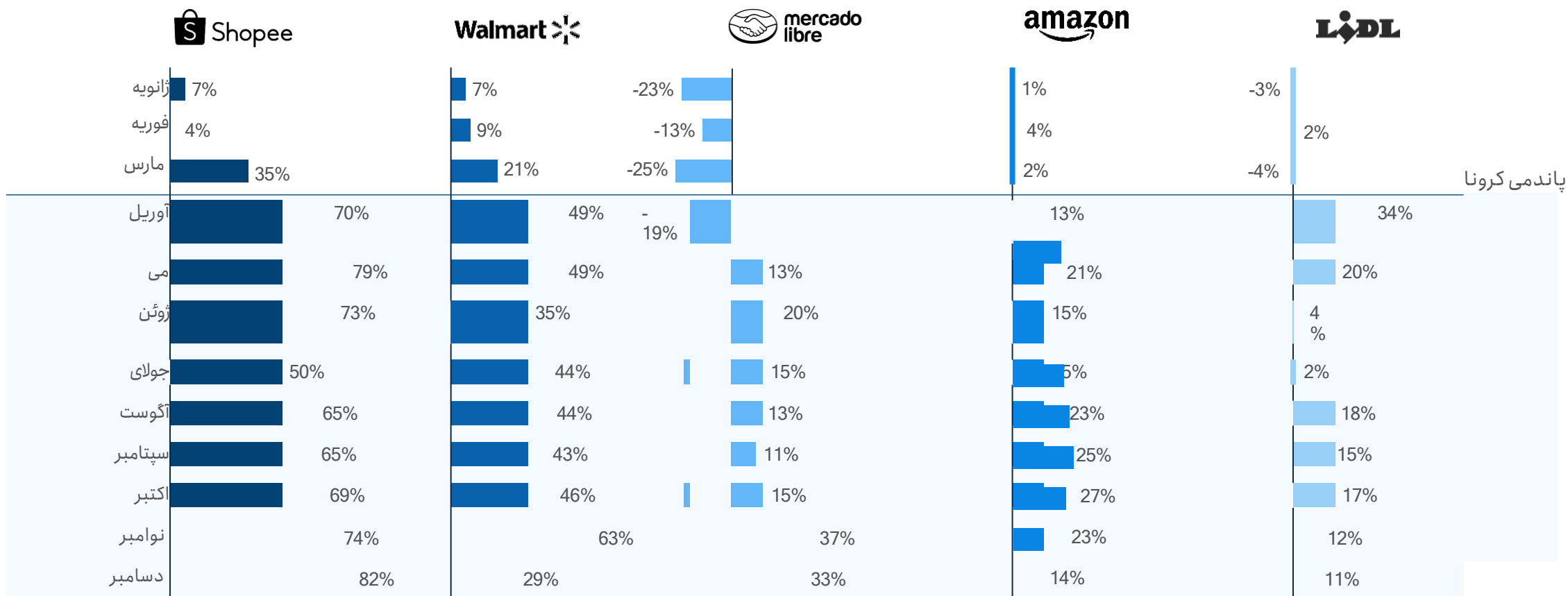
پس از شیوع و گسترش پاندمی، مشتریان شروع به جستجوی بیشتر برای یافتن فروشگاه‌های آنلاین کردند و این روند احتمالاً ادامه دار خواهد بود

رفتار افراد در قبال خرید از طریق راهکارهای تجارت الکترونیک در دوره پاندمی کرونا



حجم ترافیک پلتفرم‌های برتر تجارت الکترونیک در دوره پاندمی رشد دو رقمی را تجربه کرده است

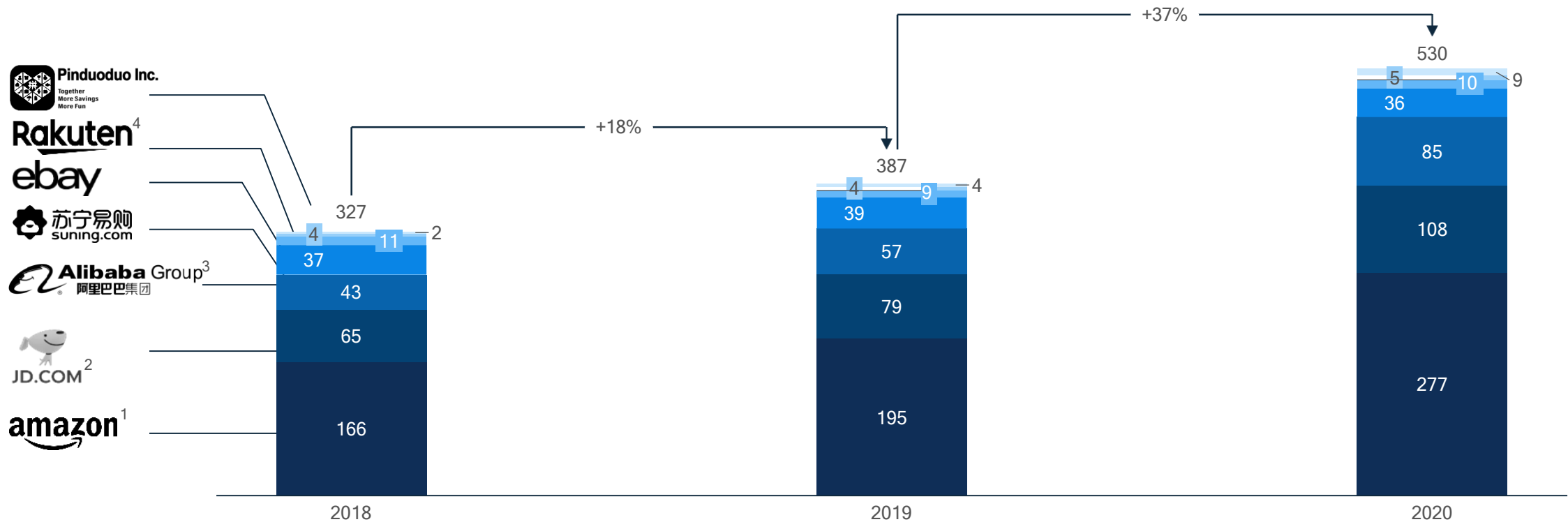
رشد حجم ترافیک تجارت الکترونیک بصورت ماهانه بین سال‌های ۲۰۱۹ تا ۲۰۲۰



Sources: SimilarWeb, as of July 2021

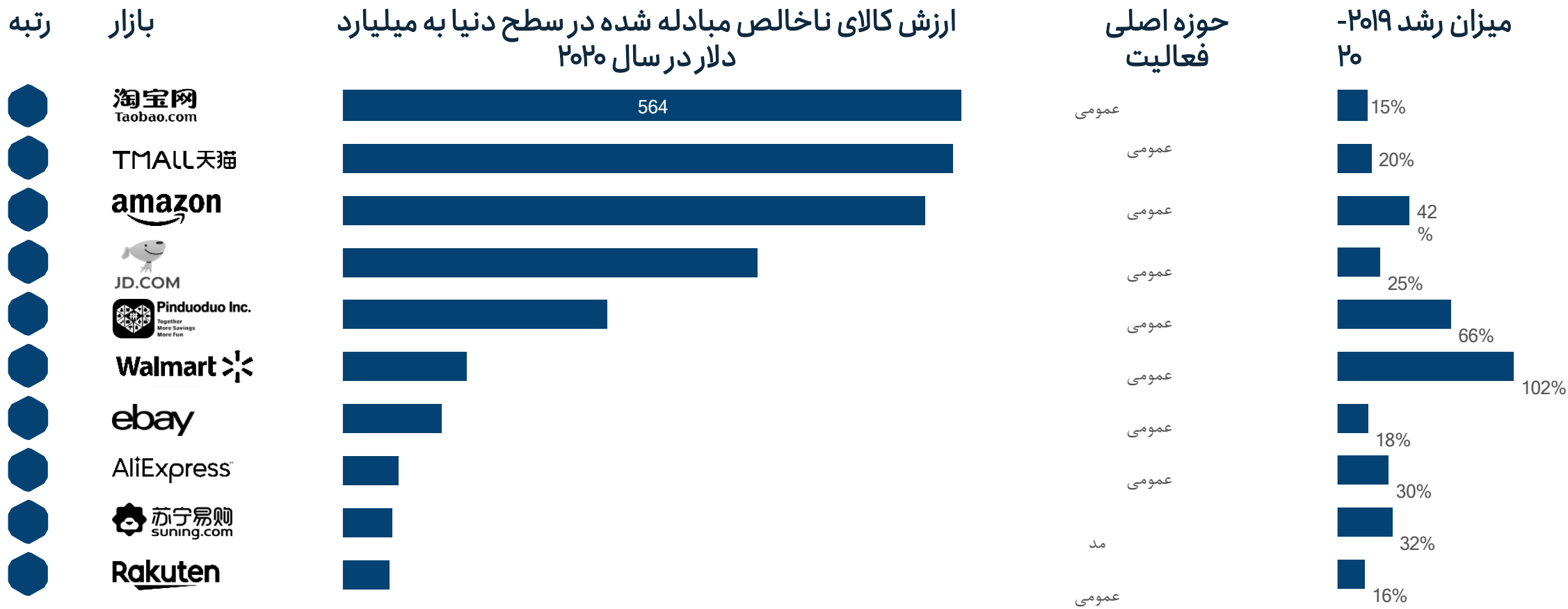
درآمد تجارت الکترونیک بازارهای برتر آنلاین در سال ۲۰۲۰، ۳۷ درصد رشد داشته است

درآمد تجارت الکترونیک بازیگران کلیدی منتخب به میلیارد دلار در سال ۲۰۲۰



Sources: Company information, [Statista CompanyDB](#), as of August 2021

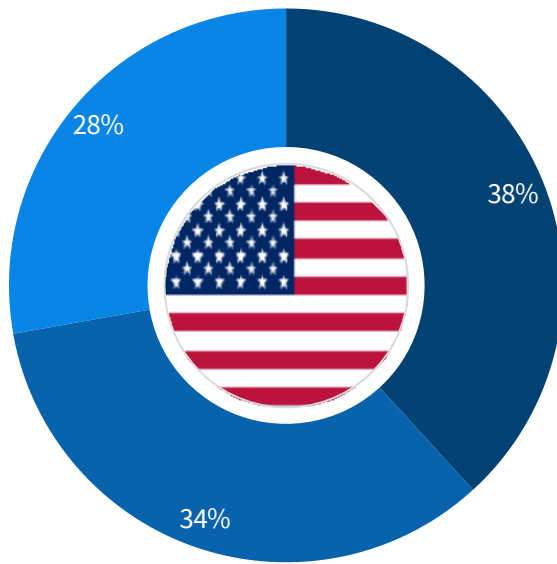
در سال ۲۰۲۰، Taobao با ارزش کالای ناخالص مبادله شده به میزان ۵۶۴ میلیارد دلار رتبه اول را از این حیث، به خود اختصاص داد، در حالیکه Walmart با ۱۰۲ درصد رشد بیش‌ترین میزان رشد را تجربه نمود



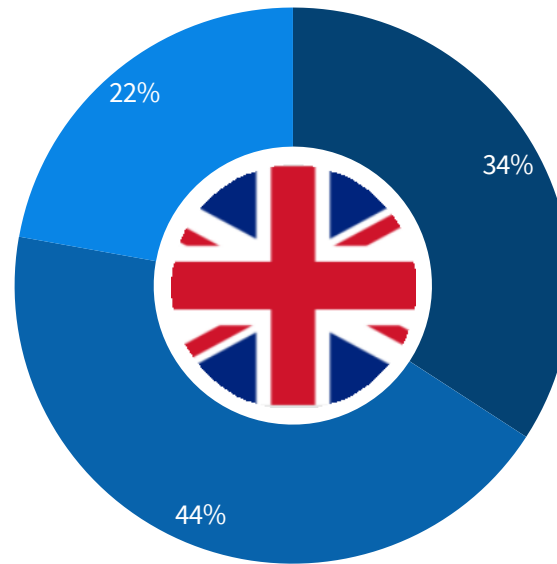
۵ فروشگاه آنلاین برتر در آمریکا و بریتانیا بیش از یک سوم بازار را در اختیار دارند

تمرکز بازار برترین فروشگاه‌های آنلاین بر حسب فروش خالص در سال ۲۰۲۰

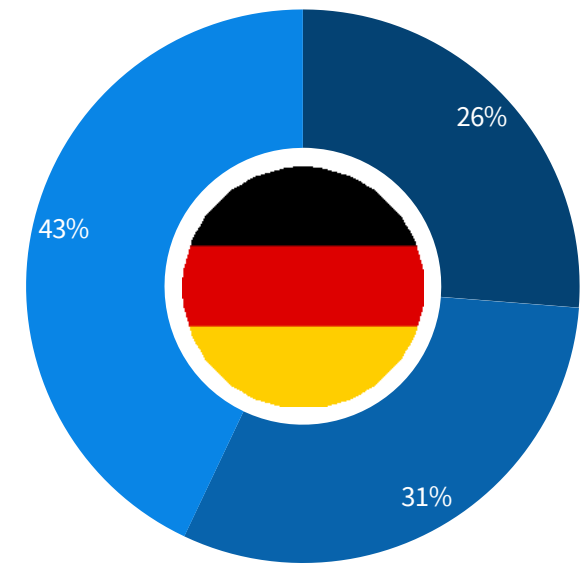
■ ۵ فروشگاه برتر ■ ۶-۱۰۰ ■ سایر



آمریکا



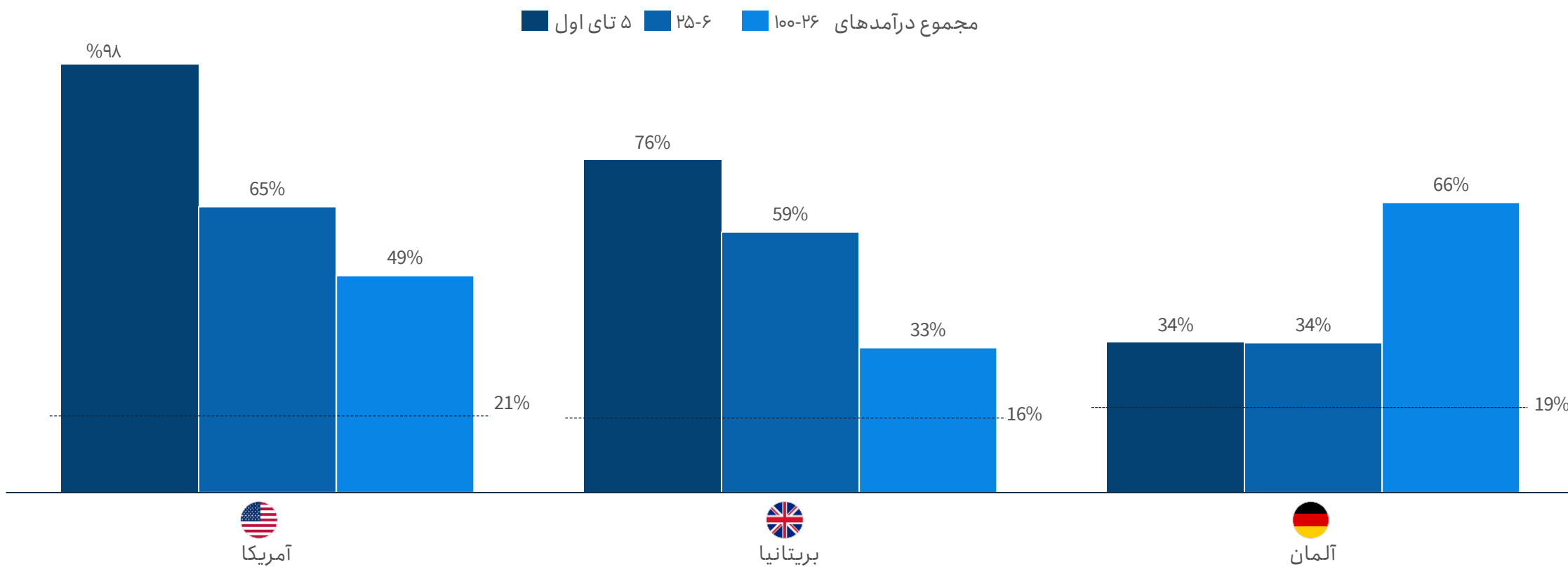
بریتانیا



آلمان

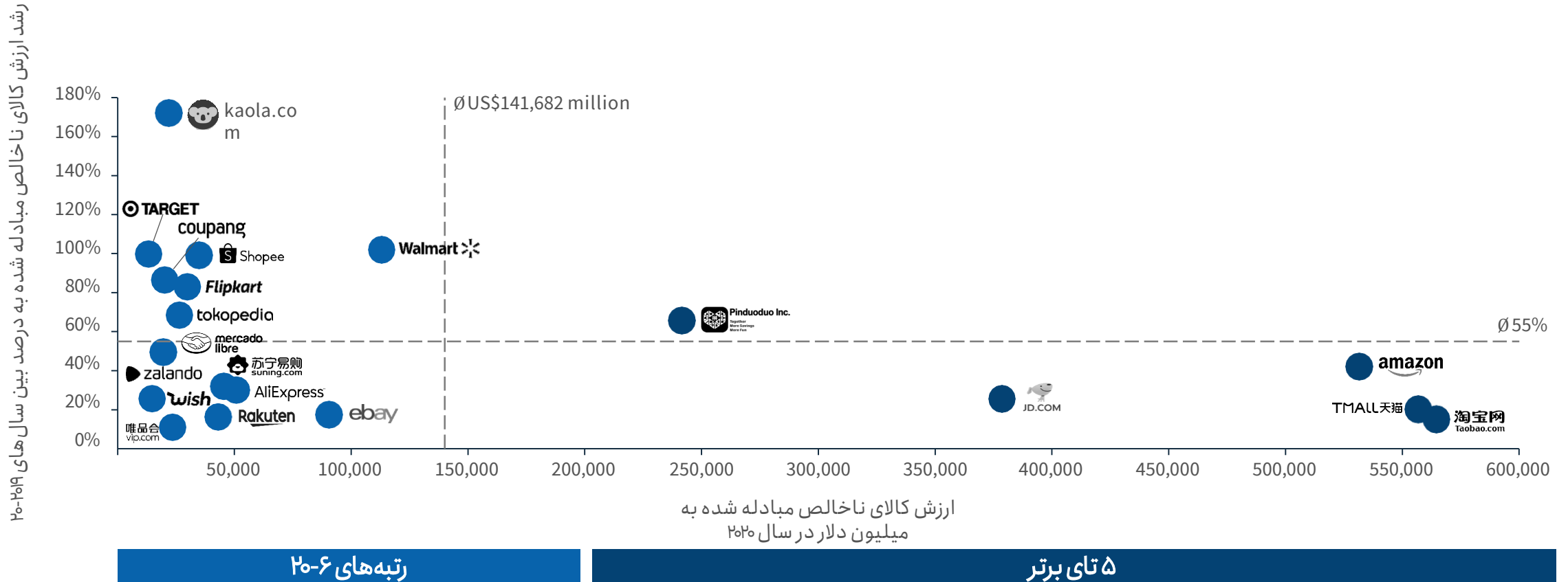
فروش خالص بازیگران کلیدی تجارت الکترونیک از سال ۲۰۱۸، به شکل قابل توجهی بیش از میانگین بازار رشد داشته است

رشد فروش خالص تجارت الکترونیک با رتبه بندی حوزه‌ها از سال ۲۰۱۸ تا ۲۰۲۰



۵ فروشگاه آنلاین برتر دنیا، بیشترین سهم را در اندازه بازار تجارت الکترونیک دارند

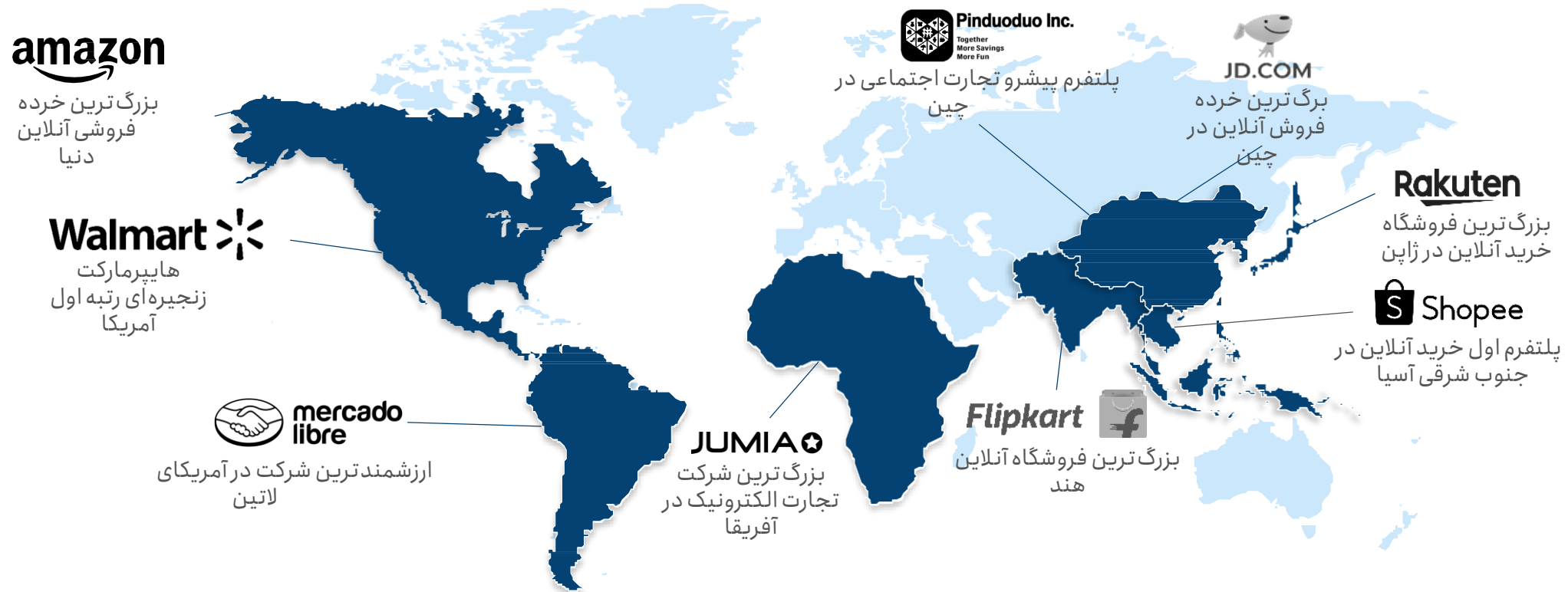
ارزش کالای ناخالص مبادله شده و رشد ۲۰ بازار برتر در سال ۲۰۲۰



Sources: Company information, [ecommerceDB](https://ecommerceDB.com), as of August 2021

بازیگران کلیدی متنوعی در سطح دنیا پدید آمده‌اند که در سطح استراتژی منطقه‌ی متبوع خود بسیار موفق عمل کرده‌اند

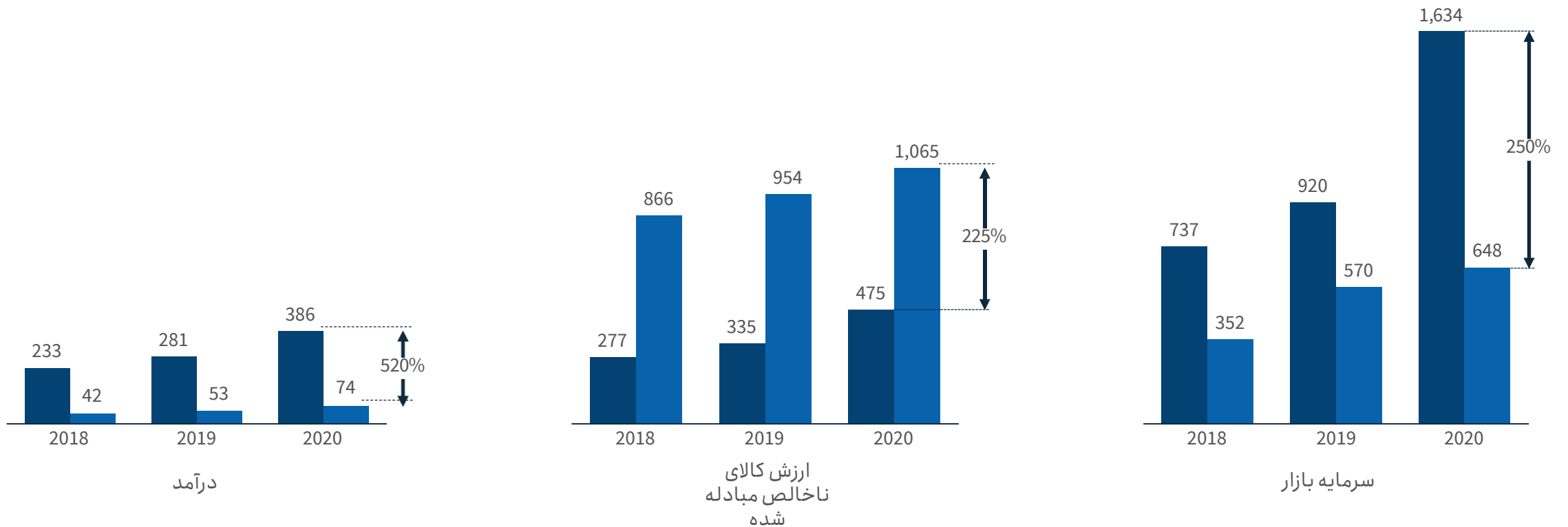
بازیگران کلیدی منتخب تجارت الکترونیک در هر منطقه / کشور در سال ۲۰۲۱



Amazon توانست از منظر درآمدها و سرمایه بازار Alibaba را پشت سر بگذارد

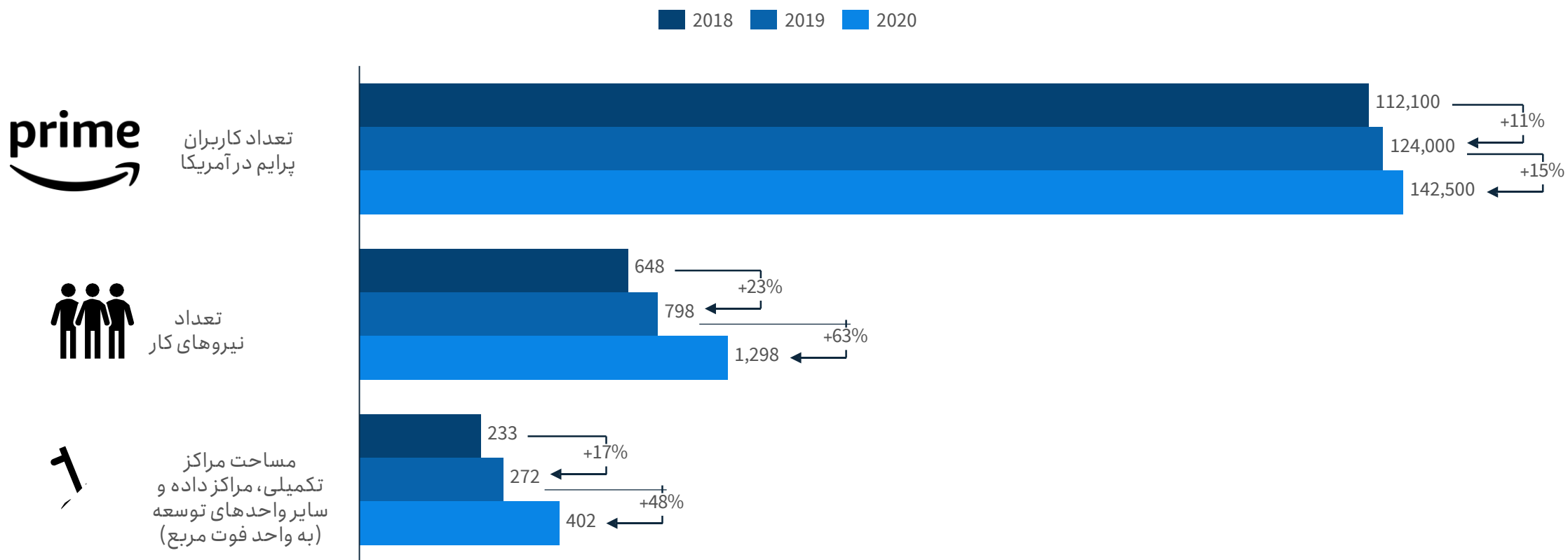
مقایسه Amazon و Alibaba به میلیارد دلار

■ Amazon ■ Alibaba



Amazon، ۵۰۰ هزار نیروی کار جدید در چین بحران، استخدام نمود تا بتواند رشد انفجاری سال ۲۰۲۰ خود را به شکلی موفق مدیریت کند

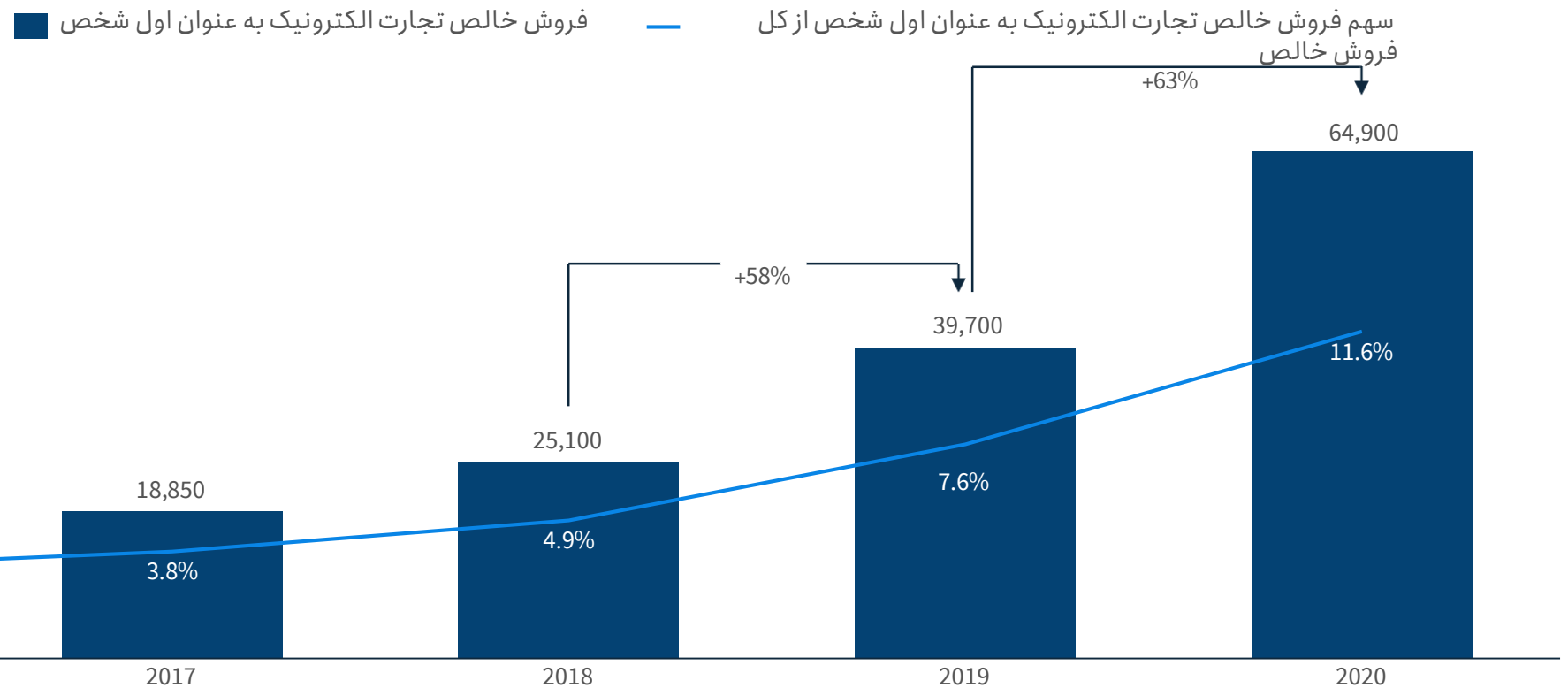
رشد Amazon در دوره پاندمی کرونا بر مبنای اندیکاتورهای منتخب به واحد هزار



Walmart با موفقیت، استراتژی آنلاین خود را اجرایی نمود: در سال ۲۰۲۰، تجارت الکترونیک در این شرکت بیش از ۶۰ درصد رشد داشته است

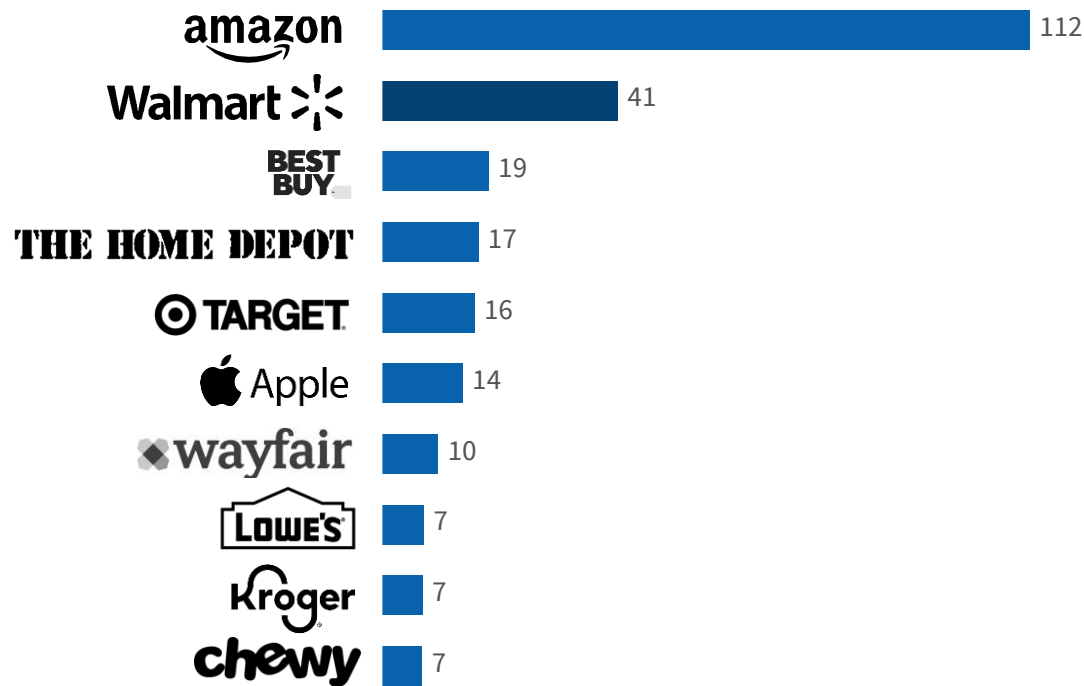


فروش خالص تجارت الکترونیک متعلق به خود Walmart به میلیون دلار

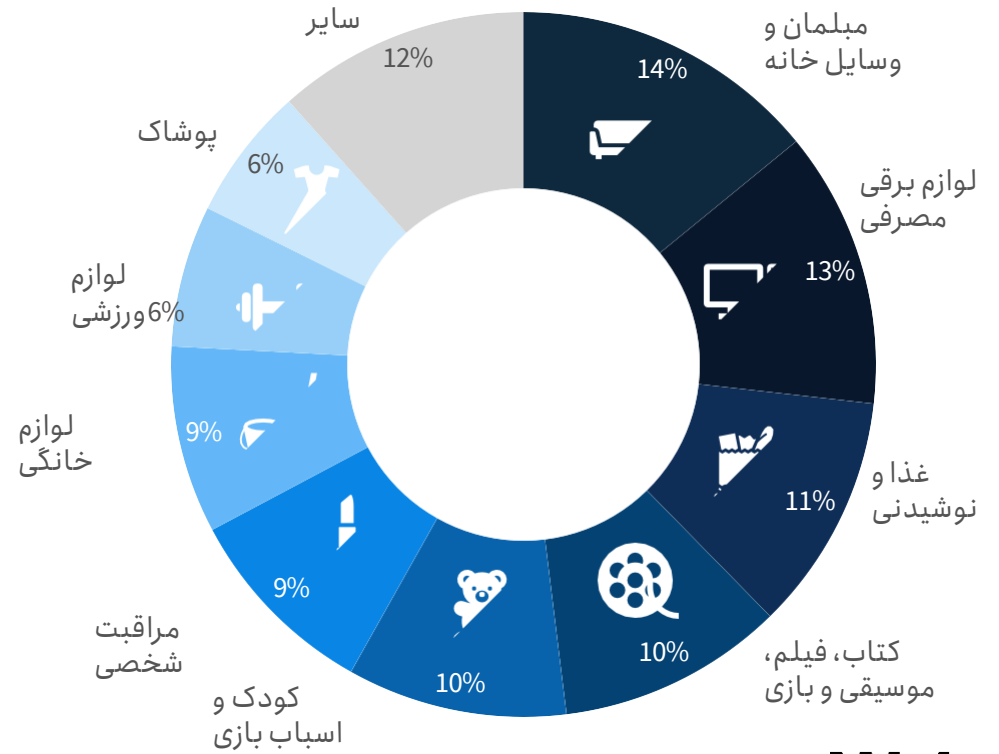


در سال ۲۰۲۰، Walmart، رتبه دوم فروش تجارت الکترونیک در لیست فروش تجارت الکترونیک در آمریکا را کسب نمود

۱۰ فروشگاه آنلاین برتر آمریکا از منظر فروش خالص تجارت الکترونیک به میلیارد دلار در سال ۲۰۲۰



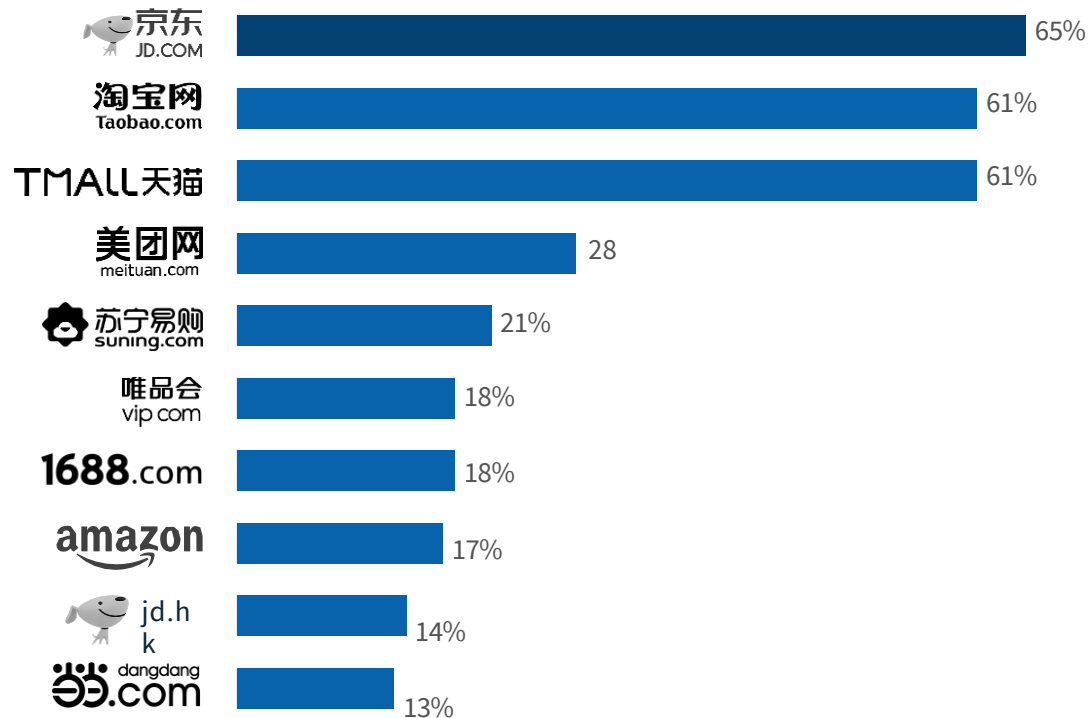
سهم درآمدهای تجارت الکترونیک Walmart در هر بخش در سال ۲۰۲۰



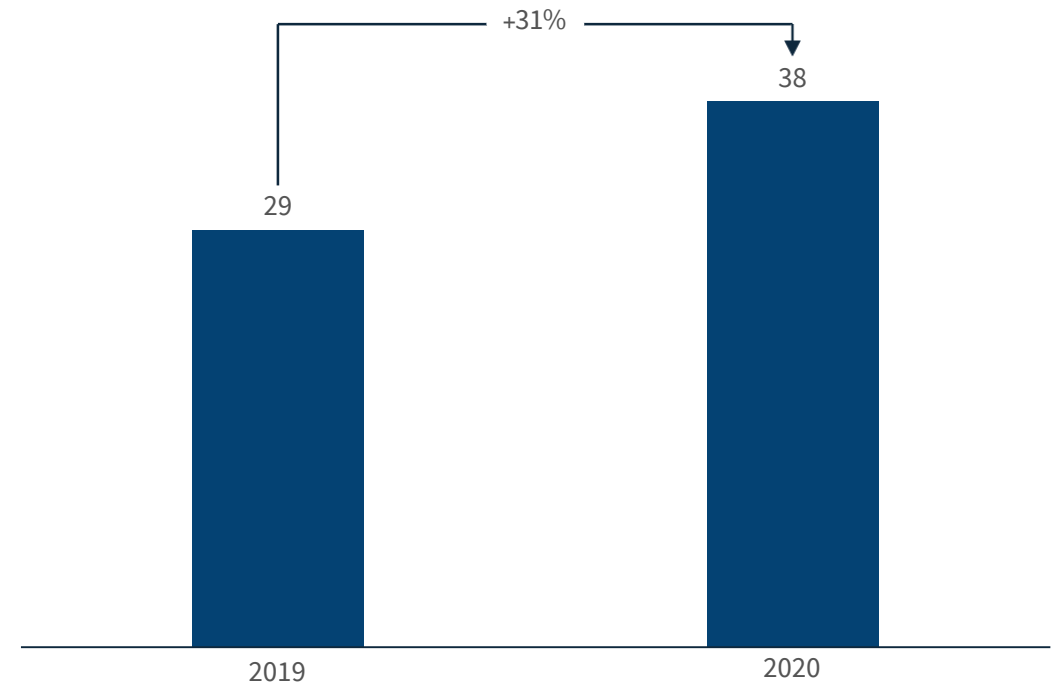


در دوران پاندمی کرونا، JD.COM، برای کاربران در چین، معروف‌ترین برند بود

پر استفاده‌ترین فروشگاه‌های آنلاین در چین در سال ۲۰۲۱



ارزش کلای ناخالص مبادله شده در JD.COM چین فستیوال خرید ۶۱۸ به میلیارد دلار در سال ۲۰۲۰



JD.COM از مجموعه متنوعی از فناوری‌های نوآورانه برای ایستادن در جایگاه یکی از بازیگران برتر تجارت الکترونیک بهره می‌برد



JD.com بر روی ۵ فناوری کلیدی تمرکز کرده است



هوش مصنوعی

هوش مصنوعی JD با هدف شخصی‌سازی خدمات در سطح یک سیستم خیره عمل می‌کند:

در روز ۱۱ نوامبر ۲۰۲۰، JD:

- سیستم خدمات مشتری هوشمند JD ۶۵۲ میلیون بار ارائه خدمت داشت
- پلتفرم تحلیل هوشمند JD بیش از ۱۰۰ میلیون تماس داشت



اینترنت اشیا

JD ارائه دهنده راهکار مبتنی بر اینترنت اشیا کاملی برای محصولات هوشمند است که سرورهای ابری، ماژول‌های مقرون به صرفه و کنترل APP را یکپارچه می‌کند.

- راهکارهای اینترنت اشیا JD به ترتیب بخش عبارتند از:
- خانه‌های هوشمند
 - حمل و نقل هوشمند
 - مسائل مالی هوشمند
 - درمان هوشمند
 - اینترنت اشیا صنعتی
 - معاملات املاک هوشمند
 - اتصال خودروهای هوشمند



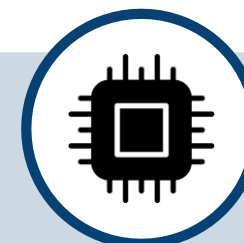
بلاکچین

JD از فناوری بلاکچین به منظور ارتقای سطح امنیت و شفافیت استفاده می‌کند. در سال ۲۰۲۰، JD با Everledger و موسسه گوهرشناسی آمریکای (GIA) همکاری نمود تا خریداران الماس بصورت آنلاین از پلتفرم JD بتوانند صحت و سلامت خرید خود را بصورت آنلاین گواهی کنند و بتوانند به خرید آنلاین الماس از این طریق اعتماد نمایند.



سیستم‌های خودمختار

فرایندهای این شرکت بوسیله سیستم‌های خودمختار سرعت گرفته است. در سال ۲۰۲۰، روبات ارسال کننده JD در شهر ووهان و به منظور ارسال بدون دخالت انسان بکار گرفته شد. این روبات در این مدت بیش از ۶۸۰۰ کیلومتر پیمایش مسیر نمود و بیش از ۱۳ هزار بسته را به گیرندگان رساند.

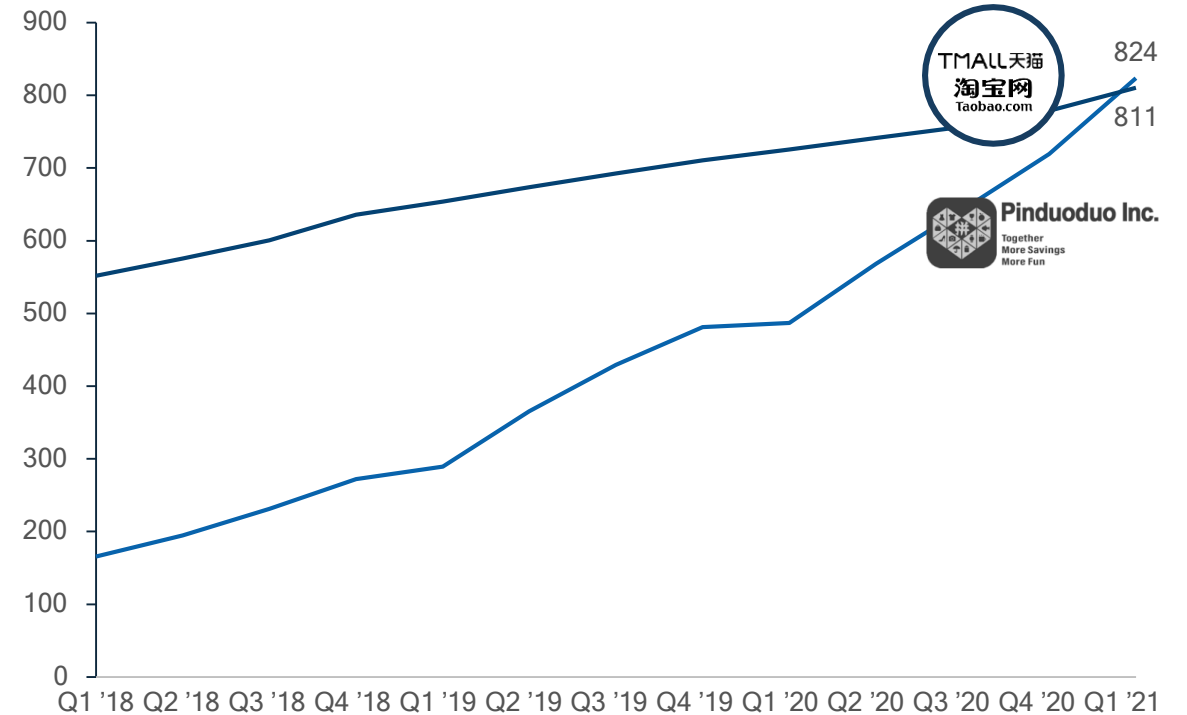


رایانش نسل بعد

پیدایش هوش مصنوعی و کلان داده نیازمند پیشرفت در فناوری رایانش است. JD موسسه‌ای تحقیقاتی بمنظور پژوهش در زمینه ۶ حوزه کلیدی شامل رایانش کوانتومی با هدف تجاری سازی آن تاسیس کرده است. بطور تجربی کامپیوتر کوانتومی که چین تولید کرده است ۱۰۰ تریلیون بار سریعتر از سریع ترین ابرکامپیوترهای دنیاست.

Pinduoduo، پلتفرم اجتماعی با محوریت کشاورزی، به لحاظ تعداد کاربران فعال ماهانه در سال ۲۰۲۱ از Alibaba پیشی گرفت

تعداد کاربران فعال ماهانه



درباره Pinduoduo

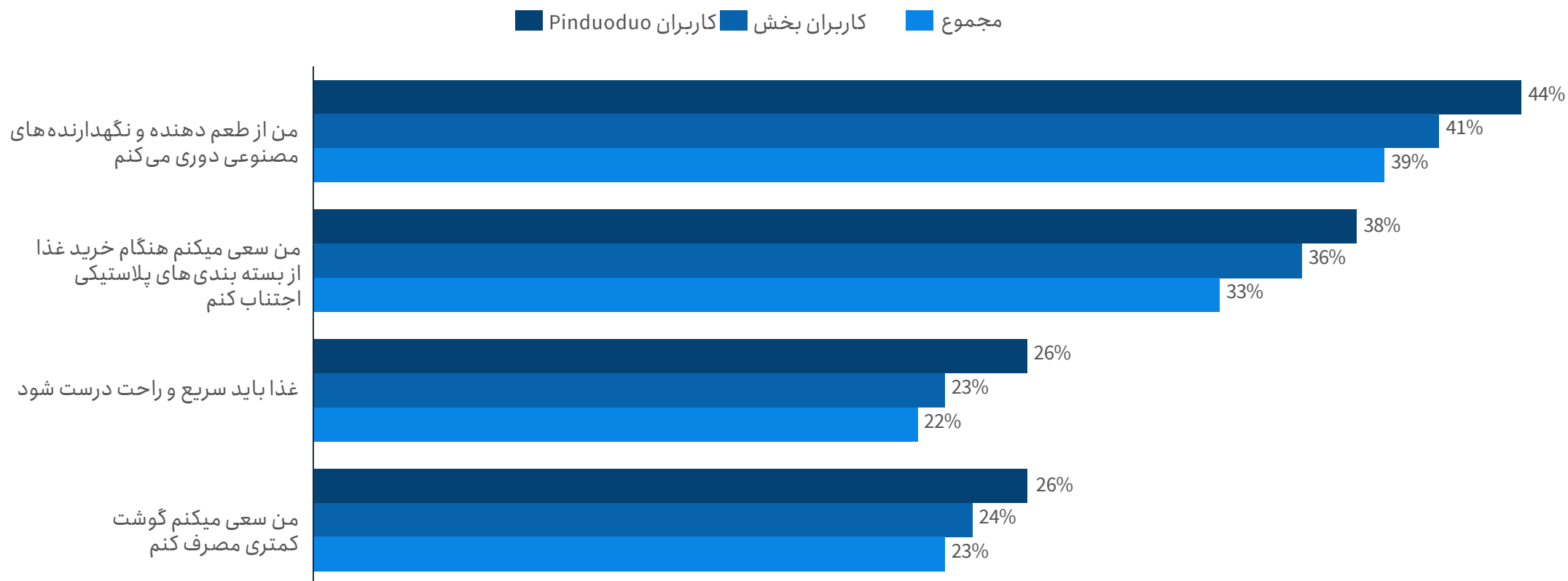
Pinduoduo بزرگ‌ترین پلتفرم حوزه کشاورزی است. این اپلیکیشن تجارت الکترونیک اجتماعی بر اساس خرید گروهی و مراودات اجتماعی شکل گرفته است. کاربران می‌توانند با دعوت از دوستان خود و بمنظور کسب صرفه جویی مالی و تخفیف گروهی، خریدهای گروهی انجام دهند. مدل کسب‌وکار Pinduoduo ارتباط با مشتریان را تقویت می‌کند و مصرف‌کنندگان را به فعال بودن در شبکه‌های اجتماعی تشویق می‌کند. Pinduoduo سریع‌ترین رشد را در میان استارت‌آپ‌های چینی در تاریخ داراست و در حال حاضر سومین بازیگر کلیدی تجارت الکترونیک در چین پس از Alibaba و JD.COM است.



Sources: Company information

مشتریان Pinduoduo به منظور حفظ سلامت خود، حساسیت بیشتری در انتخاب خواروبار و محصولات خوراکی دارند

آگاهی مشتریان Pinduoduo از غذا و تغذیه در چین

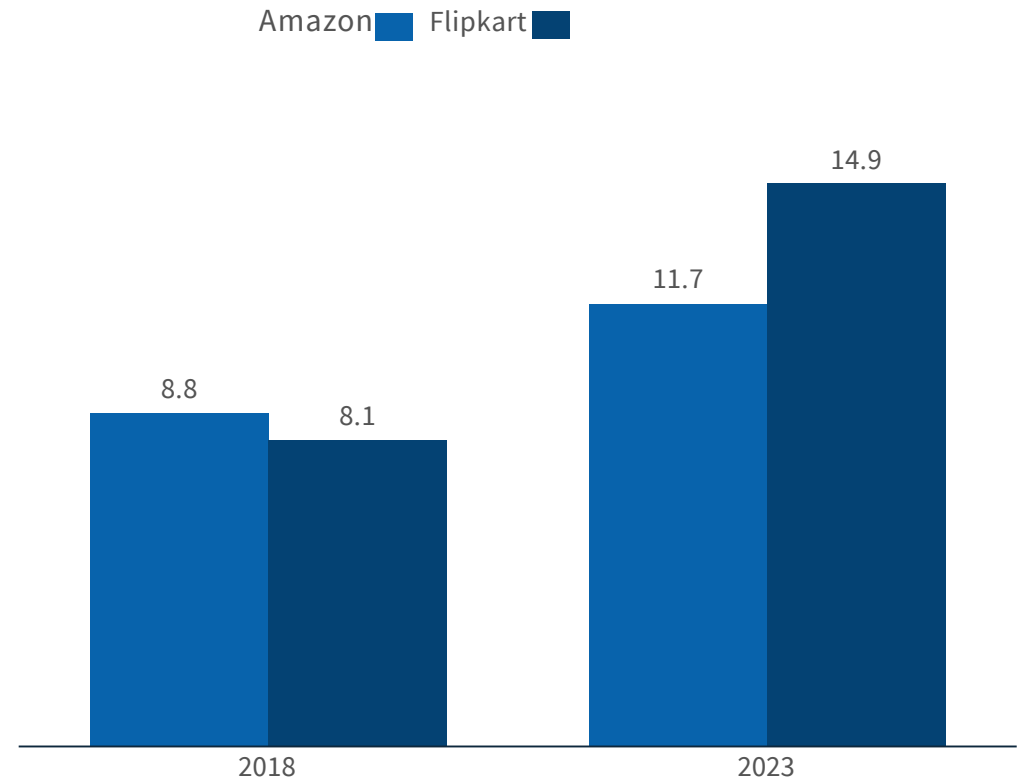
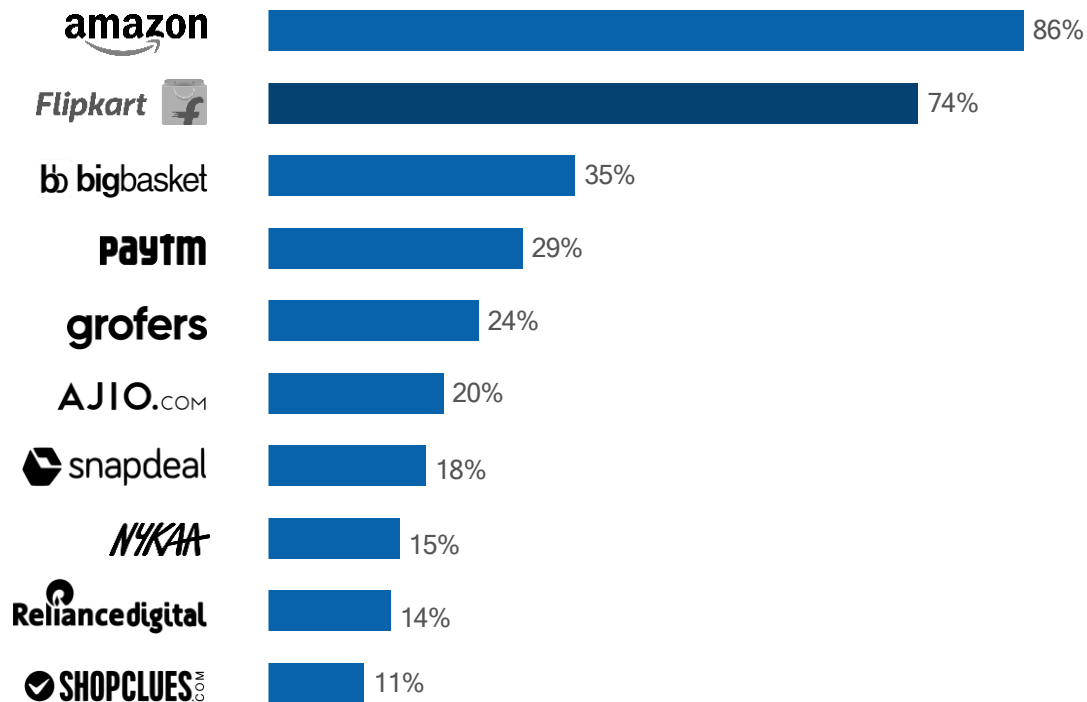




Flipkart پس از Amazon، دومین بازار آنلاین مشهور در هند است

۱۰ فروشگاه پر استفاده آنلاین در سال ۲۰۲۱ در هند

فروش ناخالص تجارت الکترونیک در هند به میلیارد دلار در سال ۲۰۲۱



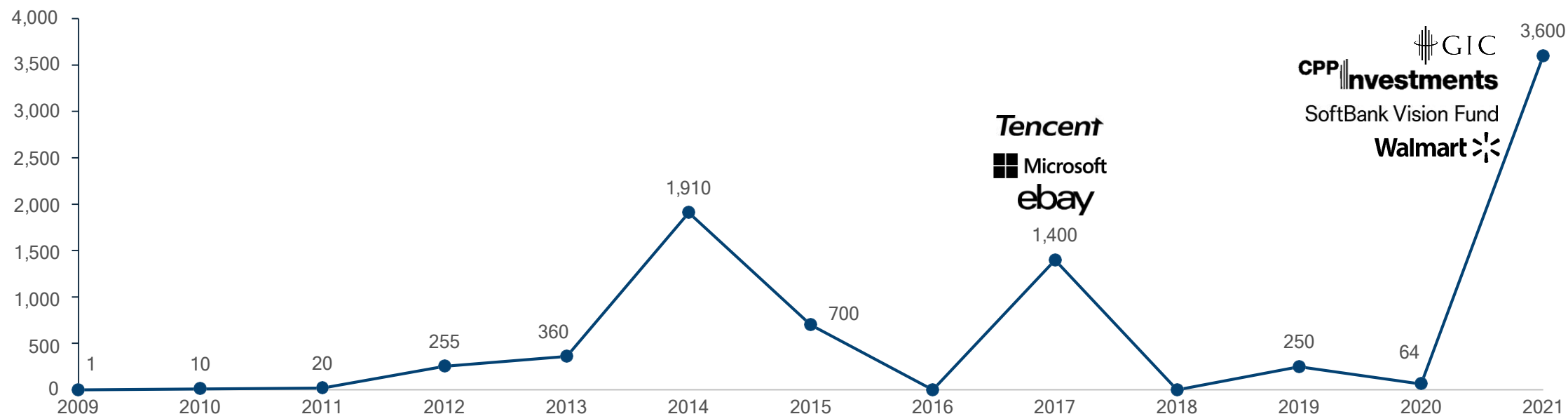
Sources: Edge by Ascential, [Statista Global Consumer Survey](#), as of May 2021

Flipkart، با جذب سرمایه‌ای معادل ۳'۶ میلیارد دلار، رکوردی جدید از این حیث در میان استارت‌آپ‌های درون هند از خود به جای گذاشت



تایم لاین جذب سرمایه Flipkart به میلیون دلار

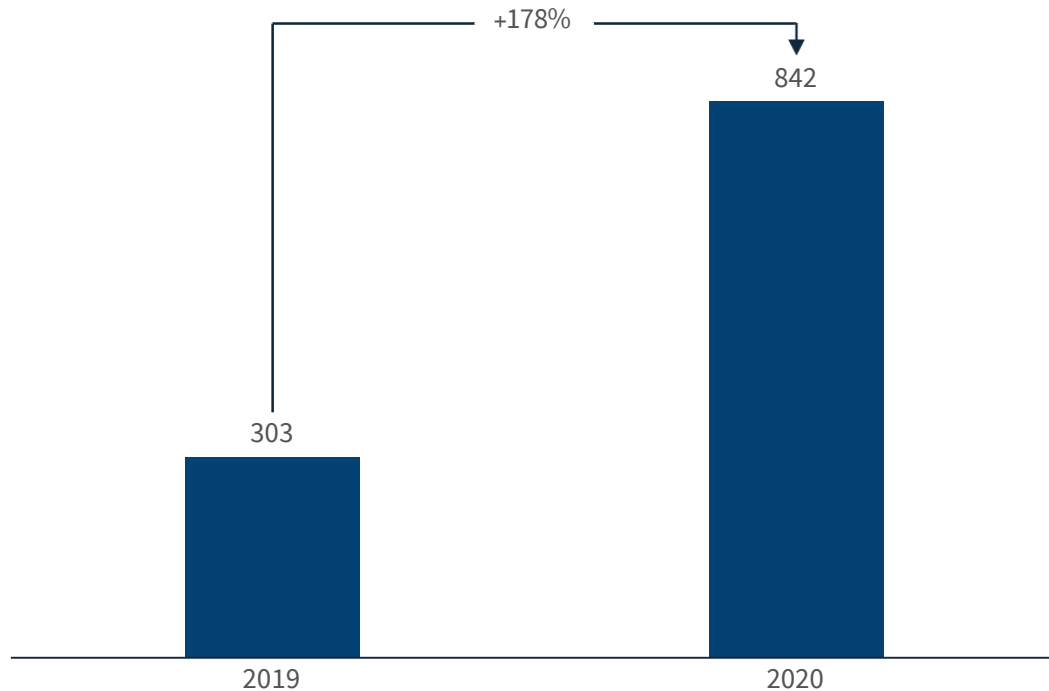
Flipkart رهبر بازار هند با بیش از ۳۵۰ میلیون کاربر و ۳۰۰'۰۰۰'۰۰۰ فروشنده ثبت شده در کل کشور است. عملکرد بینظیر Flipkart در کنار رشد تجارت دیجیتال در هند باعث شده تا این استارت‌آپ تا سال ۲۰۰۷، موفق به چندین مرحله جذب سرمایه شود. اخیراً در جولای ۲۰۲۱، این استارت‌آپ توانست از طریق سرمایه‌گذاری GIC، سرمایه‌گذاری CPP، Walmart و Softbank رقم ۳'۶ میلیارد دلار جذب سرمایه داشته باشد. دور جدید جذب سرمایه، Flipkart را تبدیل به یکی از ۱۰ شرکت تجارت الکترونیک برتر دنیا از منظر ارزش‌گذاری نمود و باعث شد تا این شرکت بتواند در سال ۲۰۲۲ در بازار سهام آمریکا عرضه اولیه شود.



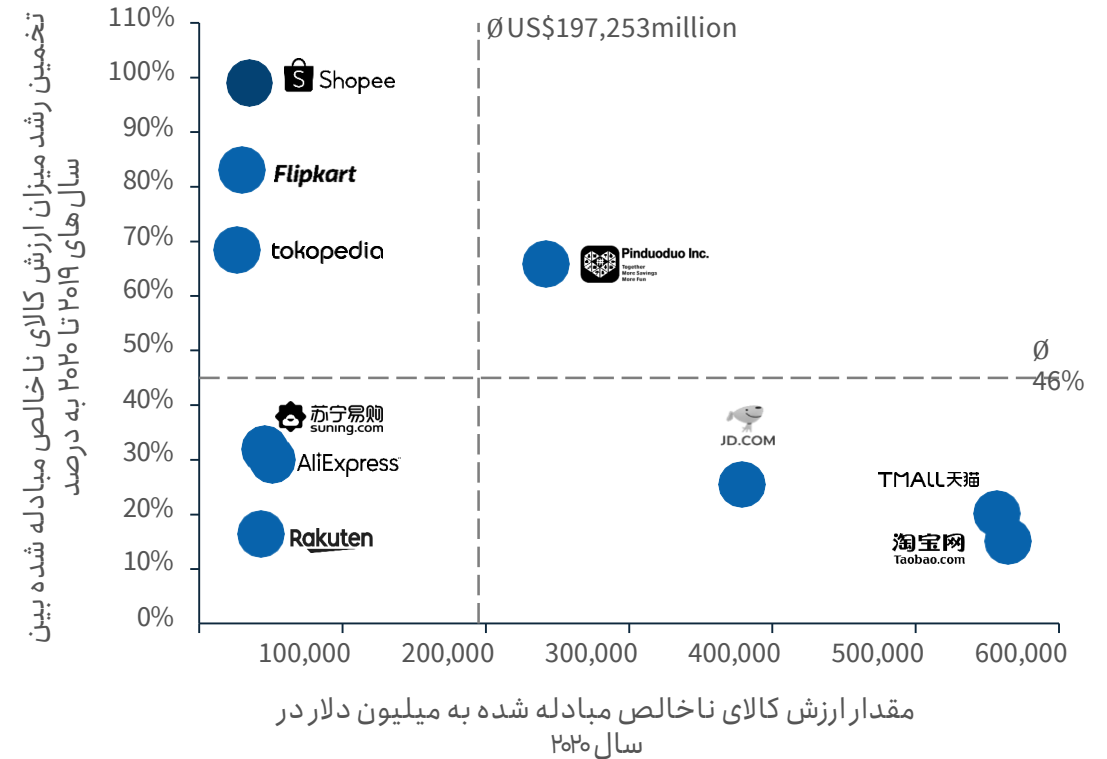
Shopee، استارت‌آپ بازاری نوپا توانست با رشد قابل توجه در سال ۲۰۲۰، سایر بازارهای برتر آسیایی را کنار بزند



درآمد Shopee به میلیون دلار در سال ۲۰۲۰

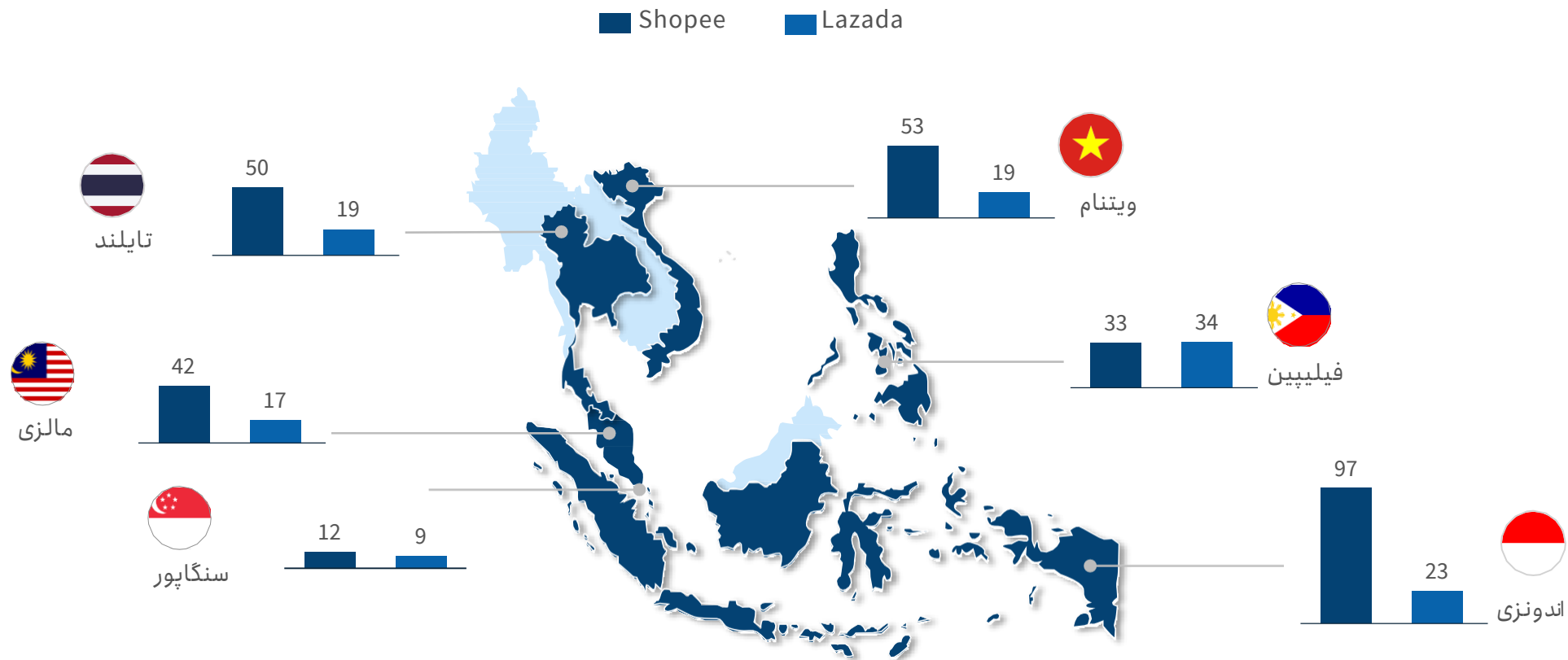


ارزش کالای ناخالص مبادله شده ده بازار برتر آسیایی



Shopee توانست با عبور از Lazada، تبدیل به بازیگر اصلی تجارت الکترونیک در جنوب شرقی آسیا در سال ۲۰۲۰ شود

تعداد صفحات وب باز شده در کشورهای منتخب جنوب شرق آسیا به میلیون در نیمه اول سال ۲۰۲۰

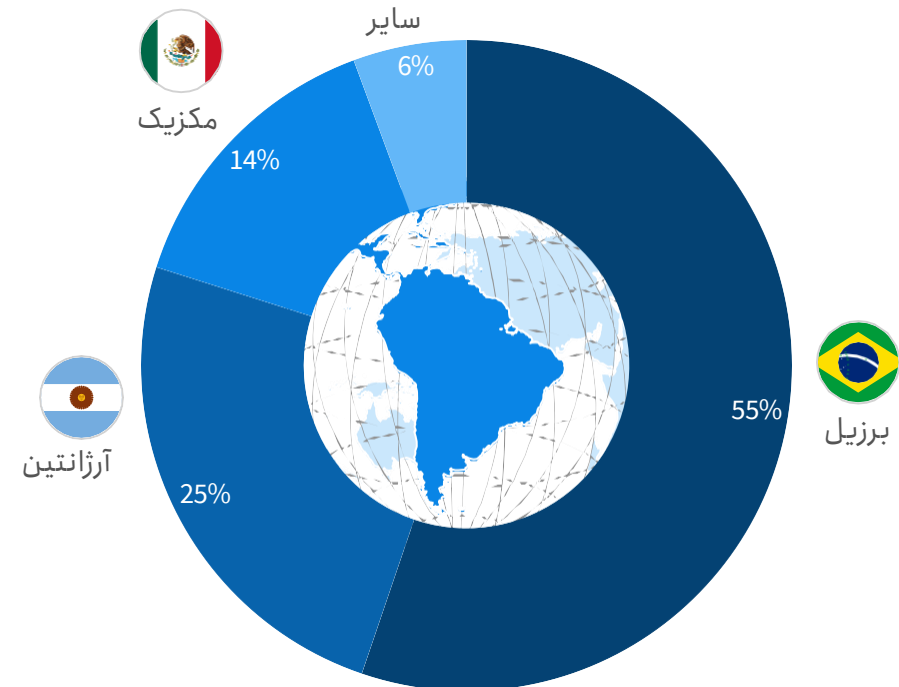
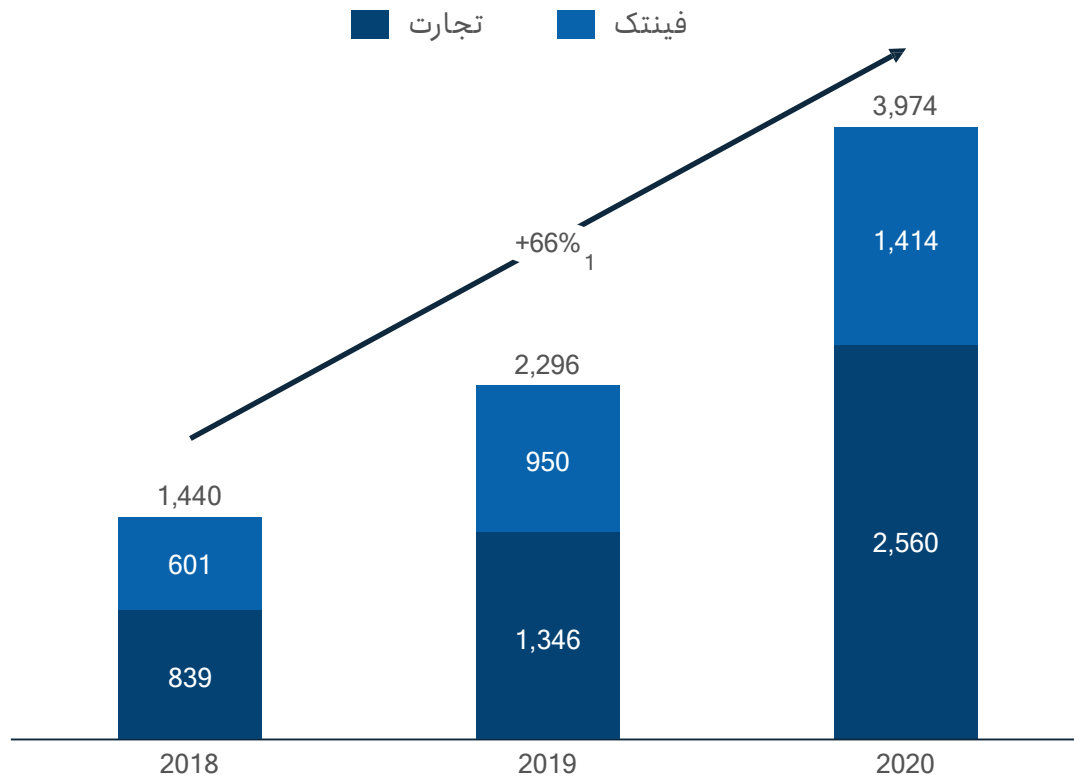


MercadoLibre به ثبات و شتاب مطلوبی رسیده است و در حال حاضر با موفقیت در آمریکای لاتین به فعالیت می‌پردازد



درآمد MercadoLibre به میلیون دلار

درآمد MercadoLibre در سال ۲۰۲۰



MercadoLibre برای پشتیبانی از کسب‌وکار تجارت الکترونیک خود، اکوسیستم متنوعی ایجاد کرده است



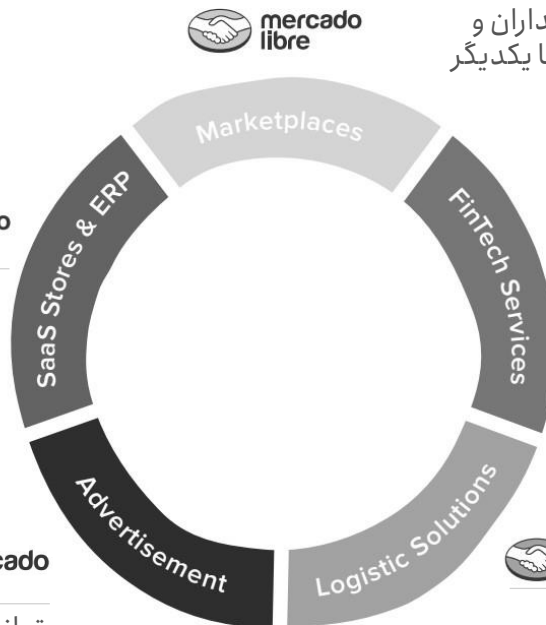
اکوسیستم تجارت الکترونیک MercadoLibre

۲۲۰۰۰
فروشگاه فعال در سال ۲۰۲۰

راهکار فروشگاهی آنلاین که به کاربران اجازه می‌دهد فروشگاه‌های تجارت الکترونیک خود را پی‌گیری کنند، مدیریت کرده و به سایرین معرفی نمایند

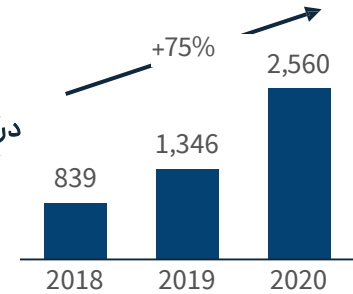
52,596
تبلیغ‌کننده ماهانه در سال ۲۰۲۰

توانمندسازی کسب‌وکارها برای معرفی محصولات و خدمات خود بر روی پلتفرم MercadoLibre



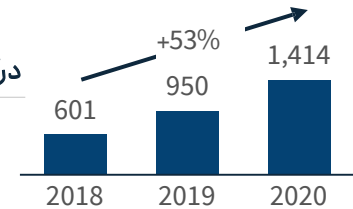
درآمد حاصل از تجارت به میلیون دلار

پلتفرم تجارت الکترونیک که در آن خریداران و فروشندگان برای تبادل کالا و خدمات با یکدیگر مرتبط می‌شوند



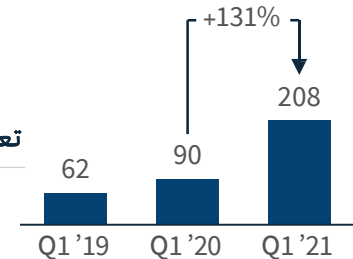
درآمد حاصل از فینتک به میلیون دلار

راهکار فینتکی که برای تسهیل نقل و انتقالات مالی طراحی شده است



تعداد ارسال به میلیون

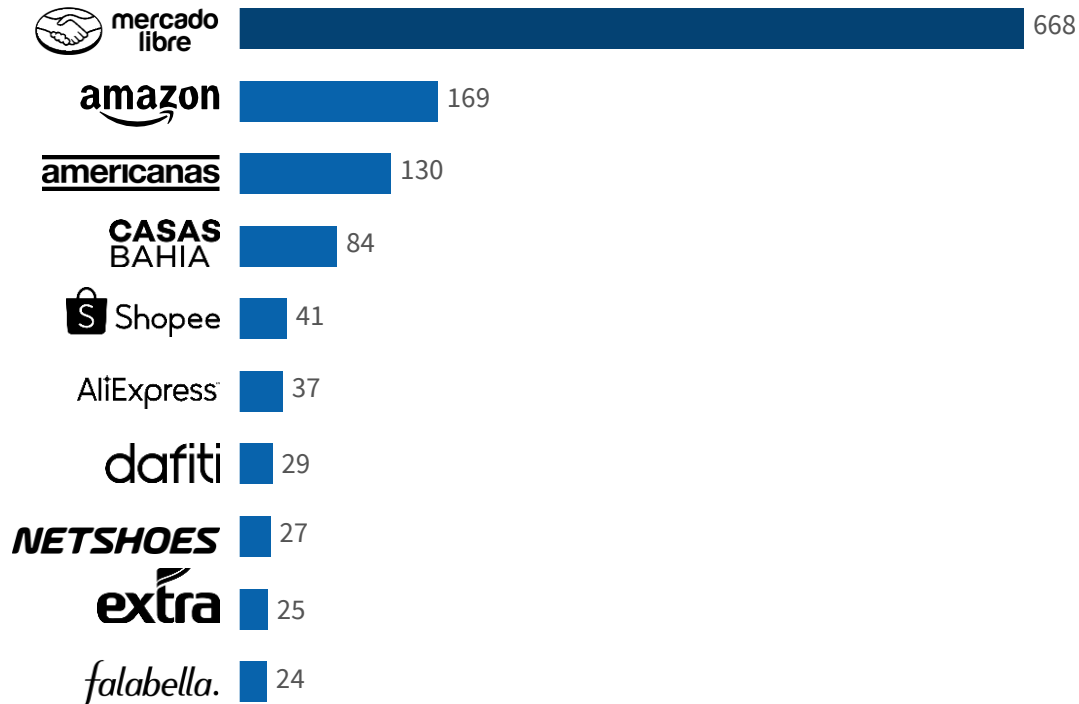
سرویس مدیریت ارسال



تعداد بازدیدهای ماهانه MercadoLibre تایید می‌کند که این شرکت در آمریکای لاتین رهبر اصلی این حوزه است



تعداد بازدیدهای ماهانه ۱۰ بازار برتر آمریکای لاتین به میلیون تا آوریل ۲۰۲۱



Sources: Company information, Webretailer

MercadoLibre در دوران پاندمی کرونا

ارزش MercadoLibre در اثر پاندمی با افزایش روبرو شد. سرمایه بازار این شرکت نیز به سرعت رشد نمود و از ۳۰ میلیون دلار در دسامبر ۲۰۱۹ به ۸۳ میلیون دلار در دسامبر ۲۰۲۰ رسید.

در ژانویه ۲۰۲۱، MercadoLibre در اولین دور فروش تضامینی بین‌المللی خود توانست ۱۱ میلیارد دلار جذب سرمایه کند

استراتژی‌های بعد از پاندمی کرونا

افزایش ظرفیت انبارها در آمریکای لاتین



دوبرابر نمودن تعداد نیروی کار به ۳۲۰۰۰ نفر در سال ۲۰۲۱



تغییر رویکرد و استفاده از خودروهایی ارسال‌کننده برقی

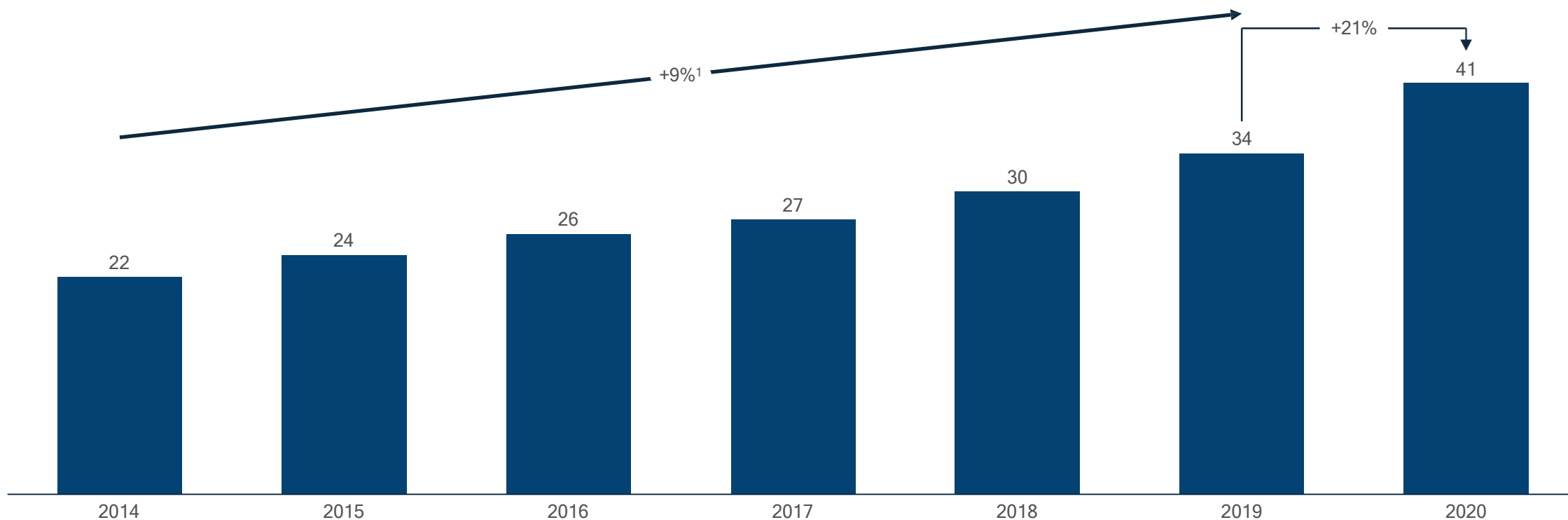


ارزش شرکت

Rakuten، در سال ۲۰۲۰، برای اولین بار از سال ۲۰۱۴، رشدی بالاتر از ۲۰ درصد را تجربه نمود

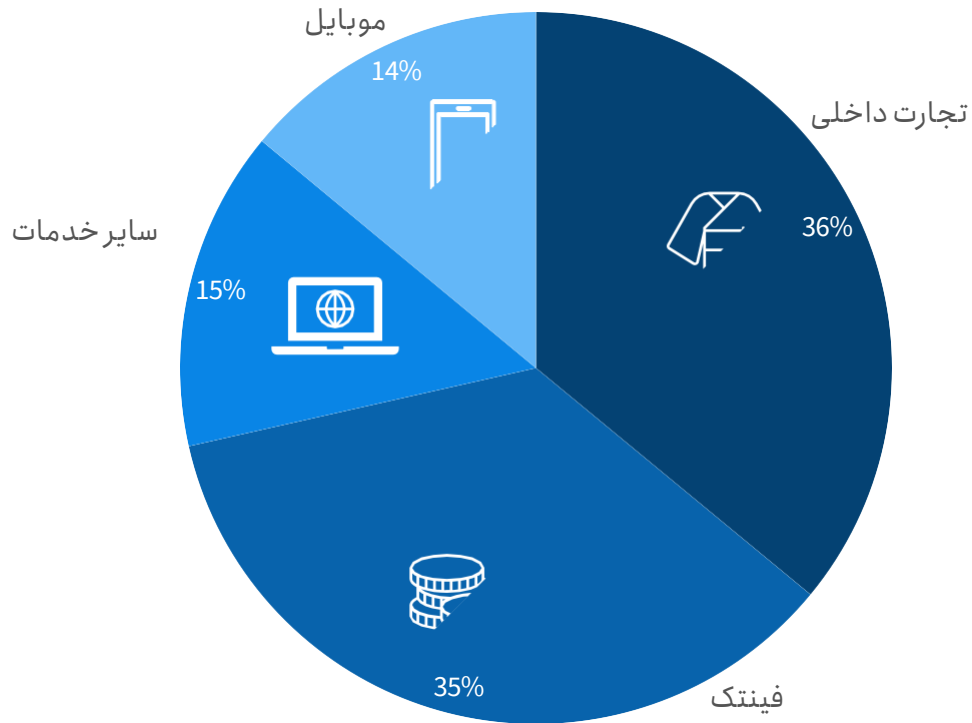
Rakuten

حجم خالص تجارت الکترونیک گروه Rakuten به میلیارد دلار

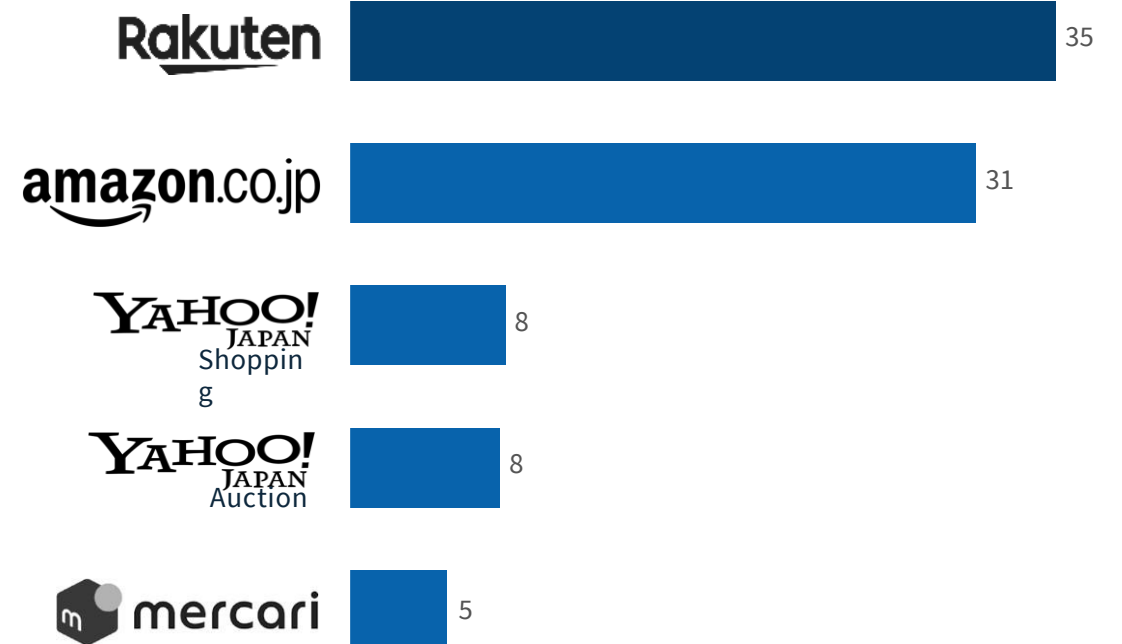


درآمد ایجادشده در بخش فینتک Rakuten تقریباً برابر با درآمد بخش تجارت الکترونیک این شرکت بود

توزیع درآمد Rakuten در سال ۲۰۲۰



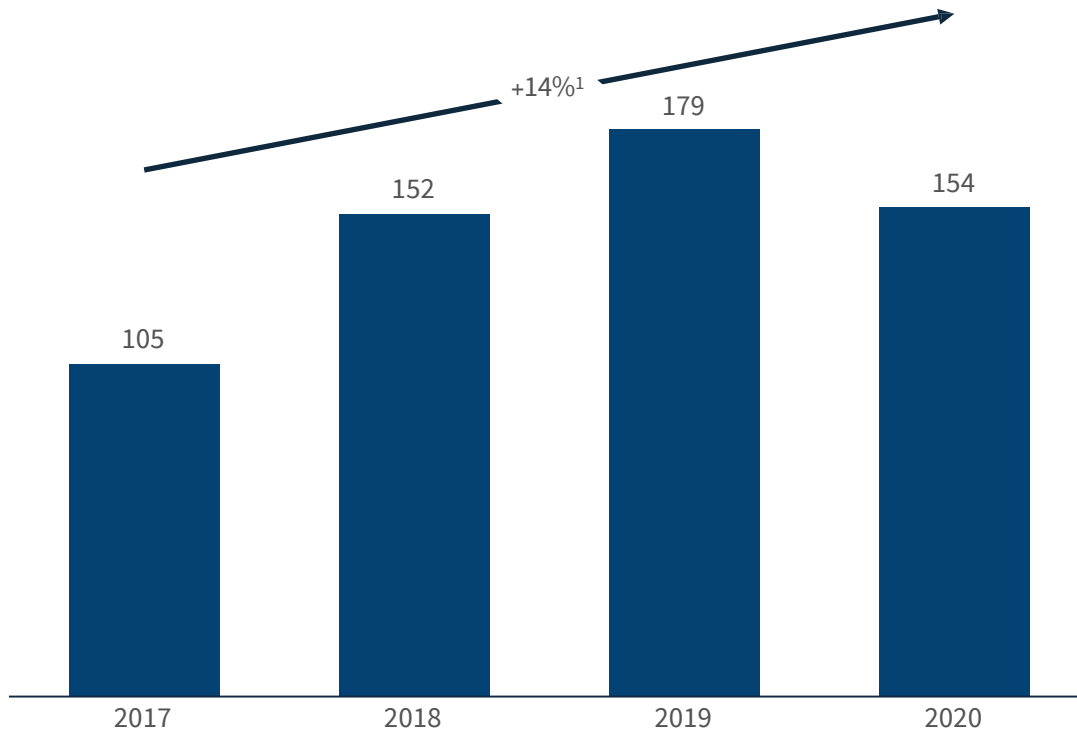
ارزش کالای ناخالص مبادله شده ۵ پلتفرم برتر تجارت الکترونیک در ژاپن به میلیارد دلار در سال ۲۰۱۹



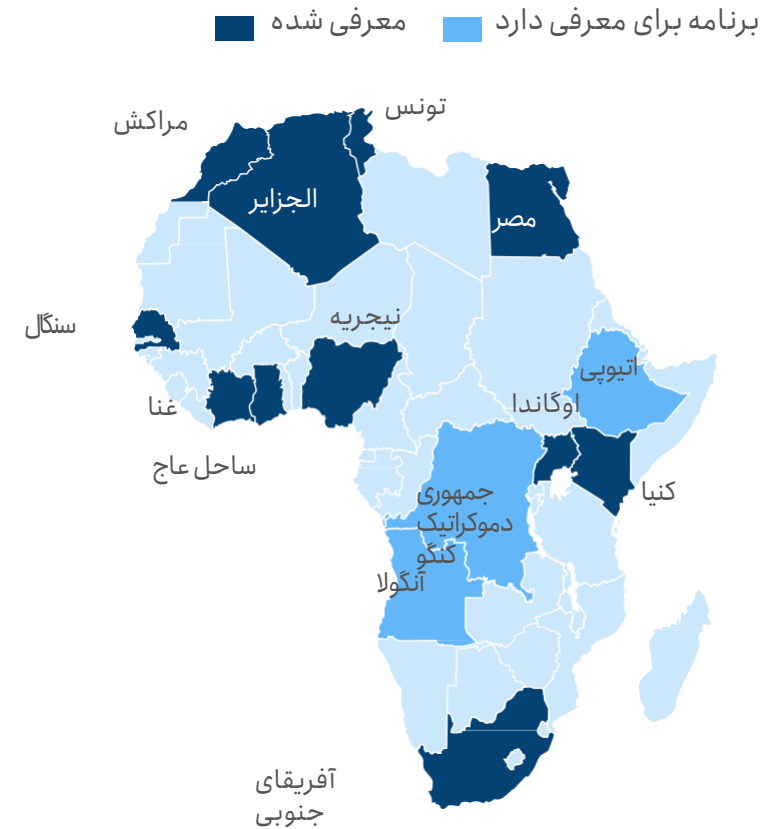
پلتفرم تجارت الکترونیک نیجریه‌ای Jumia در آفریقا، در سال ۲۰۲۰ بیش از ۱۵۰ میلیون دلار درآمد داشت



درآمد Jumia به میلیون دلار



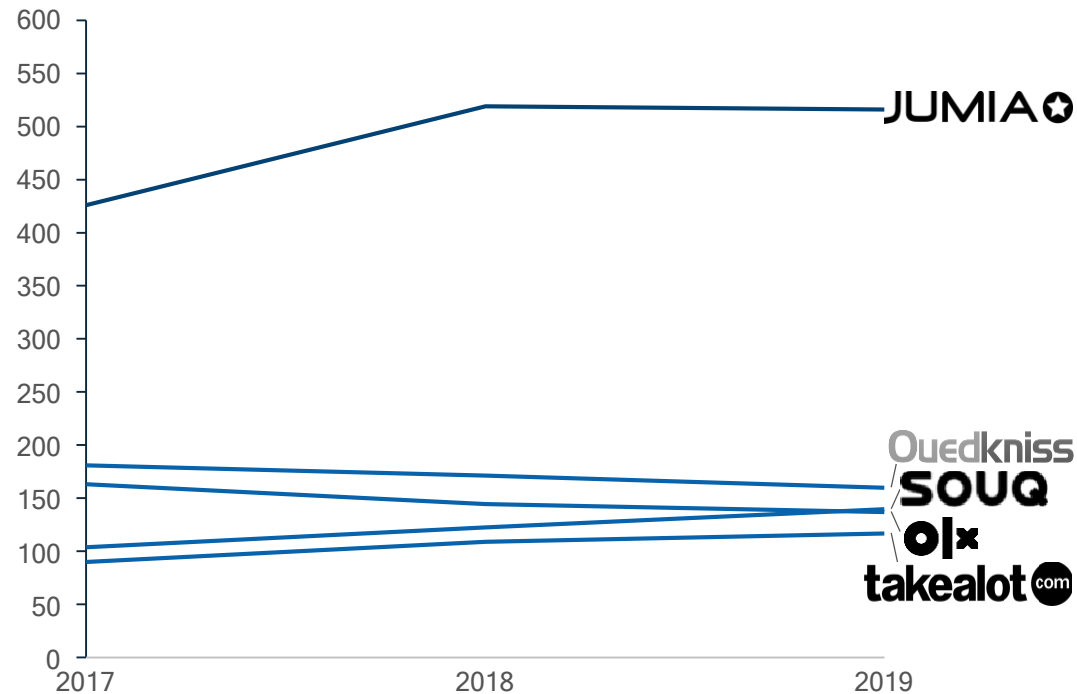
نگاه اجمالی به عملکرد Jumia در کشورهای مختلف در سال ۲۰۲۱



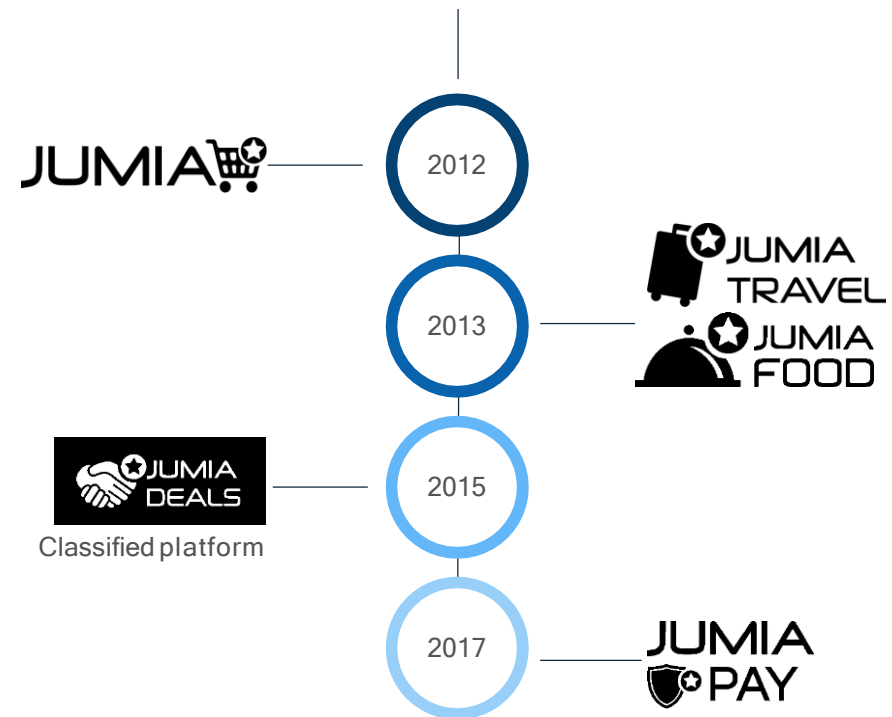
پربازدیدترین بازار آفریقا (Jumia)، در زمینه ارسال غذا، سفر، دسته بندی و فینتک نیز فعال است



ترافیک تخمینی وب بازارهای آفریقا به میلیون در سال ۲۰۱۹



تایم لاین: معرفی کسب و کارهای Jumia



رشد تجارت الکترونیک در نتیجه از بین رفتن نقاط تخریب زنجیره ارزش است

با اینکه پاندمی کرونا تغییر به سمت کانال‌های فروش آنلاین را شتاب بخشیده است، فعالان بازار نیز سرمایه‌گذاری‌های سنگینی بر روی تسهیل خرید آنلاین و جذابتر نمودن آن برای مصرف‌کنندگان کرده‌اند.

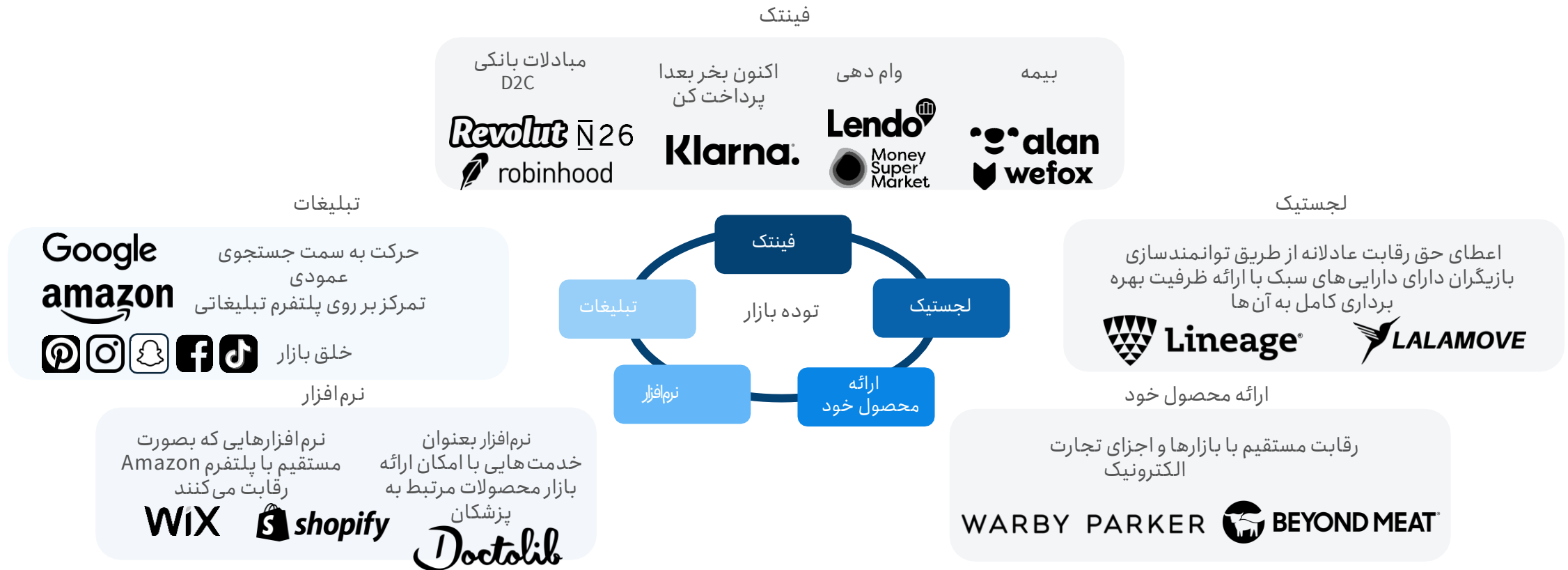
اقدامات انجام شده شامل ارائه رو به فزونی تعداد محصولات - بیش از ۵ میلیون محصول بصورت آنلاین در Walmart ارائه می‌شود - در کنار ارائه محصولات در چندین پلتفرم در اشکال مختلف از جمله سوپر اپ‌ها و شبکه‌های اجتماعی بوده است.

ارائه‌دهندگان جدید خدمات پرداخت، پرداخت‌های آنلاین را تسهیل کرده‌اند و شروع به ارائه تجارب و راهکارهای خرید جداگانه خود کرده‌اند. سیستم‌های خرید غنی عملیاتی، ابزارهای قدرتمندی را جهت ایجاد تجارب خرید عالی برای مشتریان به فروشندگان ارائه می‌دهند. نکته آخر و البته بسیار با اهمیت اینست که سرمایه‌گذاری‌های قوی در زیرساخت‌ها و نوآوری در لجستیک باعث ارتقای سرعت و کیفیت فرآیند خدمت رسانی شده است.



اجزای اکوسیستم گسترده تجارت الکترونیک به شدت به هم متصل هستند، که این موضوع باعث حذف نقاط تخریب در زنجیره ارزش می‌شود

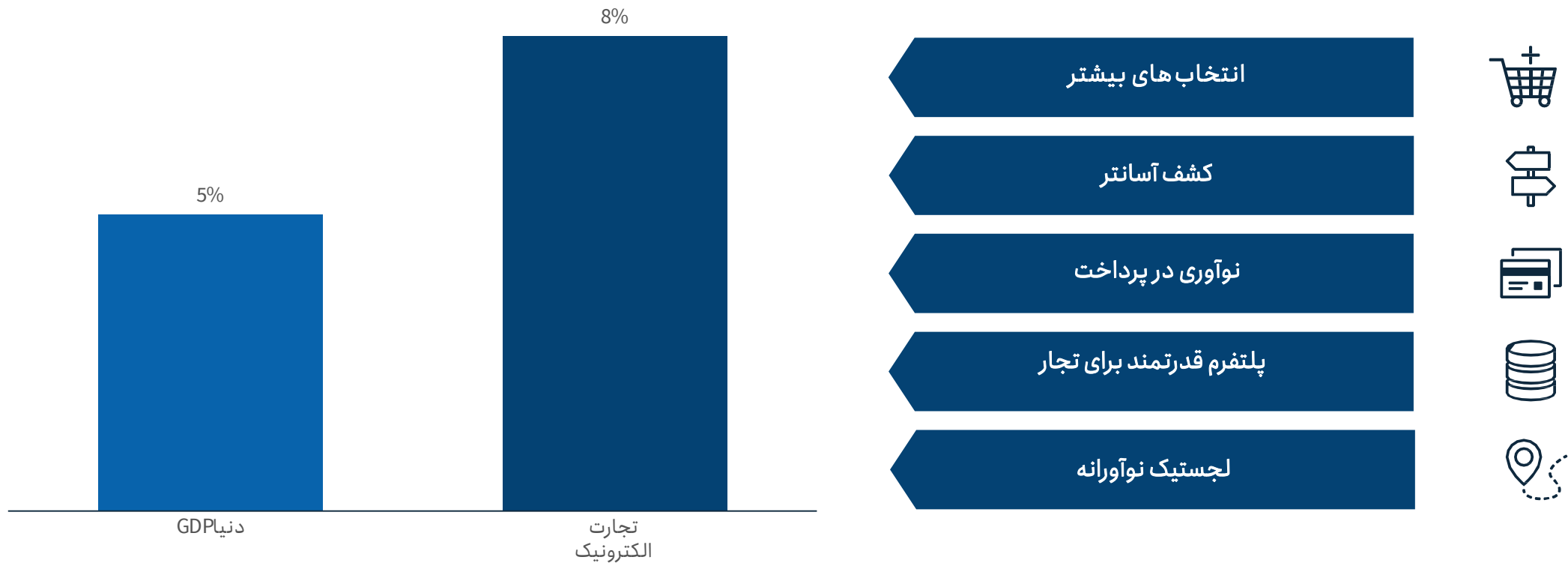
نگاه اجمالی به توده بازار گسترده تجارت الکترونیک



نقاط تخریب: نقاطی در زنجیره ارزش که تخریب فناوریانه در آنها نمود پیدا می‌کند

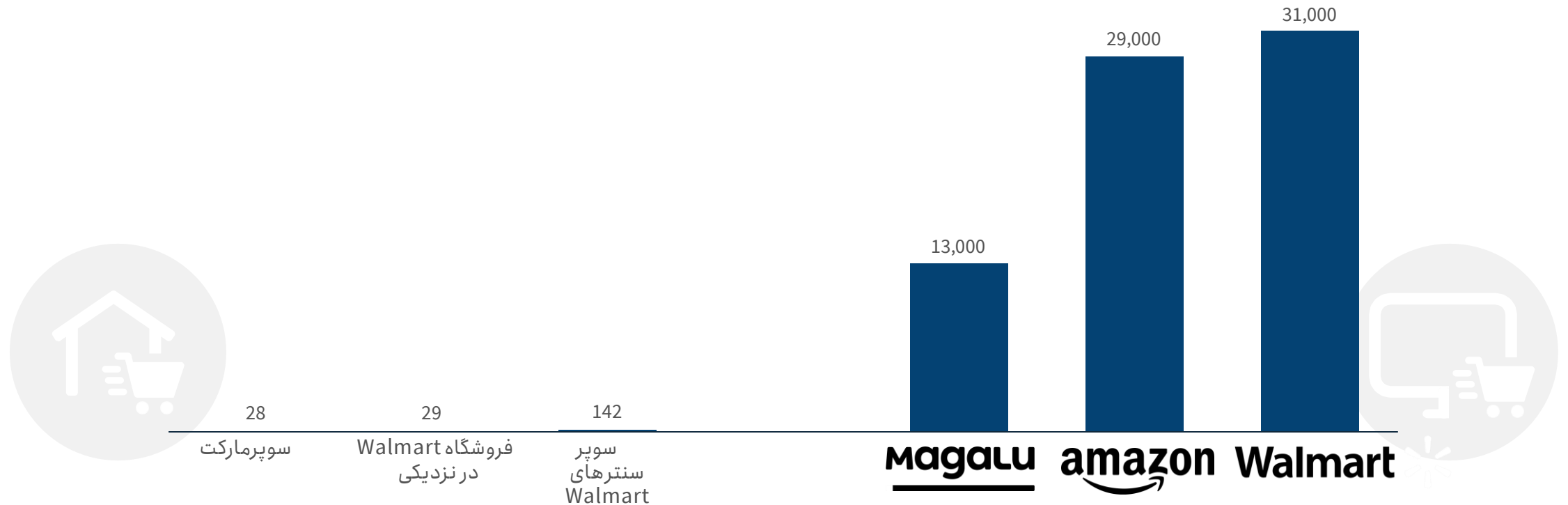
نوآوری‌های قابل توجه در طول زنجیره ارزش، منجر به ادامه دار بودن رشد انفجاری در تجارت الکترونیک شده است

میزان رشد درآمدهای تجارت الکترونیک در دنیا در مقابل GDP در بین سال‌های ۲۰۲۰ تا ۲۰۲۵ و پیش‌بینی‌های رشد منتخب



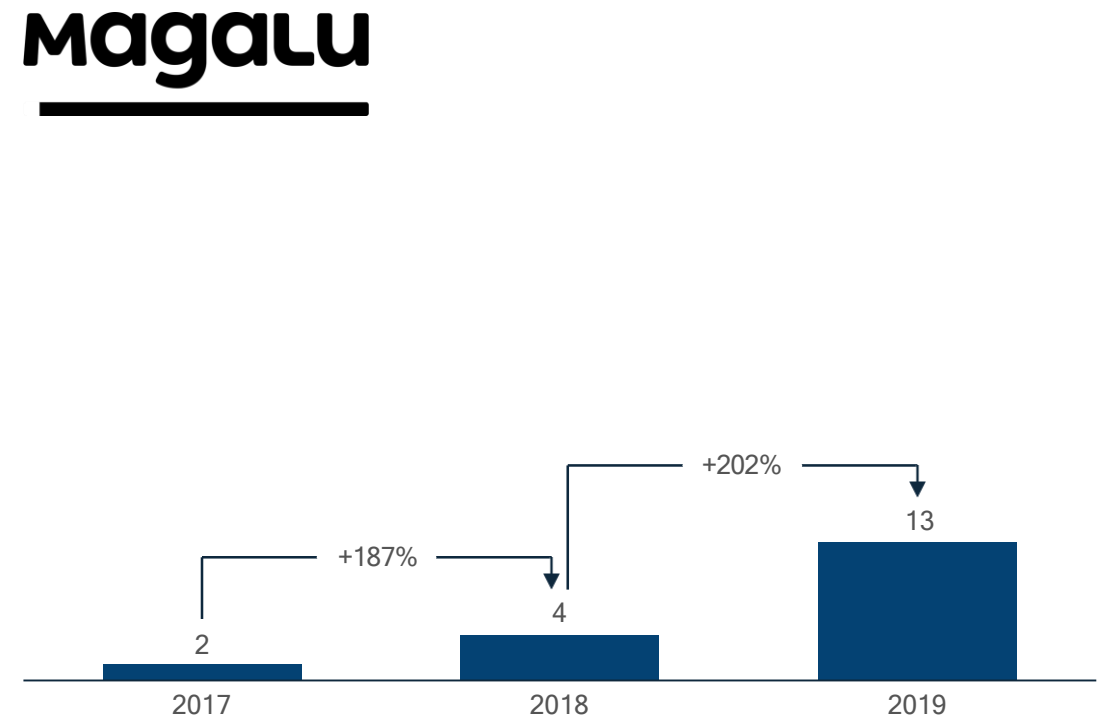
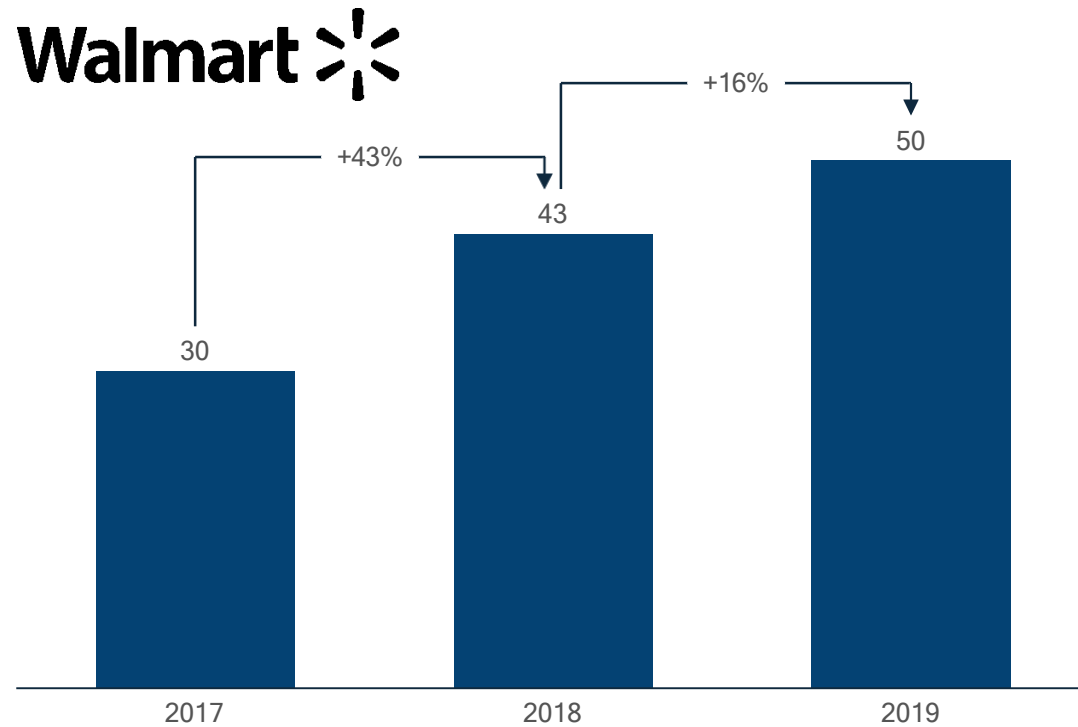
پلتفرم‌های آنلاین میدان عمل وسیع‌تر و محصولات بیشتری به نسبت فروشگاه‌های فیزیکی ارائه می‌دهند

تعداد محصولات ارائه شده به هزار واحد در سال ۲۰۲۱



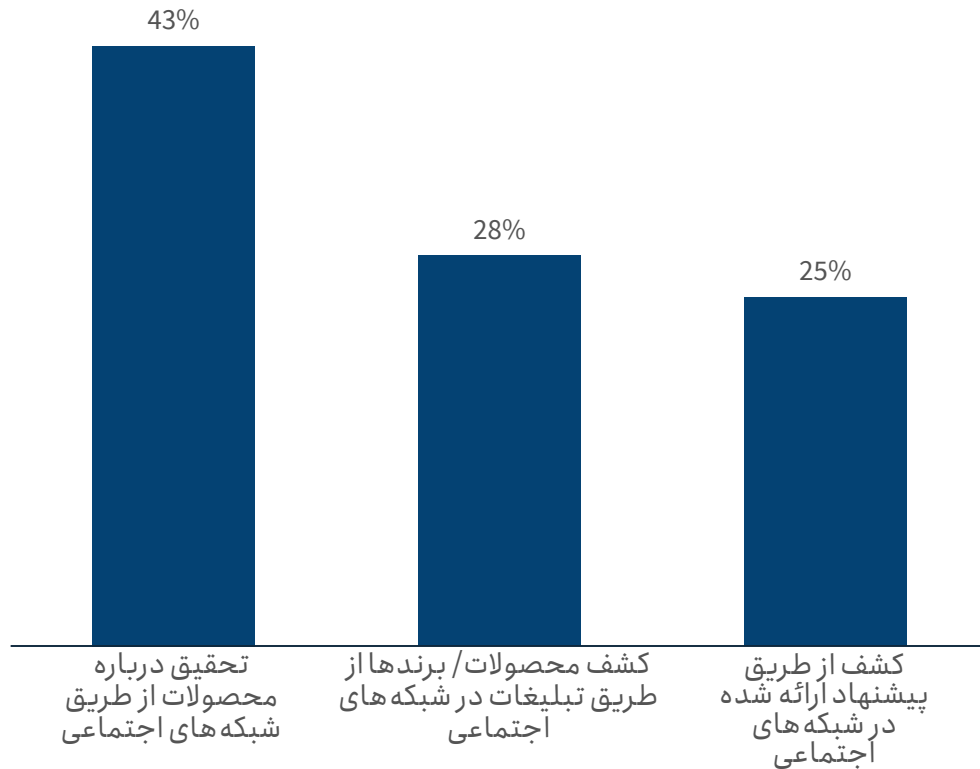
بازارهای آنلاین به وضوح در حال ارائه تعداد محصولات بیش از قبل هستند

تعداد محصولات فروخته شده از طریق بازارهای Walmart و Magalu به میلیون

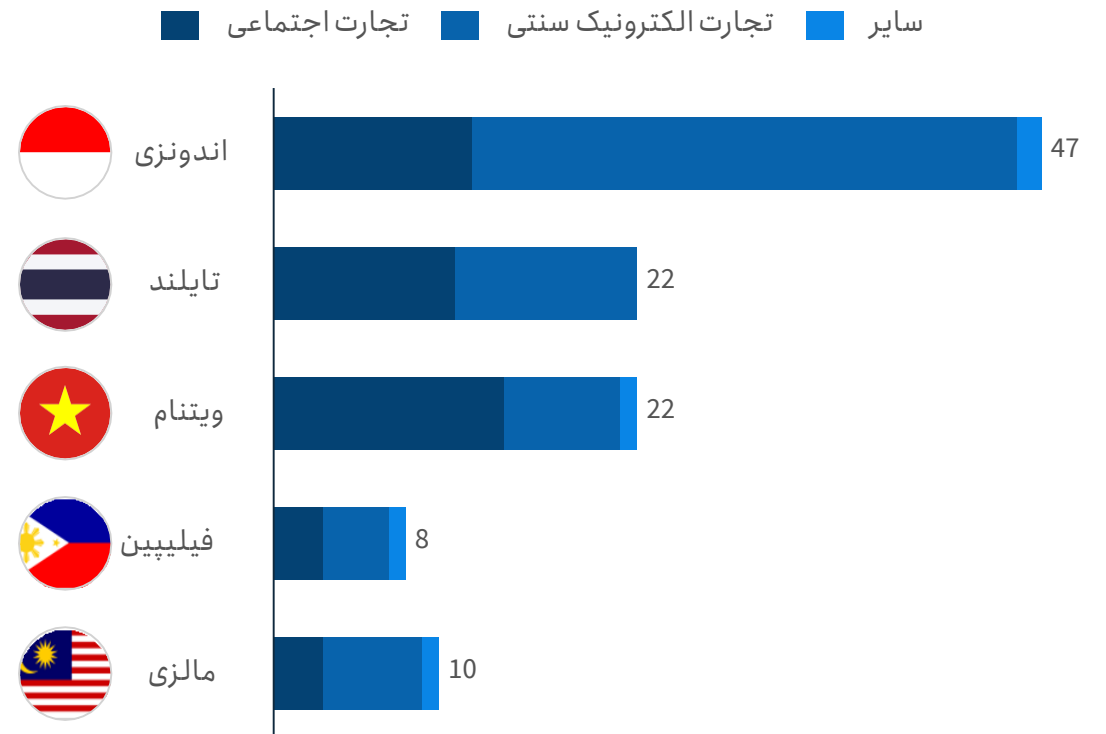


رسانه‌ها و تجارت اجتماعی نقشی قوی در توانمندسازی تجارت الکترونیک ایفا می‌کنند

تاثیر جهانی شبکه‌های اجتماعی

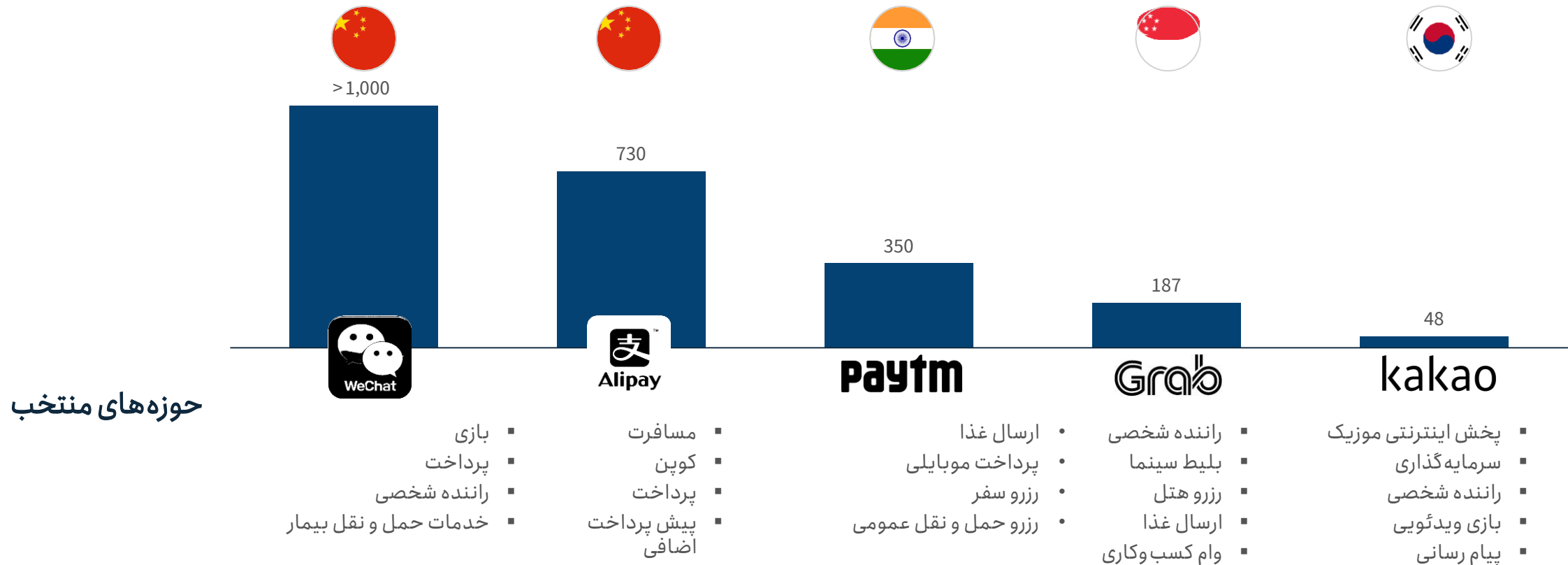


ارزش کالای ناخالص مبادله شده تجارت الکترونیک و سهم انواع اشکال تجارت در کشورهای منتخب آسیایی به میلیارد دلار در سال ۲۰۲۰



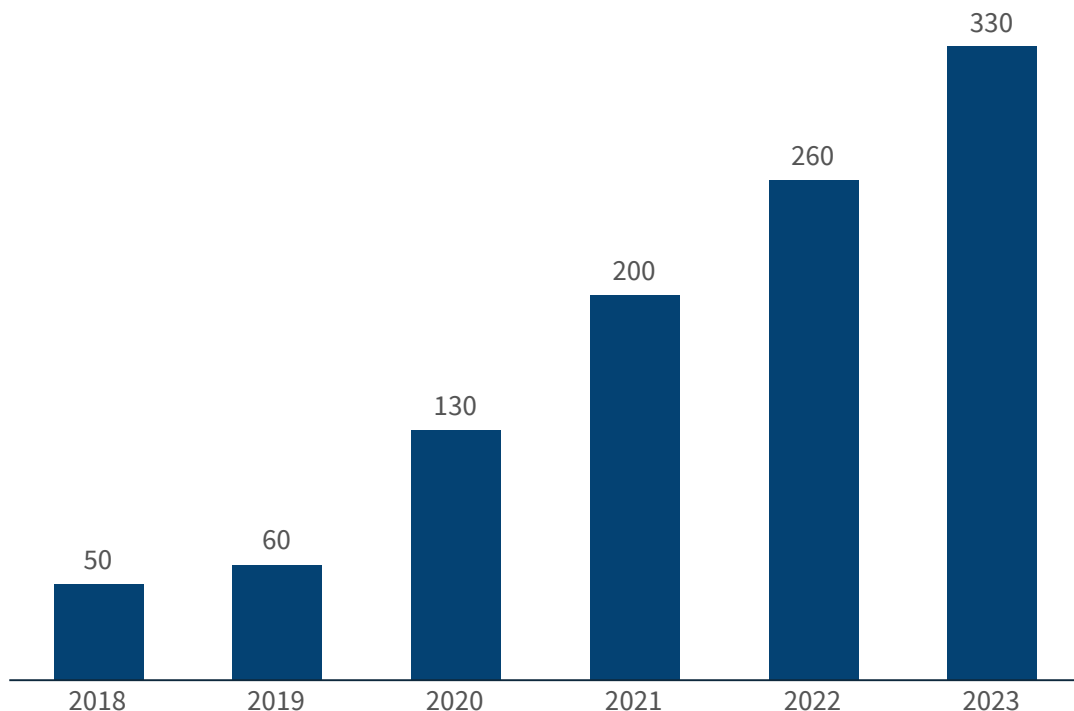
سوپر اپ‌ها توانایی خرید به اشکال مختلف را برای قشر وسیعی از کاربران فراهم می‌کنند

تعداد کاربر فعال ماهانه به میلیون در سال ۲۰۲۱

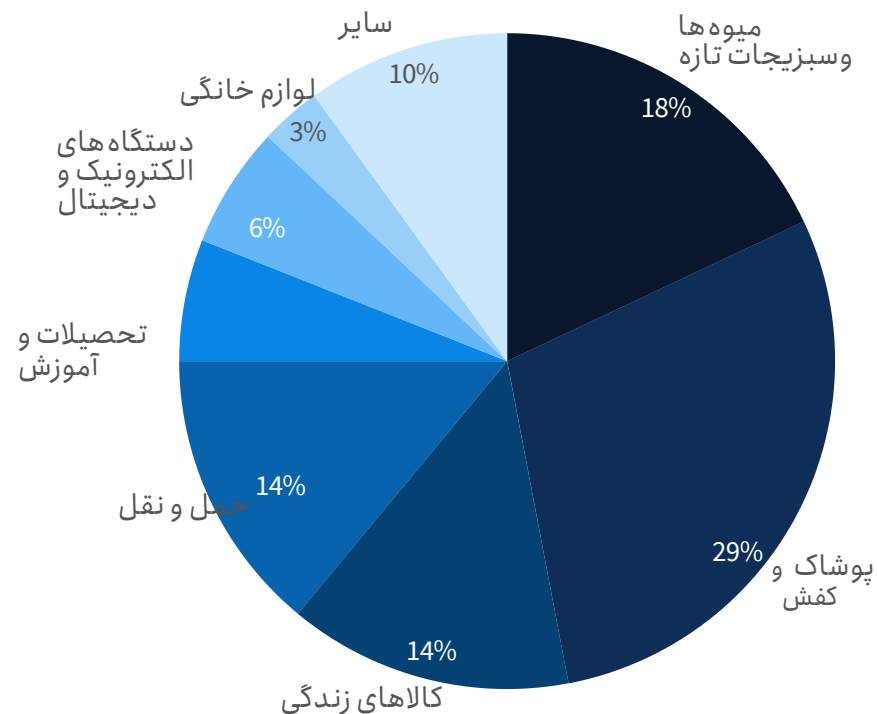


اپلیکیشن‌هایی مانند WeChat راه را برای اکوسیستم رو به رشد مینی‌اپ‌ها و تاجران باز کرده‌اند

تعداد تاجران حاضر در WeChat به هزار



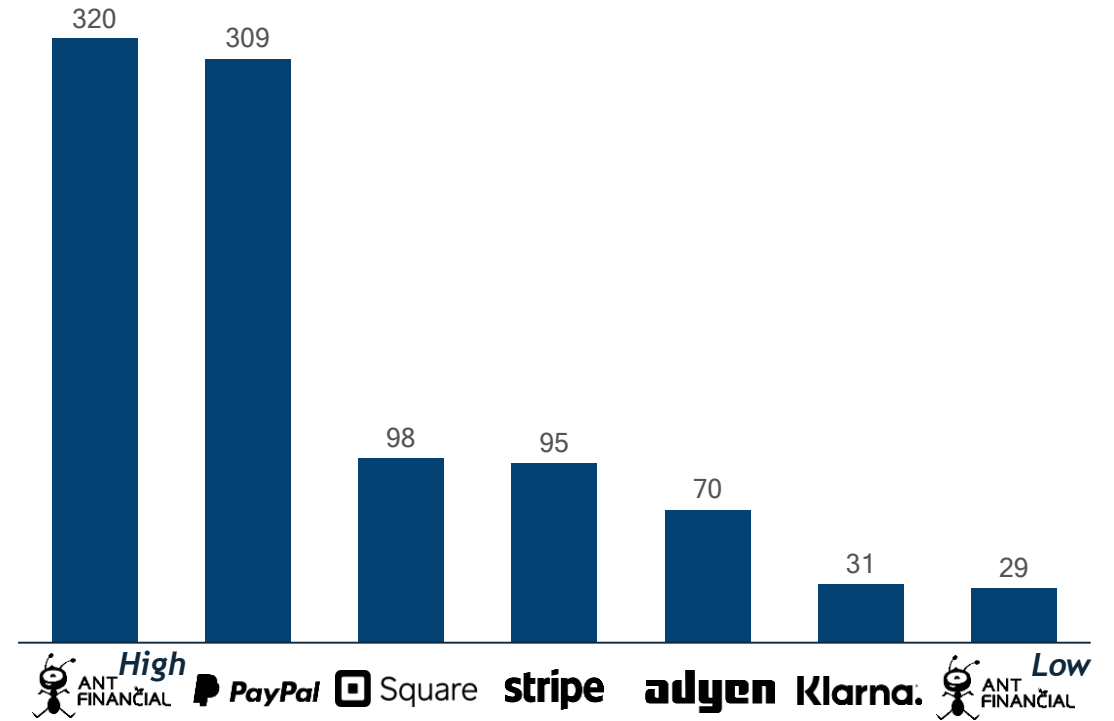
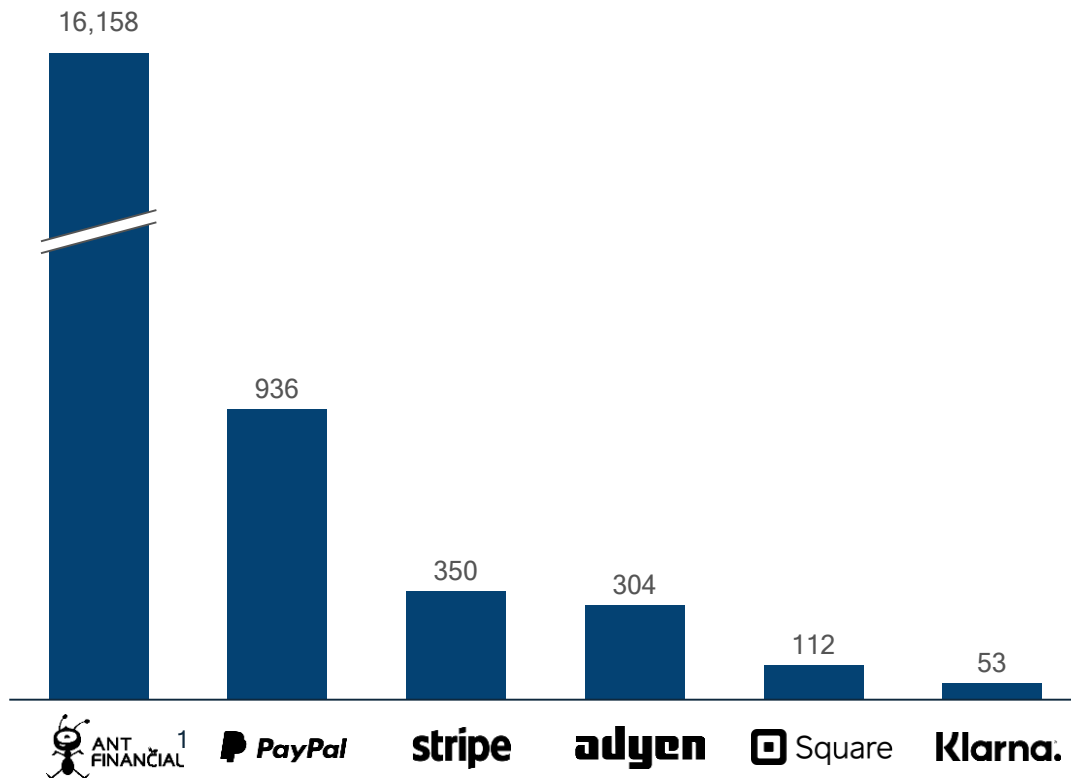
مینی اپلیکیشن‌های تجارت الکترونیک WeChat



ارائه‌دهندگان خدمات پرداخت نوین، حجم بالایی از مبادلات را پردازش می‌کنند که این موضوع در ارزش بالای این شرکت‌ها نمود می‌یابد

حجم مبادلات جهانی به میلیارد دلار در سال ۲۰۲۰

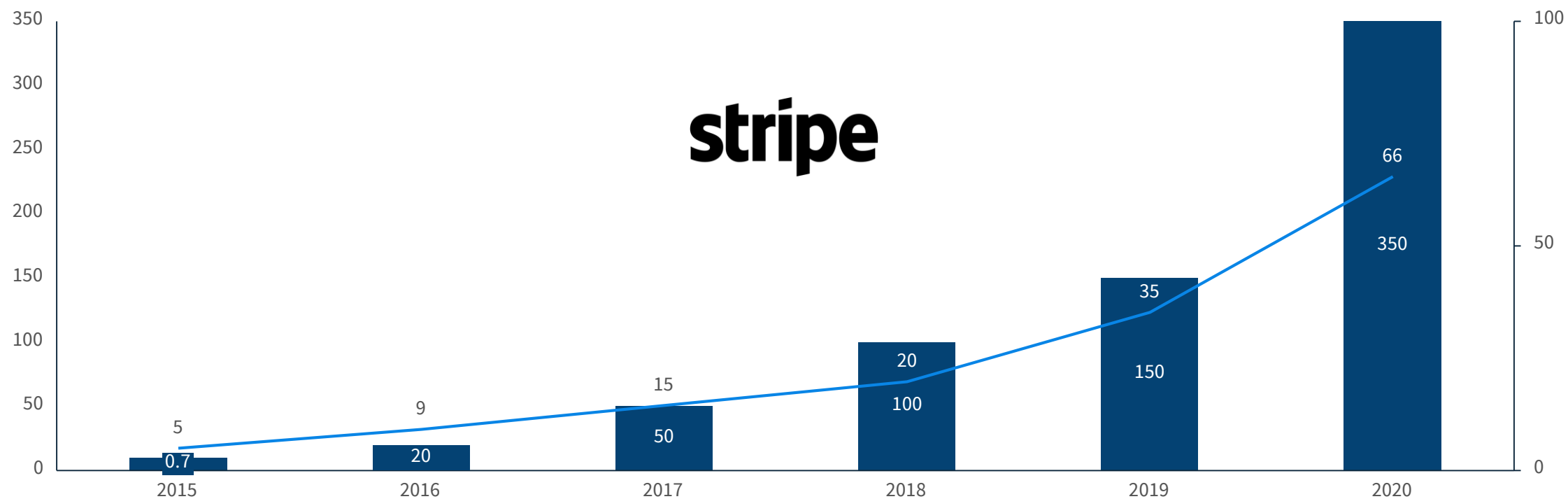
ارزش شرکت‌ها به میلیارد دلار در سال ۲۰۲۰



ارتباط میان حجم تراکنش‌ها و ارزش آن‌ها در مثال Stripe به خوبی دیده می‌شود

حجم تجارت ناخالص و ارزش شرکت به میلیارد دلار

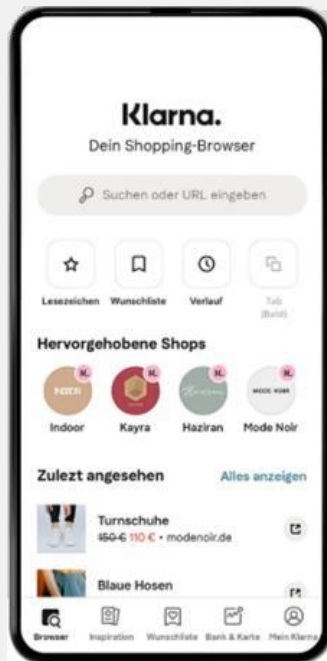
ارزش کالای ناخالص مبادله شده ارزش



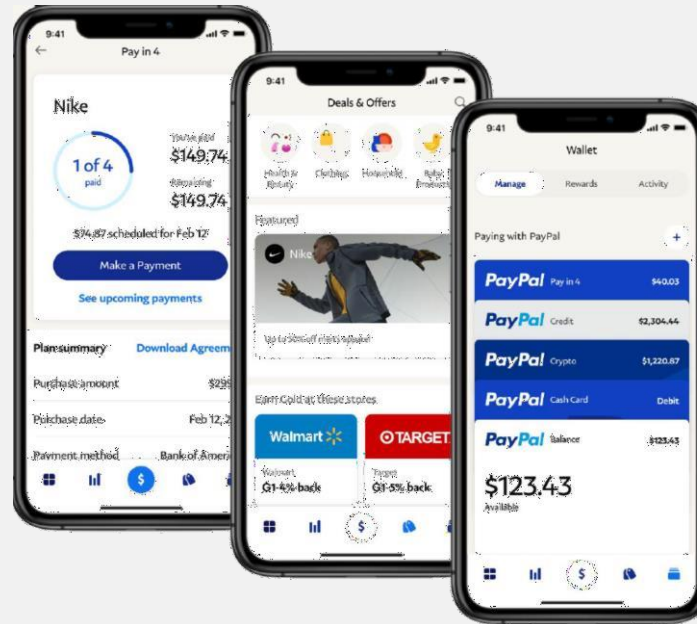
اپلیکیشن‌های پرداخت شروع به ارائه راهکارهای خرید کرده‌اند

مثال‌هایی از اپلیکیشن‌های پرداخت که در سال ۲۰۲۱ شروع به ارائه راهکارهای پرداخت کرده‌اند

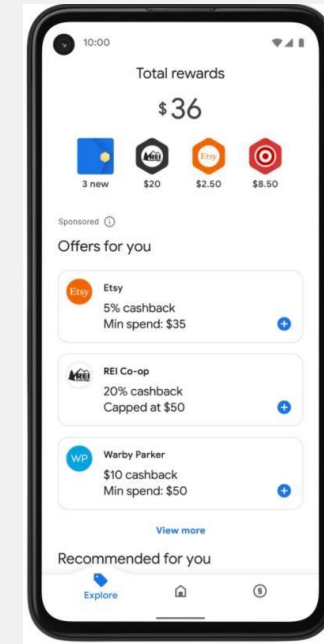
Klarna®



PayPal

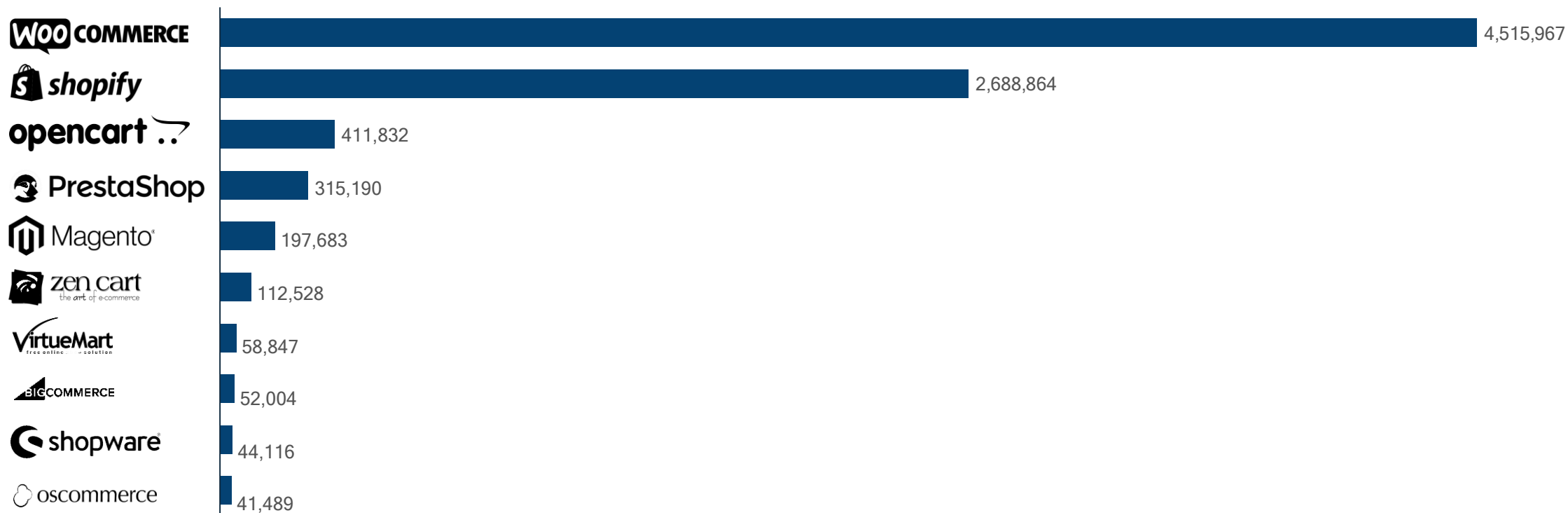


G Pay



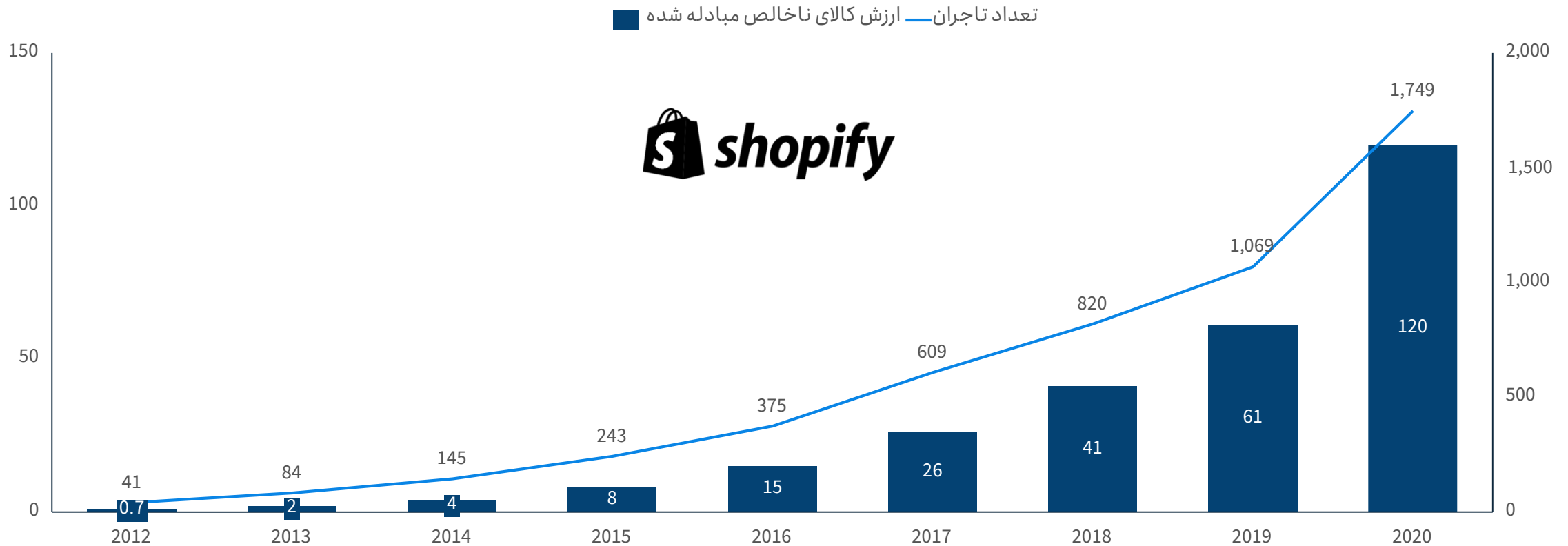
بسیاری از پلتفرم‌های قدرتمند خرید در سطح دنیا (بر روی دستگاه‌های مختلف) نصب شده‌اند

ده پلتفرم ارائه دهنده برتر خدمات تجارت الکترونیک در سطح دنیا از منظر تعداد وبسایت‌های زنده (متصل به دامنه) به واحد هزار در سال ۲۰۲۰



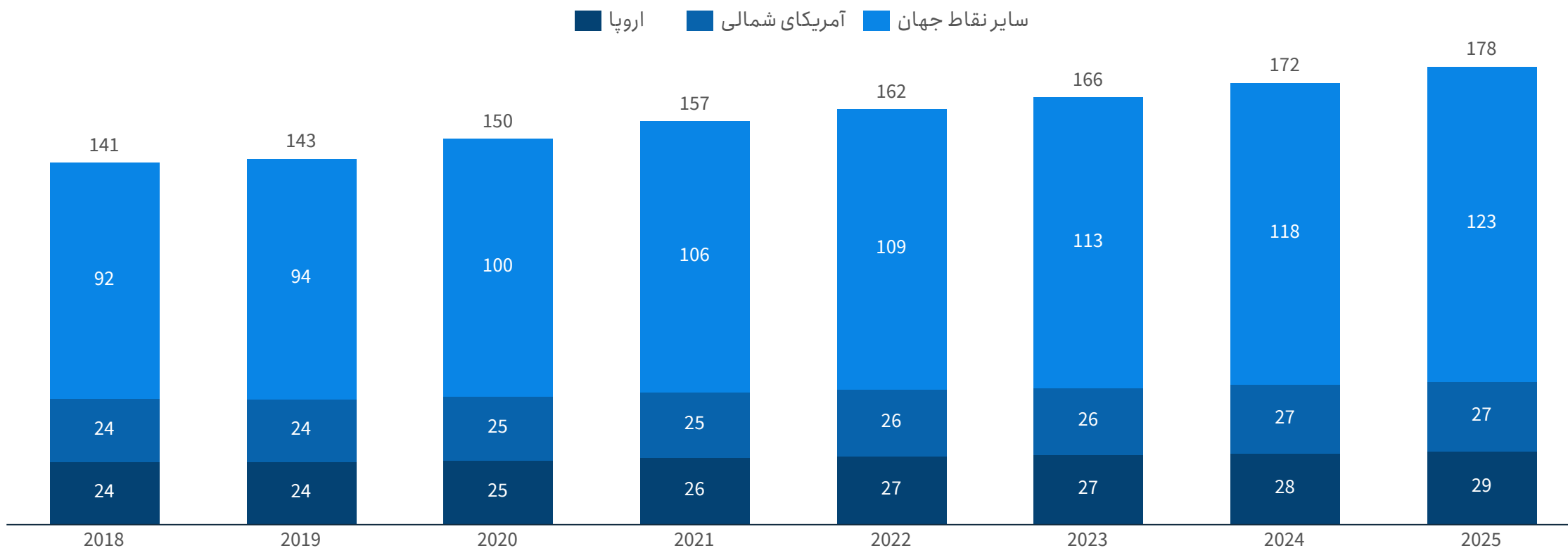
Shopify منجر به رشد و گسترش بازرگانی آنلاین شده است

حجم تجارت ناخالص به میلیارد دلار و تعداد تاجران به هزار



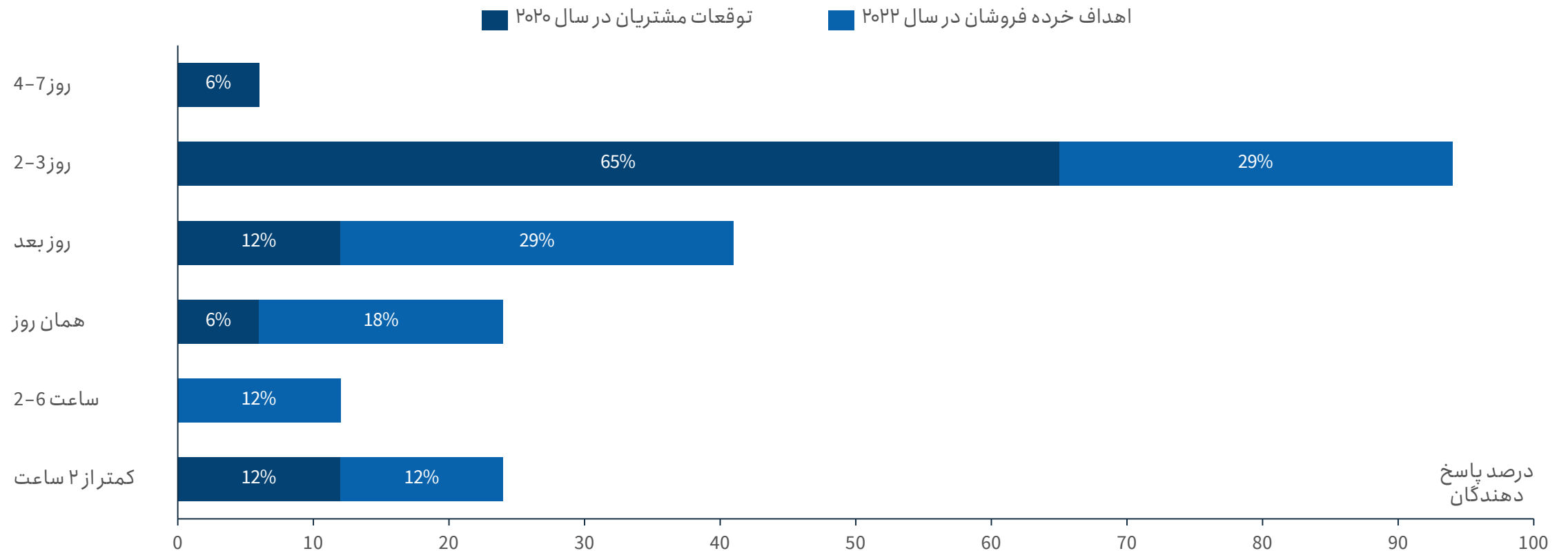
در سطح دنیا، ۱۵۰ هزار انبار با مساحت ۲۵ میلیارد فوت مربع در انتهای سال ۲۰۲۰ وجود دارد

تعداد انبارها به هزار واحد



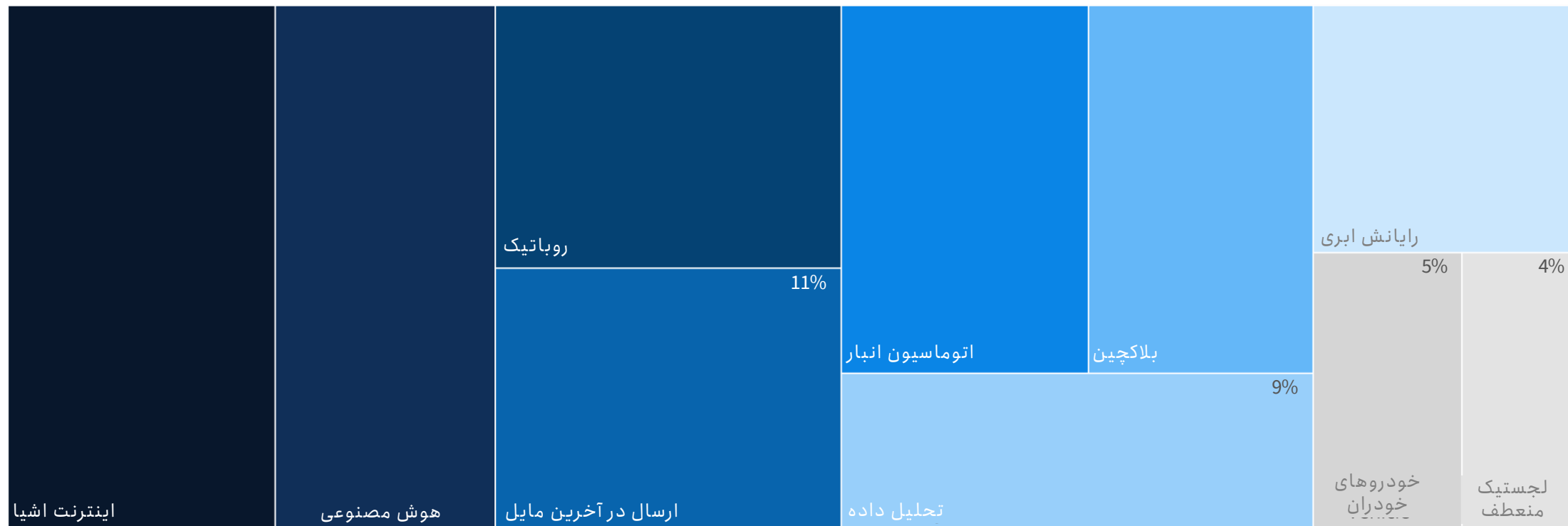
مشتریان توقع زمان ارسال پایین دارند و خرده فروشان قصد دارند به این خواسته‌ها پاسخ دهند

توقعات مشتریان و اهداف خرده فروشان از منظر زمان ارسال



شرکت‌های لجستیک بر روی نوآوری‌های مرتبط سرمایه‌گذاری‌های سنگینی انجام داده‌اند

اهمیت روندهای مهم در صنعت لجستیک



راهکارهای نوآورانه بسیار زیادی در زمینه "گام آخر تحویل کالا"، در حال اجراست

تغییر وسیله نقلیه	ارسال امن	حرکت مشتریان	اتحاد	تغییر در آخرین گام	فضای ارسال
<p>● برق</p> 	<p>● ارسال بسته</p> 	<p>● قفل بسته</p> 	<p>● UCC</p> 	<p>● قطار کالا</p> 	<p>● بازمسیریابی پویا</p> 
<p>● گازوئیلی دیزلی ICF کارا</p> 	<p>● ارسال در صندوق</p> 	<p>● ارسال اداری</p> 	<p>● ارسال همزمان</p> 	<p>● میکروهاب</p> 	<p>● تقویت پارک دوپل</p> 
<p>○ H2 FCEV</p> 	<p>● سیستم‌های ارسال امن</p> 	<p>● سیستم‌های ارسال بسته‌های چند</p> 		<p>● مناسب سازی مجدد فضاهای پارکینگ محور</p> 	<p>● استفاده از لاین اضطراری</p> 
<p>○ خودران با راننده</p> 				<p>○ (در خیابان‌ها) قفل AGV</p> 	<p>● چراغ راهنمایی هم سوپه</p> 
<p>○ پهبادها و کامیون‌ها</p> 				<p>○ دروید (در پیاده روها)</p> 	<p>● مکان‌های پارکینگ مخصوص</p> 
					<p>● ارسال در شب</p> 

○ از سه سال آتی می‌تواند در مقیاس وسیع استفاده شود

◐ در یک تا سه سال آتی می‌تواند در مقیاس وسیع استفاده شود

● در حال استفاده است

سرویس‌های ارسال خواروبار کماکان در حال پیشرفت هستند

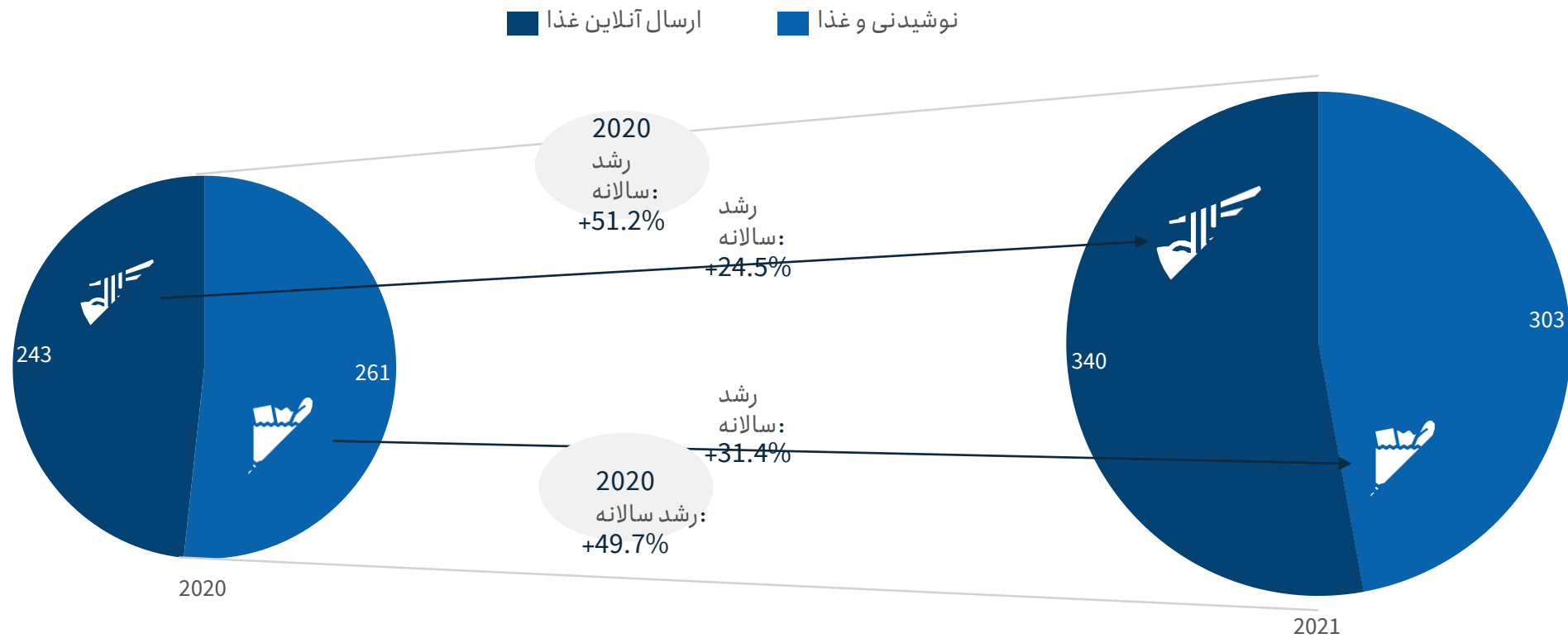
صنعت ارسال خواروبار که در ابتدا بازاری کمتر توسعه یافته و دورافتاده از تخریب دیجیتال بود، در نتیجه پاندمی کرونا به شکلی انفجاری توسعه یافت. پلتفرم‌های ارسال خواروبار میلیاردها دلار صرف توسعه و ارتقای کسب‌وکار خود کردند. رقابت شدیدی در سطح دنیا میان فروشگاه‌های خواروبار سنتی در راستای توسعه ظرفیت‌های فروش آنلاین و رشد پایگاه مشتریان برای بهره‌بردن از مزایای تقاضای رو به رشد خدمات ارسال غذا شکل گرفته است.

بازیگران سنتی خواروبار (مانند Ocado) بایستی برای بدست آوردن سهم بازار با پلتفرم‌های بزرگ تجارت الکترونیک مانند Amazon و تازه واردانی مانند Gorillas به رقابت بپردازند. این بازیگران برای بهره‌بردن از رشد سر به فلک کشیده مشاهده شده در صنعت خواروبار، بایستی بتوانند چالش‌های لجستیکی ارسال را به خوبی مدیریت کرده و تجربه خرید یکپارچه و بی‌بدیلی را در اختیار مشتری قرار دهند. در سال ۲۰۲۰، حوزه نوشیدنی و غذا رشد انفجاری ۵۰ درصدی را متأثر از پاندمی کرونا تجربه نمود.



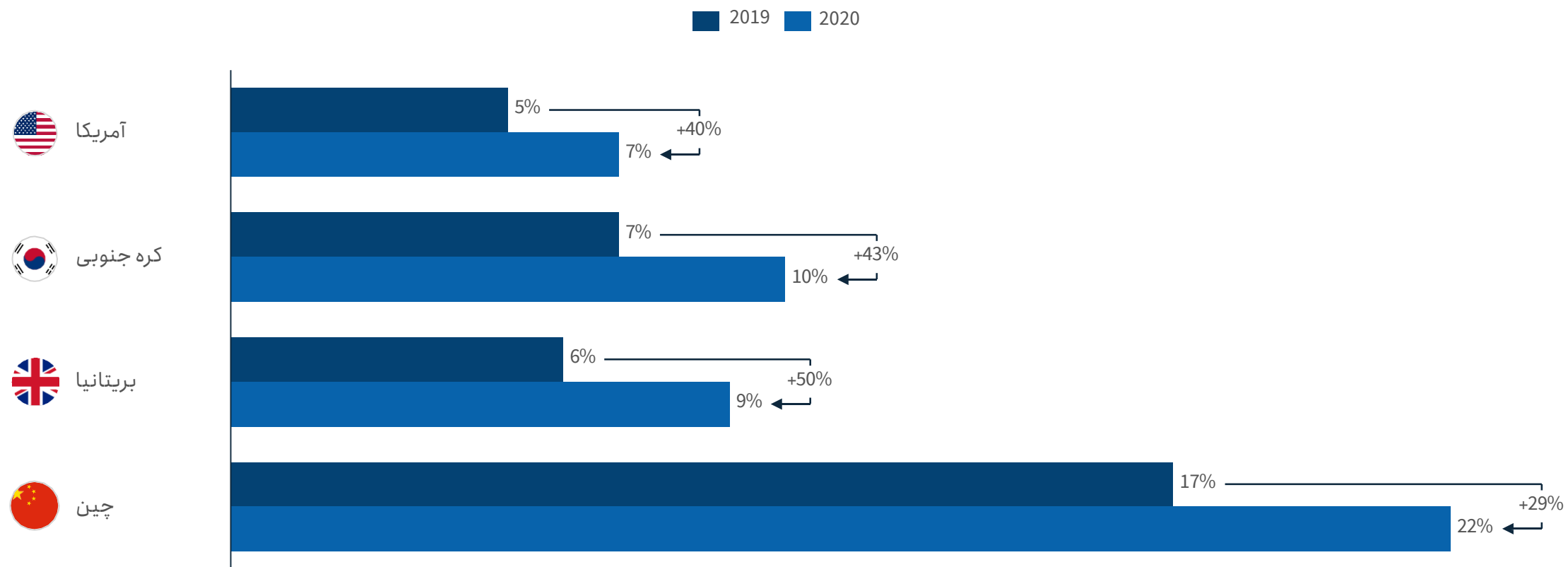
بازارهای ارسال آنلاین غذا و خواروبار متأثر از پاندمی، الگوهای رشد یکسانی را بروز داده‌اند

درآمد جهانی تجارت الکترونیک بخش نوشیدنی و غذا و ارسال غذای آنلاین به میلیارد دلار



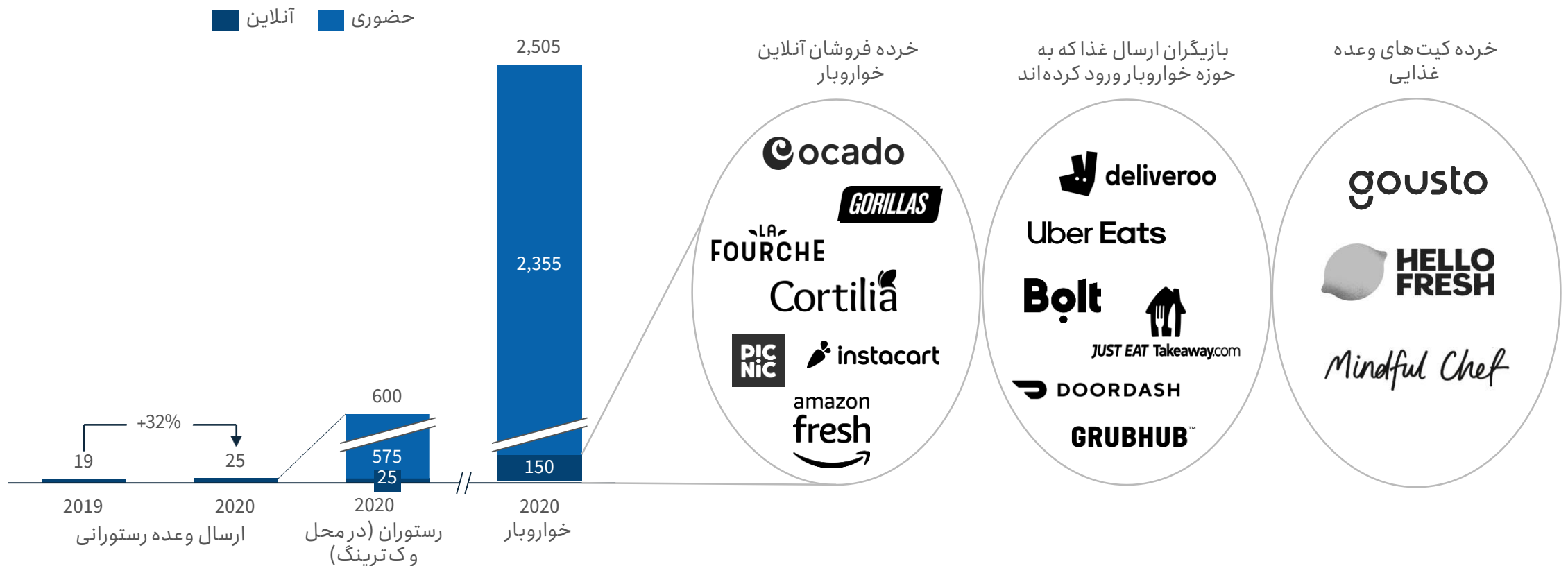
نرخ رشد سهم بازار آنلاین ارسال خواروبار در مقایسه با دوران پیش از پاندمی، افزایش زیادی یافته است

سهم درآمد آنلاین خواروبار (نوشیدنی و غذا)



تقاضای بالا برای غذاهای تازه در دوران پاندمی منجر به رشد انفجاری در مدل‌های کسب‌وکار ارسال خواروبار شد

سهم بخش‌های مختلف مرتبط با خواروبار در اروپا به میلیارد دلار



در سالیان اخیر بازیگران جدیدی وارد حوزه ارسال خواروبار آنلاین شده‌اند

بازیگران کلیدی منتخب در حوزه ارسال خواروبار آنلاین

بازیگران جدید خواروبار آنلاین

GORILLAS

getir

lollipop

weezy

Flink

ocado

crisp

Kroger

Morrisons

**MARKET
Kurly**

Zapp

buymie

بازیگران شناخته شده

coles

TESCO

Albert Heijn

**COSTCO
WHOLESALE**

ASDA

freshdirect

Woolworths



Walmart

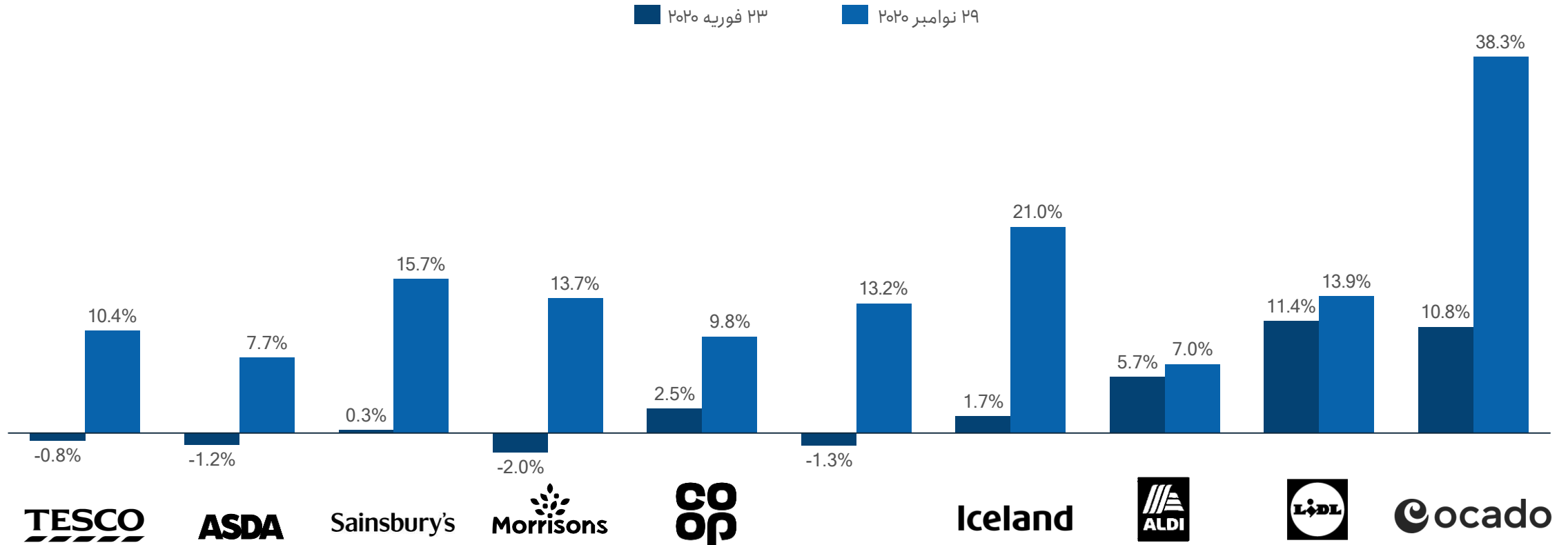
bigbasket



HOME CHEF

تمامی عاملان بزرگ خواروبار در بریتانیا، در نتیجه پاندمی کرونا، با افزایش هزینه‌های خود رو به رشدند

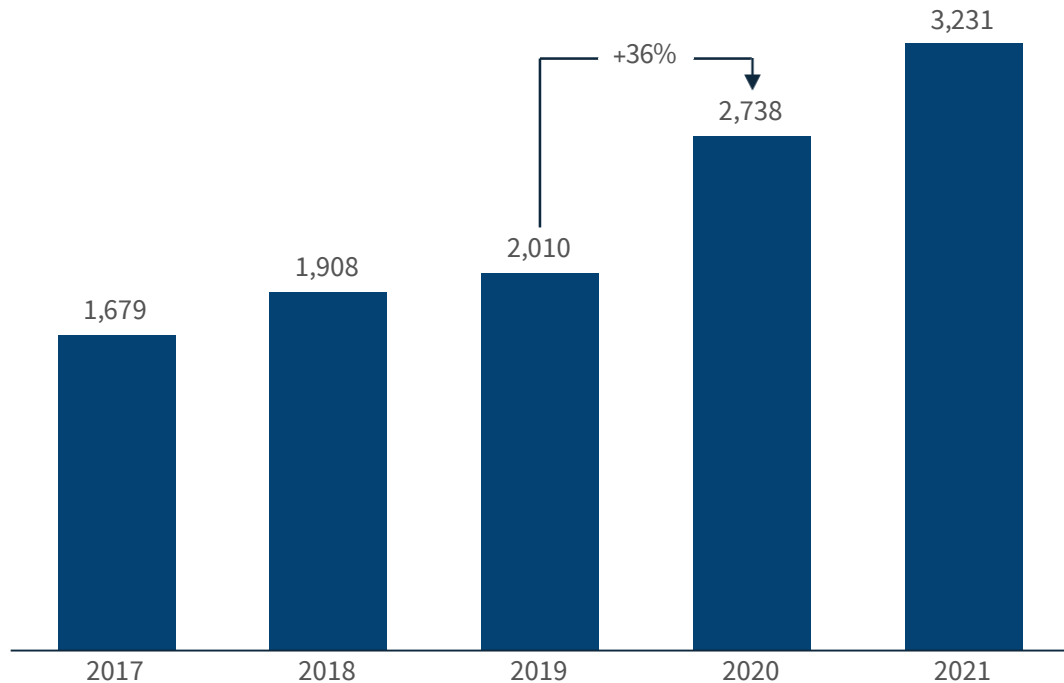
درصد تغییرات سالانه فروش ناخالص عاملان خواروبار منتخب در بریتانیا



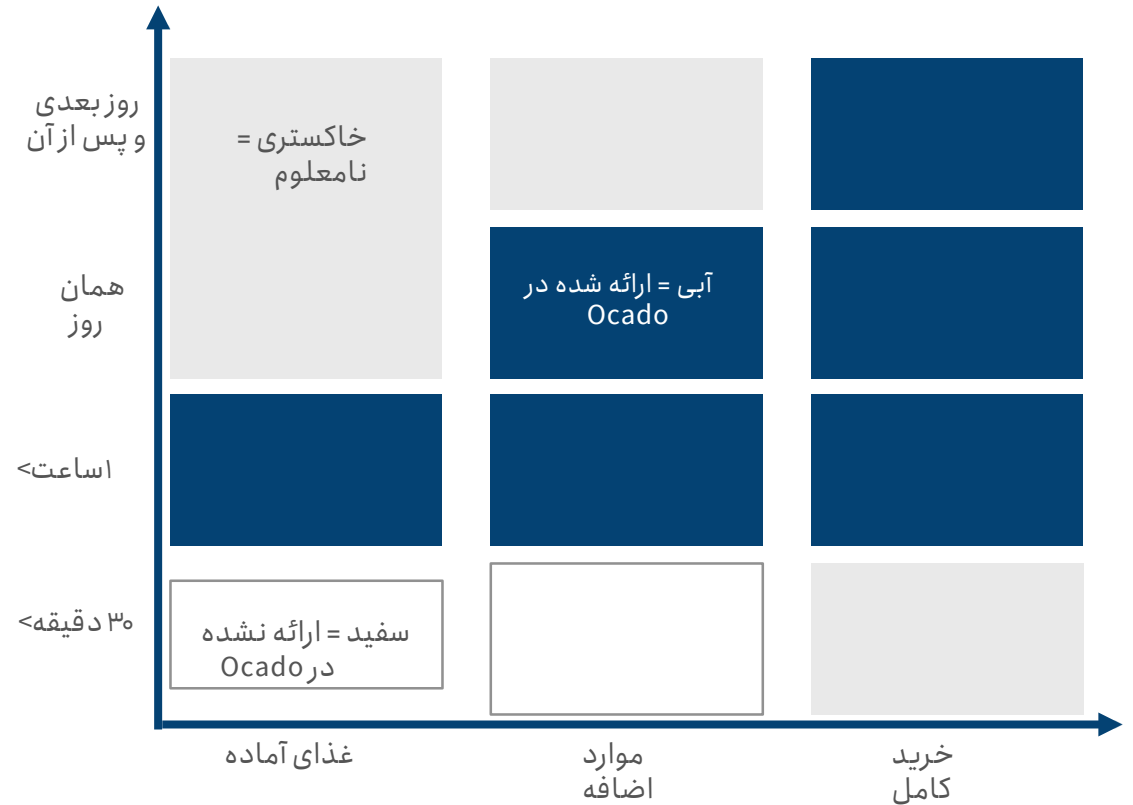
کسب‌وکار رو به رشد Ocado به دنبال پوشش طیف گسترده و رو به فزونی گزینه‌های خرید است



فروش خالص Ocado.com به میلیون دلار



حوزه‌های تحت پوشش خرده‌فروشی Ocado در سال ۲۰۲۱

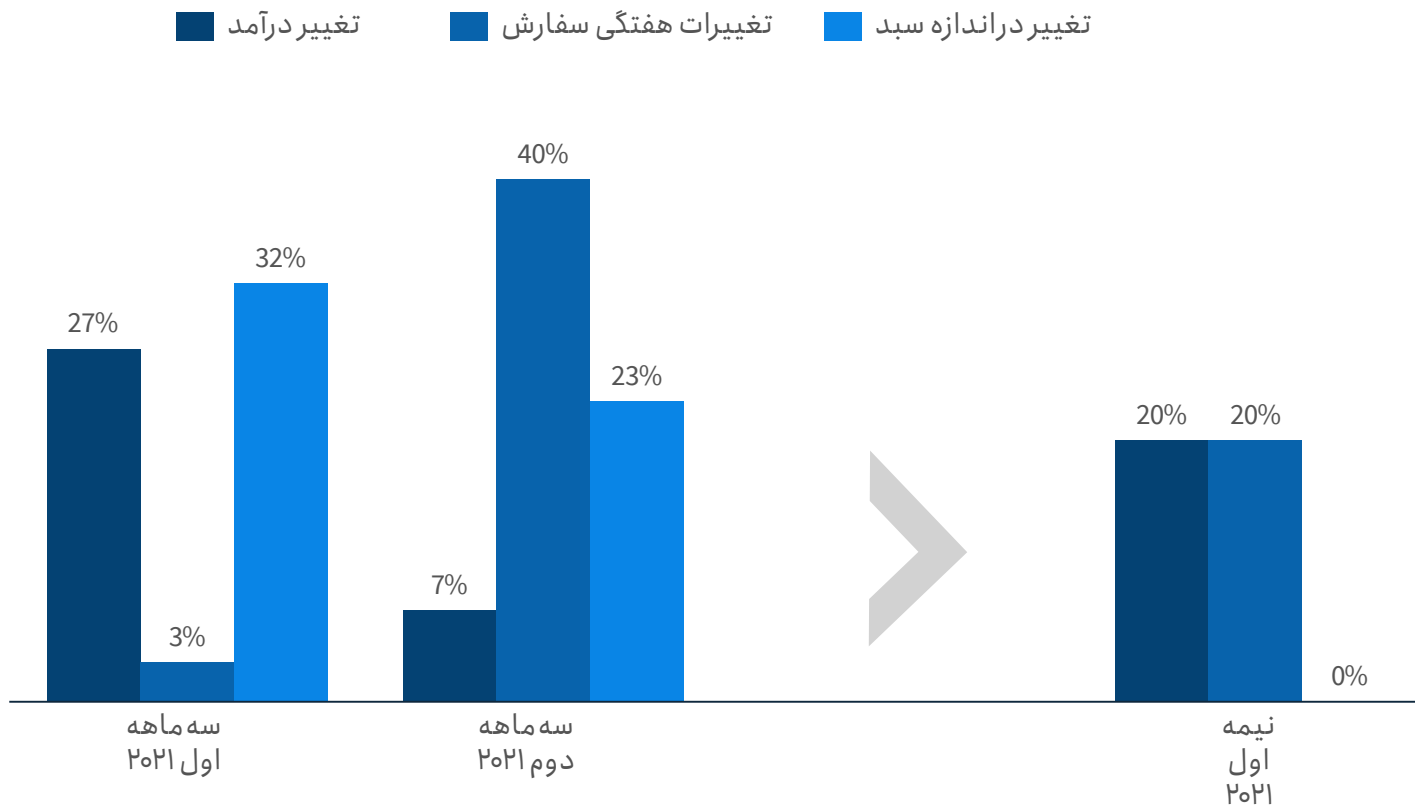


Sources: [ecommerceDB](https://www.e-commerceDB.com), as of August 2021

Ocado نیز از بالا رفتن تعداد سفارشات در هفته در دوره پاندمی کرونا سود برد



رشد Ocado بر حسب شاخص‌های کلیدی عملکرد منتخب

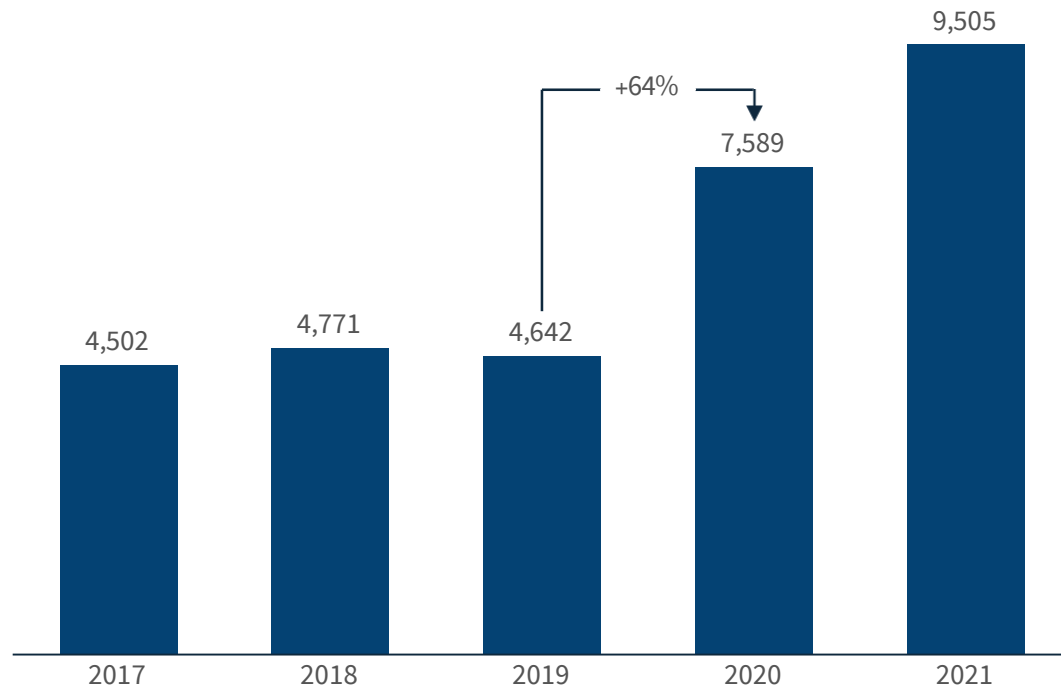


- اساس و زیربنای اصلی رشد فوق العاده درآمدهای Ocado پایگاه مشتریان قوی و فعال آن است.
- با اینکه اندازه میانگین سبد مشتریان، تغییری را نشان نمی‌دهد، اما تعداد سفارشات هفتگی در نیمه اول سال، ۲۰ درصد رشد داشته است.
- Ocado توانست با سرمایه‌گذاری در قابلیت‌های اجرایی و ظرفیت توزیع خود و آزادسازی سرمایه‌ای که پیش از این به موضوعات مرتبط با کووید اختصاص یافته بود، با موفقیت هزینه‌های خود را کنترل کند و حاشیه سود را افزایش دهد.

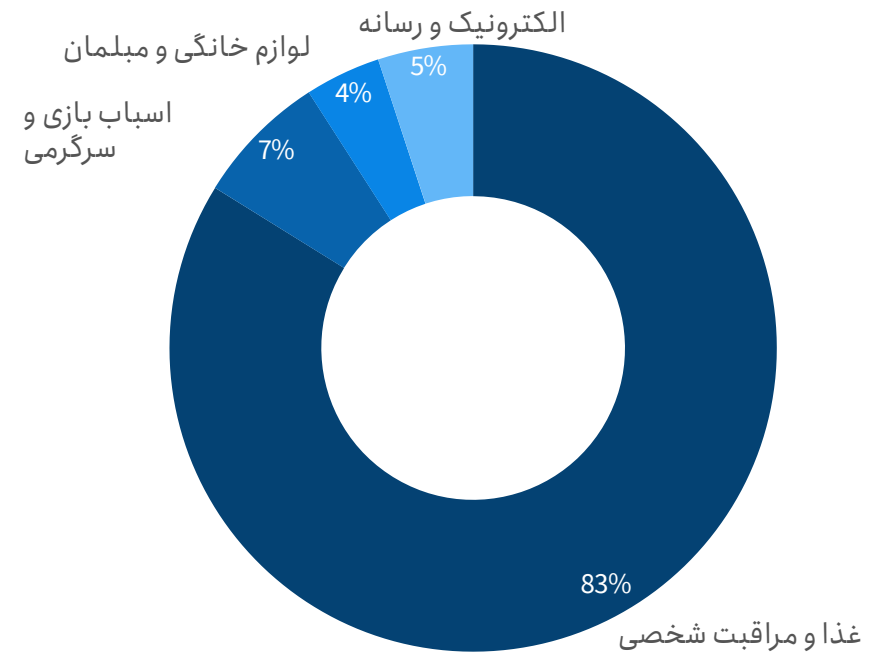
پس از یک دوره سکون و ضرر، پاندمی کرونا منجر به رشد فروش خالص Tesco.com شد



فروش خالص Tesco.com به میلیون دلار

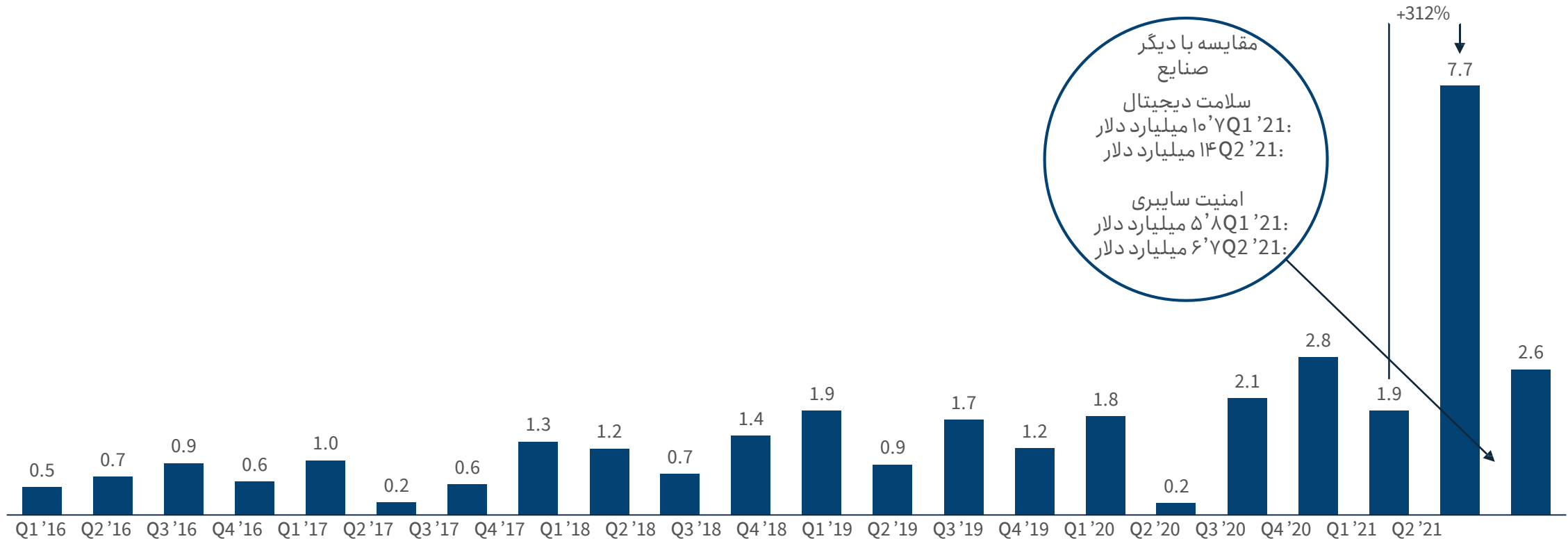


توزیع درآمد بخش‌های مختلف tesco.com در سال ۲۰۲۰



سرمایه‌گذاری بی سابقه در استارت‌آپ‌های ارسال خواروبار در حال تخریب صنعت خرده‌فروشی غذاست

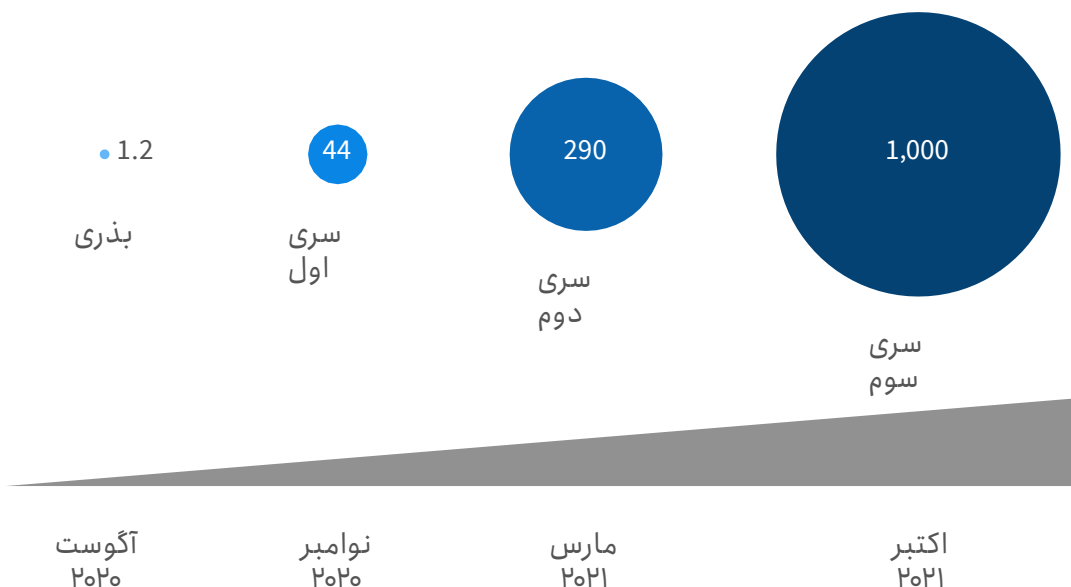
میزان سرمایه‌گذاری خطرپذیر در حوزه ارسال خواروبار آنلاین به میلیارد دلار



Gorillas با بکارگیری سیستم ارسال فوق العاده کارآمد، تبدیل به یکی از سریع‌ترین استارت‌آپ‌های خواروبار در اروپا شده است



میزان سرمایه‌های جذب شده توسط Gorillas از زمان تاسیس به میلیون دلار

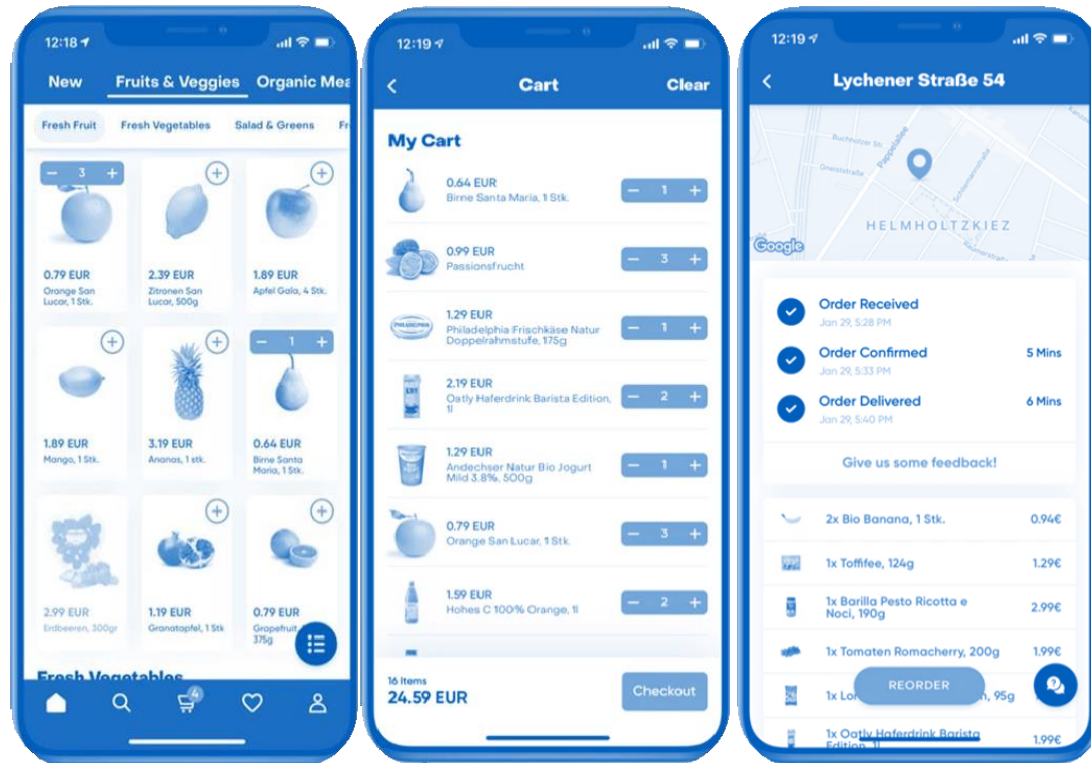


- Gorillas یک استارت‌آپ ارسال خواروبار و غذا است که در برلین تاسیس شده است. این شرکت، به شما تضمین تجربه مشتری بینظیری را می‌دهد و میانگین زمان ارسال غذای آن ۱۰ دقیقه است.
- Gorillas برای ارسال سریع غذا، مراکز فرآوری سفارش بیشماری را بنا کرده و تمرکز خود را بر روی برطرف نمودن نیازهای رو به رشد پویا و فوری مشتریان گذاشته است. این شرکت منافع و مزایایی شامل تجهیزات حفاظتی، موتورهای برقی و امکانات پیشرفته شغلی به موتورسواران خود ارائه می‌دهد.
- پس از جذب سرمایه ۴۴ میلیون دلاری در سال ۲۰۲۰، میزان رشد شرکت سر به فلک کشید. آخرین دور جذب سرمایه به مبلغ حدود ۱ میلیارد دلار، شرکت را در زمره سریع‌ترین استارت‌آپ‌های ارسال خواروبار در اروپا قرار داد.

Gorillas تجربه کاربری بینظیر و ارسال غذا در چند دقیقه را تضمین می‌کند

ارزش معرفی شده

- شرکت، با عبارت درون لوگوی خود "سریعتر از تو" تضمین می‌کند که غذا را با میانگین زمانی ۱۰ دقیقه و با هزینه میانگین خرده فروشی ۸ یورو، ارسال نماید.
- مدل کسب و کار این شرکت متمرکز بر برطرف نمودن نیازهای فوری خریداران است. خریداران در این سیستم نیاز دارند تا اقلام خاصی را ظرف چند دقیقه در اختیار داشته باشند. اغلب اوقات محصولاتی بصورت از پیش برنامه ریزی نشده نیز به این خریدها اضافه می‌شوند. شرکت به دنبال جذب پتانسیل خریدهای غیرضروری است که خارج از سبد معمول خرید هفتگی قرار دارند.
- شرکت با توجه به اندازه سبد بزرگتر و هزینه دریافتی رقابتی، مطمئن است که می‌تواند به مقادیر حاشیه سود قابل توجهی دست یابد.



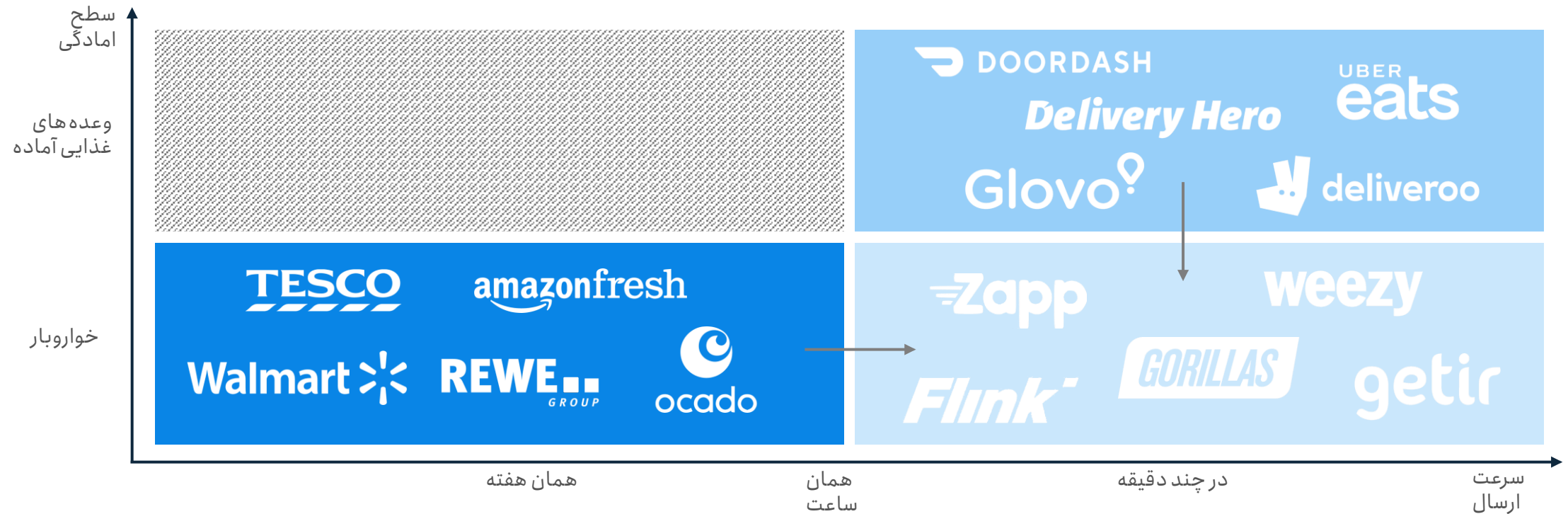
خدمات ارسال خواروبار پرسرعت، آغازگر عصر تجارت سریع هستند

نگاه اجمالی به توسعه تجارت



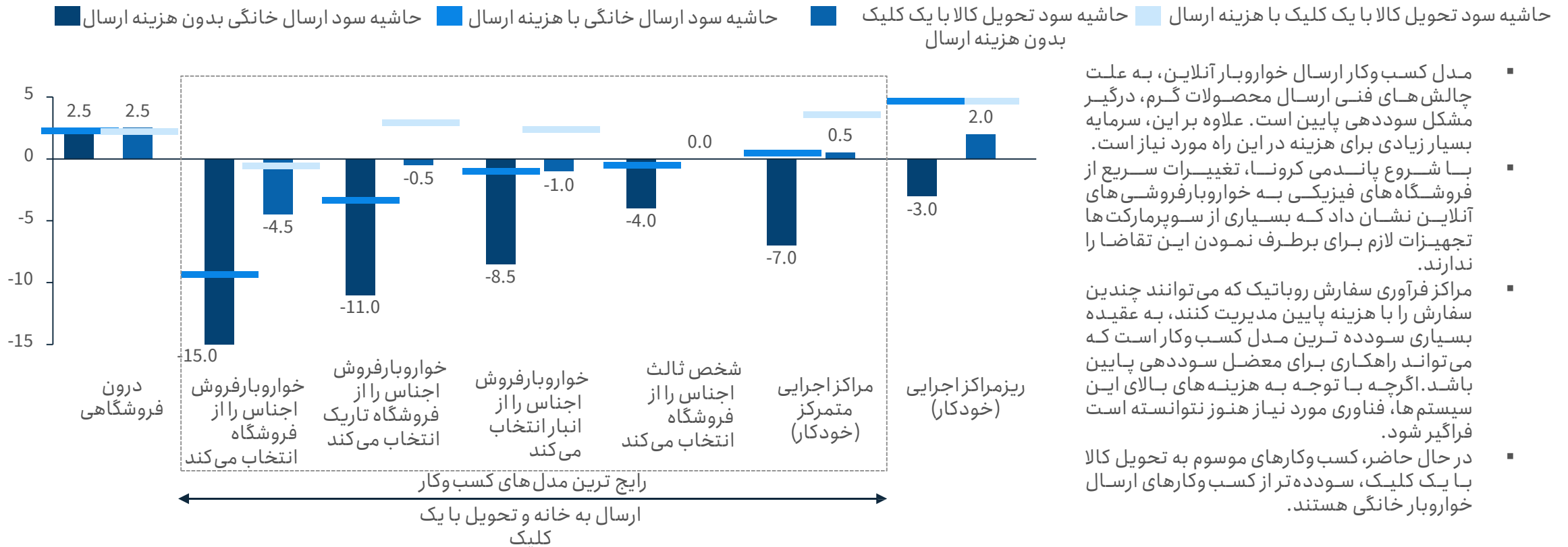
خرده فروشان خواروبار، با توجه به تقاضای بالای مشتریان، در حال تغییر به سمت خدمات ارسال سریع خواروبار هستند

بازیگران منتخب خواروبار و مدل‌های کسب‌وکار متنوع آن‌ها



هزینه‌های توسعه عملیاتی بالا در زمینه ارسال، باعث شده است که کماکان، رسیدن به حاشیه سود دشوار باشد

سود حاشیه‌ای حاصل از ارسال خواروبار خانگی در مقابل تحویل کالا با یک کلیک



- مدل کسب و کار ارسال خواروبار آنلاین، به علت چالش‌های فنی ارسال محصولات گرم، درگیر مشکل سوددهی پایین است. علاوه بر این، سرمایه بسیار زیادی برای هزینه در این راه مورد نیاز است.
- با شروع پاندمی کرونا، تغییرات سریع از فروشگاه‌های فیزیکی به خواروبارفروشی‌های آنلاین نشان داد که بسیاری از سوپرمارکت‌ها تجهیزات لازم برای برطرف نمودن این تقاضا را ندارند.
- مراکز فرآوری سفارش روباتیک که می‌توانند چندین سفارش را با هزینه پایین مدیریت کنند، به عقیده بسیاری سودده‌ترین مدل کسب و کار است که می‌تواند راهکاری برای معضل سوددهی پایین باشد. اگرچه با توجه به هزینه‌های بالای این سیستم‌ها، فناوری مورد نیاز هنوز نتوانسته است فراگیر شود.
- در حال حاضر، کسب و کارهای موسوم به تحویل کالا با یک کلیک، سودده‌تر از کسب و کارهای ارسال خواروبار خانگی هستند.

03

تغییر پرشتاب در صنایع مالی











صنایع مالی

صنایع بیمه و مالی بزرگ‌ترین صنایع دنیا هستند. درآمدهای این صنعت به رهبری بازیگران کلیدی آمریکایی و چینی مانند بانک صنعت و تجارت چین، JPMorgan، Berkshire Hathaway و بانک عمران چین، در سالیان اخیر همواره به شکلی ثابت رشد داشته است. حوزه صنایع مالی با سهم ۲۰ درصدی بزرگ‌ترین پوشش دهنده GDP آمریکا است. برای اینکه بزرگی این بخش را دریابید باید گفت که انتظار می‌رود ارزش این بخش تا سال ۲۰۲۳ به ۵ تریلیون دلار برسد. با فراگیر شدن اثرات اقتصادی پاندمی کرونا، بانک‌ها مجبور به برداشتن گام‌هایی در جهت تضمین جایگاه آینده خود شدند و در این راه بیش از ۱۳۰۰ ادغام و تملک در این حوزه تنها در سال ۲۰۲۰ انجام شد که یک رکورد محسوب می‌شود. اکثر این ادغام و تملک‌ها به شکل تبادلاتی بین و یا با شرکت‌های فینتک بود.



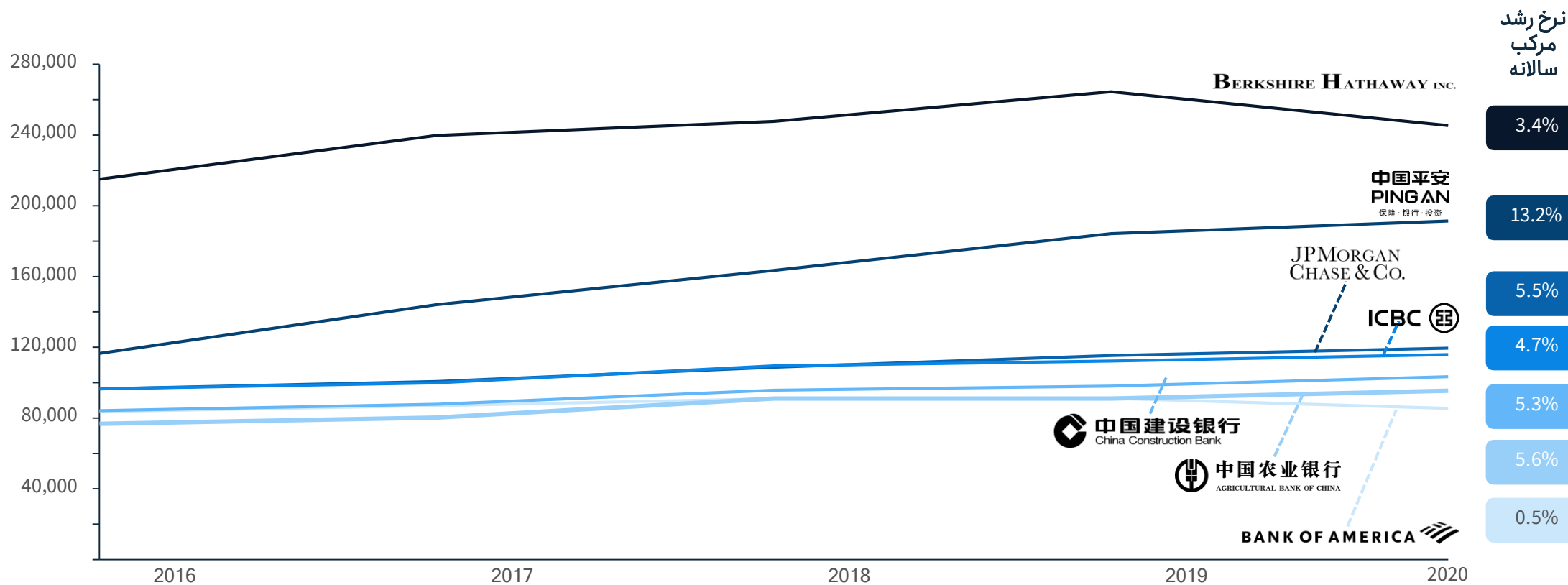
تعداد مخاطبان هدف این صنعت در دنیا بسیار بالاست: هفت شرکت از بین ۱۰ شرکت بزرگ دنیا جزو بازیگران صنایع مالی هستند

رتبه شاخص جهانی (۲۰۰۰ شرکت) فوربز مربوط به بزرگ‌ترین شرکت‌های عمومی دنیا در سال ۲۰۲۱

رتبه	نام	بخش صنعتی اصلی	میزان فروش به میلیارد دلار	میزان سود به میلیارد دلار	ارزش دارایی‌ها به میلیارد دلار	ارزش بازار به میلیارد دلار
1	¹ ICBC 	مالی	190.5	45.8	4,914.7	249.5
2	JPMORGAN CHASE & CO.	مالی	136.2	40.4	3,689.3	464.8
3	BERKSHIRE HATHAWAY INC.	مالی	245.5	42.5	873.7	624.4
4	²  中国建设银行 China Construction Bank	مالی	173.5	39.3	4301.7	210.4
5	³  آرامکو السعودية saudi aramco	نفت و گاز	229.7	49.3	510.3	1897.2
6	 Apple	فناوری	294	63.9	354.1	2,252.3
7	BANK OF AMERICA 	مالی	98.8	17.9	2,832.2	336.3
8	⁴  中国平安 PING AN 保險·銀行·證券	بیمه	169.1	20.8	1,453.8	211.2
9	⁵  中国农业银行 AGRICULTURAL BANK OF CHINA	مالی	153.9	31.3	4,159.9	140.1
10	 amazon	فناوری	386.1	21.3	321.2	1,711.8

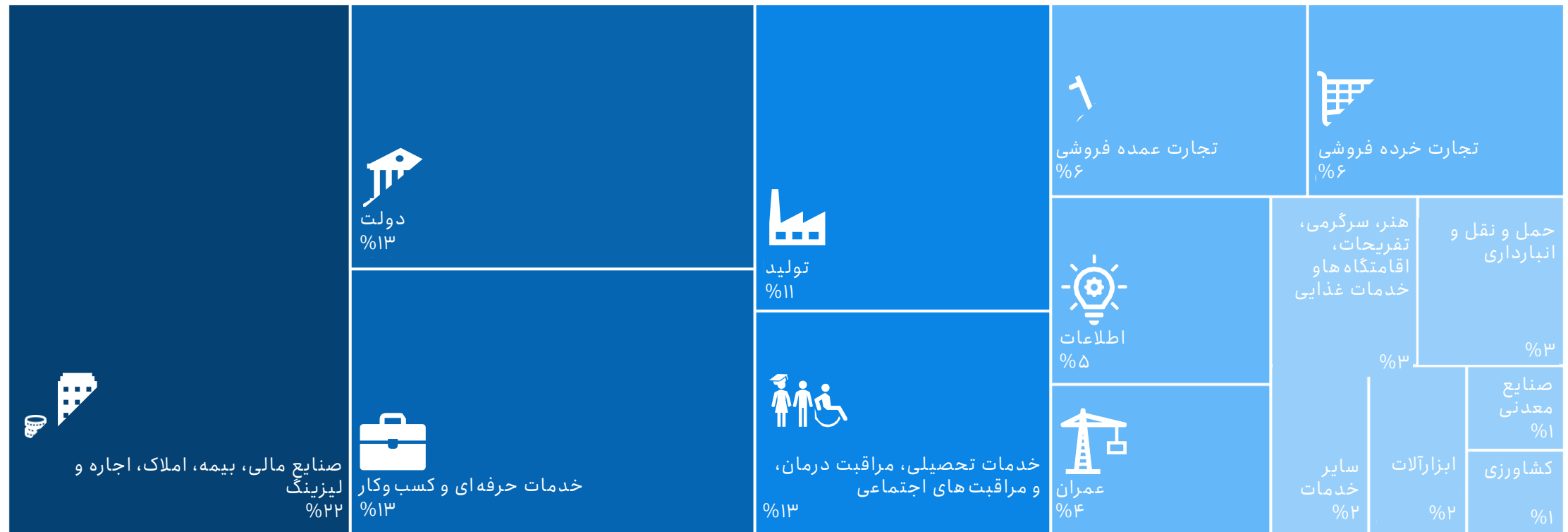
درآمد شرکت‌های بزرگ حوزه مالی در سالیان اخیر به شکل ثابتی در حال رشد بوده است

درآمد بزرگ‌ترین شرکت‌های مالی به میلیارد دلار



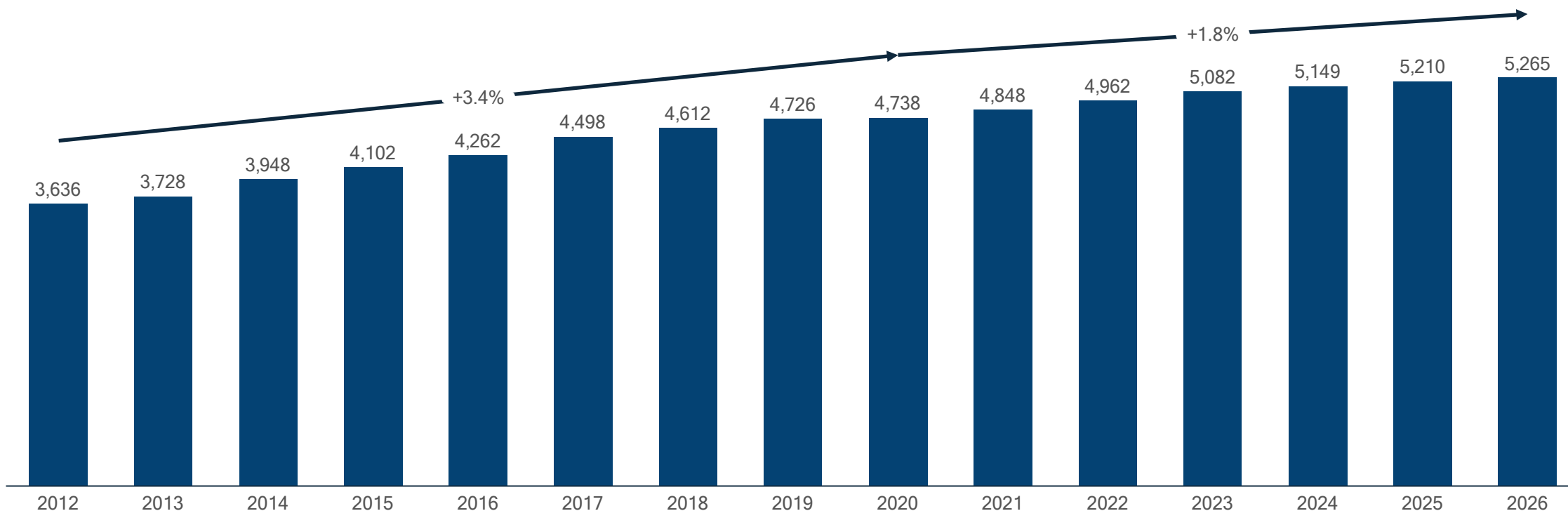
حوزه‌های مالی، بیمه و معاملات املاک با سهمی بیش از ۲۰ درصد، اصلی‌ترین مشارکت‌کنندگان GDP آمریکا هستند

ارزش افزوده ایجاد شده هر بخش در GDP آمریکا در سال ۲۰۲۰



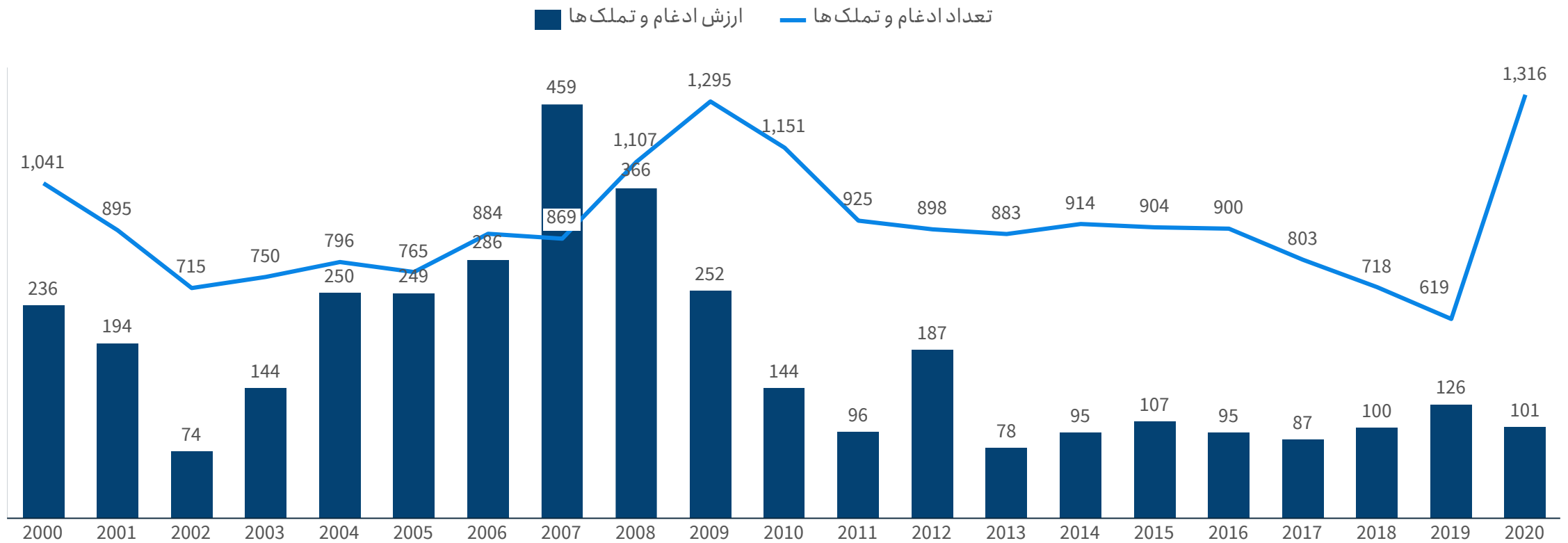
در سال ۲۰۲۳، درآمد صنایع مالی و بیمه در آمریکا از مرز ۵ تریلیون دلار عبور خواهد کرد

درآمد صنایع مالی و بیمه در آمریکا به میلیارد دلار



سال ۲۰۲۳ برای بخش بانکداری در سطح دنیا به لحاظ تعداد ادغام و تملک‌ها (نه حجم آن‌ها) سالی رکوردشکن بود

تعداد ادغام و تملک‌ها و ارزش آن‌ها به میلیارد دلار



Sources: Institute for Mergers, Acquisitions and Alliances (IMAA)

بسیاری از معاملات درون حوزه مالی، شامل شرکت‌های حوزه فینتک بود

مثال‌های مشهور قراردادهای ادغام و تملک در بخش مالی در سال ۲۰۲۰

شرکت خریدار	مبلغ	شرکت تصاحب شده	شرح مختصری از قرارداد
AMERICAN EXPRESS	۸۵۰ میلیون دلار	Kabbage®	در اکتبر سال ۲۰۲۰، امریکن اکسپرس با مبلغ ۸۵۰ میلیون دلار اقدام به تصاحب Kabbage نمود که یک شرکت پیشرو در زمینه فناوری‌های مالی بود که راهکارهای مدیریت جریان‌های مالی را برای کسب‌وکارهای کوچک آمریکایی فراهم می‌نمود.
stripe	۲۰۰ میلیون دلار	paystack	در اکتبر سال ۲۰۲۰، شرکت پرداخت‌های مالی آمریکایی Stripe استارت‌آپ نیجریه‌ای Paystack را به مبلغ ۲۰۰ میلیون دلار به منظور توسعه بازارهای آنلاین رو به رشد آفریقا تصاحب نمود.
SoFi	۱٫۲ میلیارد دلار	GALILEO	در آوریل سال ۲۰۲۰، استارت‌آپ مالی SoFi با مبلغ ۱٫۲ میلیارد دلار، اقدام به خرید Galileo که یک تولیدکننده نرم‌افزارهای پرداخت برای بسیاری از رقبای SoFi است، نمود. این قرارداد به این شرکت‌ها در راستای معرفی محصولات جدید، توسعه بین‌المللی و کسب سرمایه از طریق تغییر به سمت مسائل مالی دیجیتال کمک خواهد نمود.
Morgan Stanley	۱۳ میلیارد دلار	E*TRADE®	در فوریه ۲۰۲۰، بانک مورگن استنلی قراردادی را به مبلغ ۱۳ میلیارد دلار برای تصاحب E-Trade منعقد نمود که این قرارداد بزرگ‌ترین قرارداد تصاحب یک شرکت توسط یک بانک آمریکایی بعد از بحران مالی سال ۲۰۰۸ نام گرفت.

آیا فینتک استاندارد جدیدی است؟

شرکت‌های فینتک در قیاس با بانک‌های سنتی به لحاظ ساختار، ظرفیت و فرهنگ، تفاوت‌های چشمگیری دارند. بانک‌های سنتی تحمل ریسک پایینی دارند اما در نقطه مقابل، شرکت‌های فینتک حاضر به برداشتن گام‌های بلندی برای تقویت ظرفیت‌های دیجیتالی حال حاضر خود هستند. ساختار و زیربنای دیجیتال این شرکت‌ها باعث ایجاد دو مزیت رقابتی بزرگ می‌گردند: قابلیت مقیاس‌پذیری و شتاب بالا. در نتیجه این موضوع، شرکت‌های فینتک عموماً قادر به اجرای واکنش‌هایی سریعتر از بانک‌ها هستند و توانستند با ظهور پاندمی از طریق خدمات دیجیتال به مشتریان خدمت‌رسانی نمایند. از همین رو بازار جهانی فینتک در دوران بحران کرونا رشدی بیش از ۲۰ درصدی را شاهد بود که باعث شد اندازه بازار این حوزه در سال ۲۰۲۱، به ۱۷۴ میلیارد دلار برسد.

شرکت‌های فینتکی مانند Klarna و Stripe در کنار شیوه‌های پرداخت نوین، بازیگران شناخته شده این حوزه را به چالش کشیدند. پرداخت دیجیتال به عنوان یکی از امیدبخش‌ترین حوزه‌های فینتک، شامل دو بخش تجارت دیجیتال و شیوه پرداخت POS موبایلی است. علاوه بر شیوه‌های پرداخت سنتی، رمزارزها نیز رخدادهای بزرگی همانند معرفی کریپتوی Paypal در نوامبر ۲۰۲۰، خرید ۱.۵ میلیون دلار بیتکوین توسط Tesla و عرضه اولیه کوین بیس در سال ۲۰۲۱ را تجربه کردند.



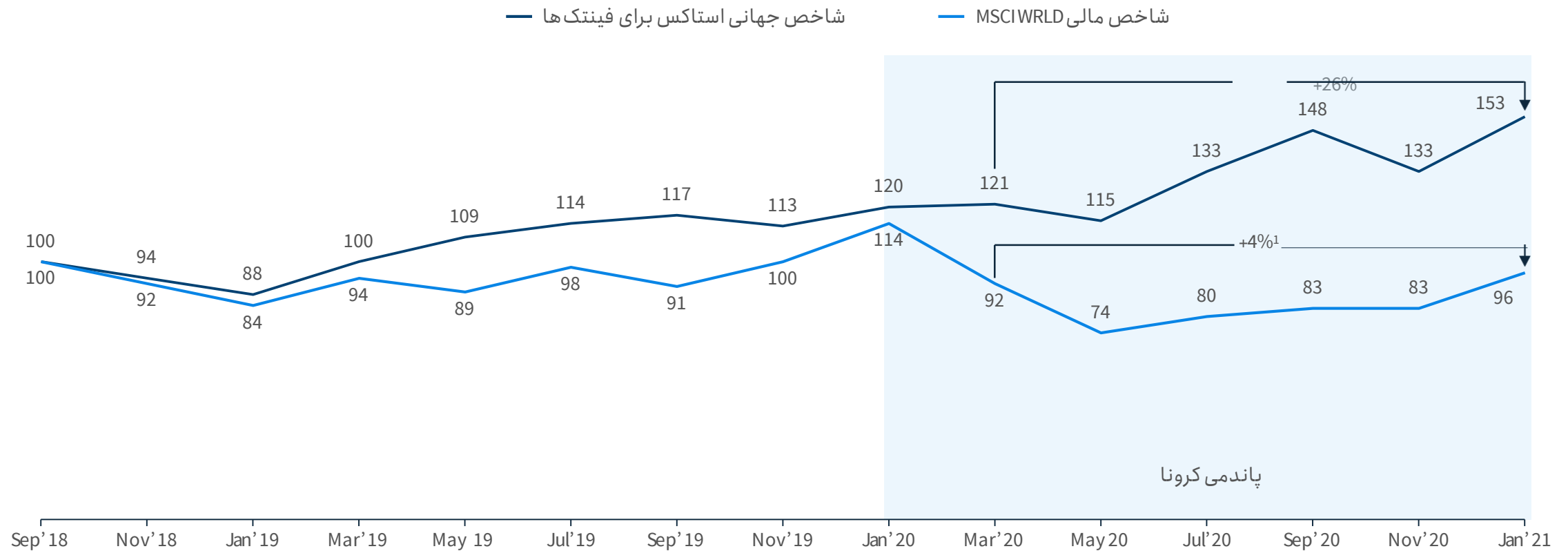
بانک‌های نوین برخلاف بانک‌های سنتی دارای ظرفیت‌های دیجیتال و چابکی بالایی هستند

مقایسه کیفی بانک‌های سنتی و نوین

	بانک‌های سنتی 	بانک‌های نوین 
 تمرکز محوری	<ul style="list-style-type: none">محصول محور، دارایی سنگین	<ul style="list-style-type: none">مشتری محور، ناب و چابک
 تنوع محصول	<ul style="list-style-type: none">عمودی سازی بالای محصولات	<ul style="list-style-type: none">افقی سازی بالای محصولات
 فرهنگ	<ul style="list-style-type: none">فرهنگ ساخت در محل، تحمل ریسک صفر	<ul style="list-style-type: none">فرهنگ معرفی محصول، سریع، ریسک پذیر
 ساختار سازمانی	<ul style="list-style-type: none">دارایی سنگین، عملکردها توزیع شده در سیلوهای کاری	<ul style="list-style-type: none">ظرفیت‌های دیجیتال پیشرفته، ناب و چابک
 فناوری و بسته فناورانه	<ul style="list-style-type: none">بسته فناورانه منقضی شده با مقیاس پذیری پایین، صلب و ایستا	<ul style="list-style-type: none">بسته دیجیتال چابک با قابلیت مقیاس پذیری بالا
 مدیریت داده	<ul style="list-style-type: none">مدیریت داده ضعیف، فرایندهای دستی	<ul style="list-style-type: none">کسب و کارهای داده محور با فرایندهای خودکار

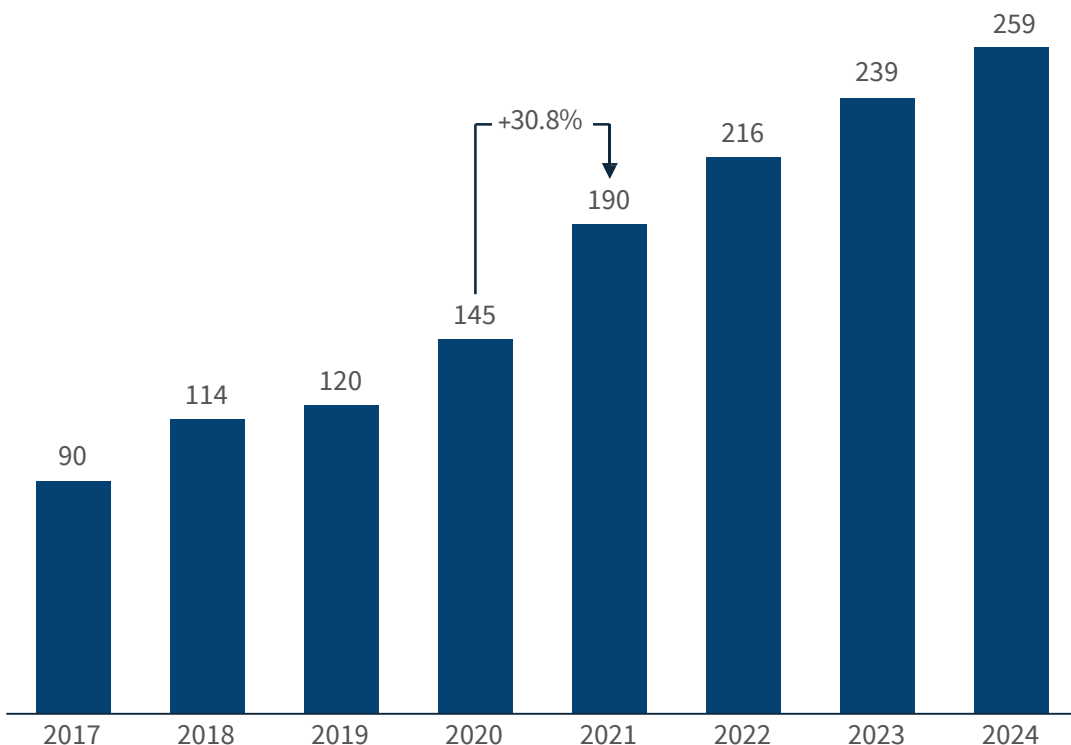
در طول دوره پاندمی در سال ۲۰۲۰، فینتک در میان سرمایه‌گذاران به محبوبیت بیشتری دست یافت

مقایسه شاخص‌های جهانی اصلی: موسسات مالی سنتی در مقابل فینتک‌ها

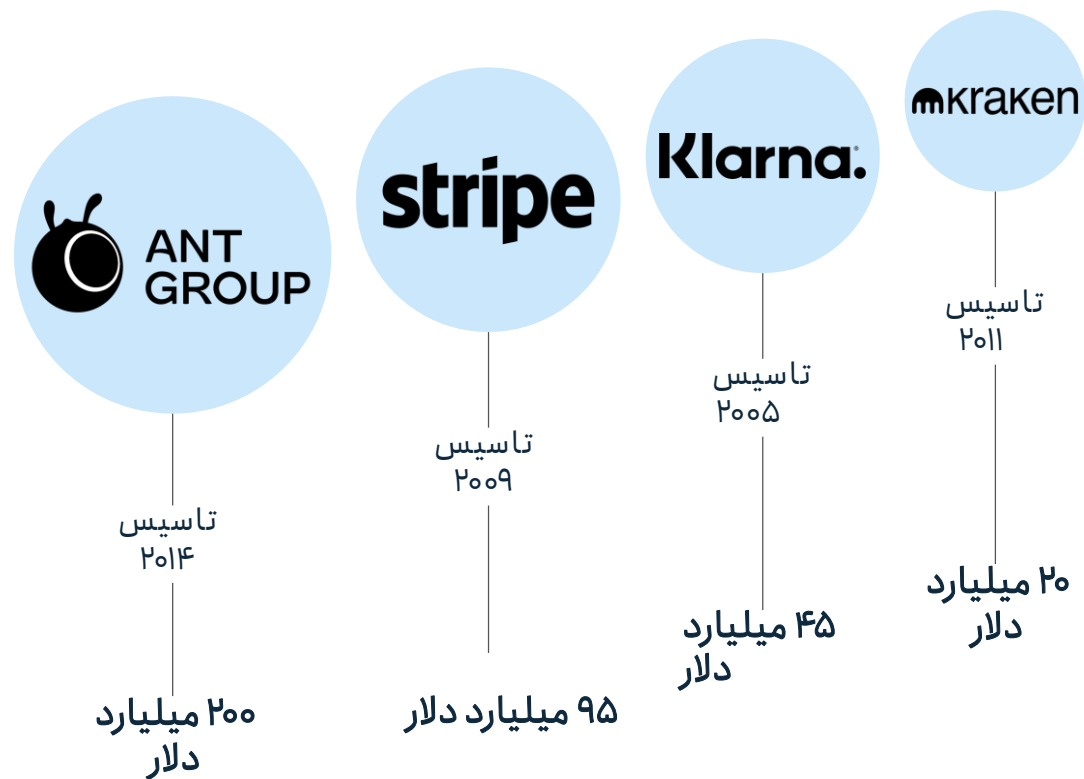


بازار فینتک با کمک بازیگران قدرتمند، در حال شکوفا شدن است و در حال ورود به مرحله جدیدی از بلوغ می‌باشد

درآمد جهانی فینتک به میلیارد دلار

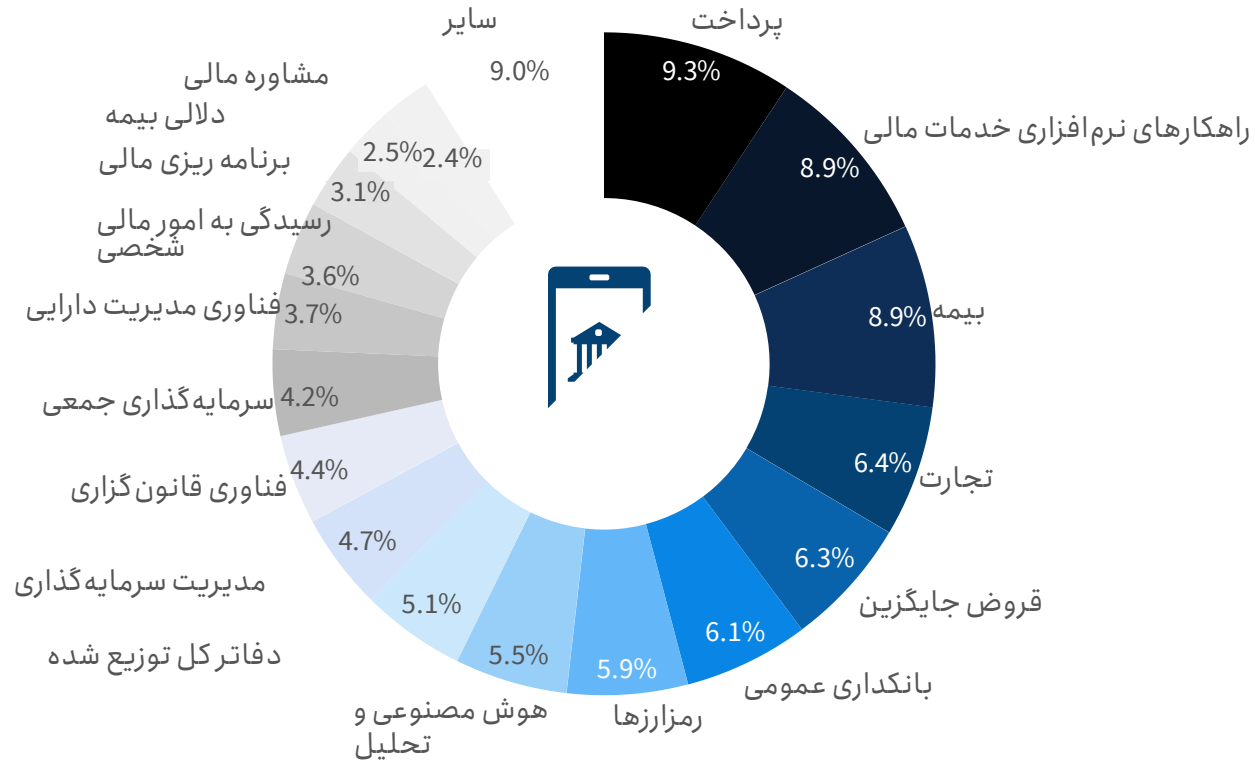


بزرگ‌ترین شرکت‌های فینتک از منظر ارزش در سال ۲۰۲۱



کاربردهای متنوع فینتک از تجارت گرفته تا فناوری‌های مدیریت دارایی، وارد حوزه‌های جدیدی از بازار شده‌اند

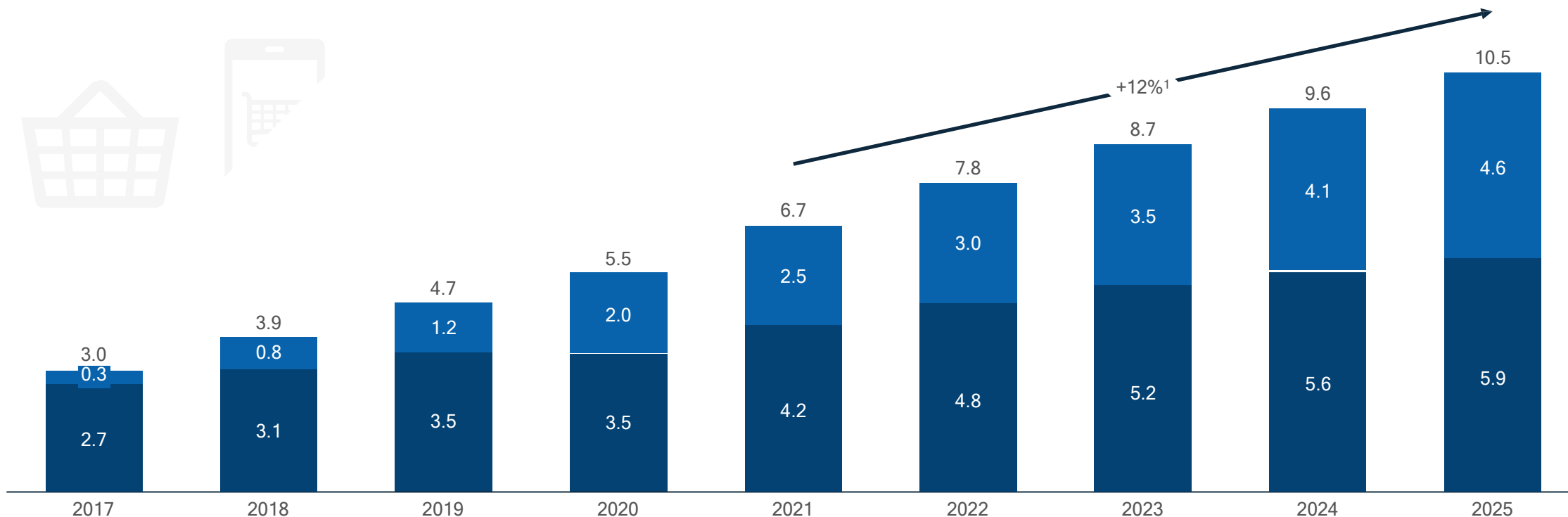
سهم تعداد فینتک‌ها در بازار اروپا بر حسب هر بخش در سال ۲۰۲۰



پرداخت‌های دیجیتال با نرخ رشد مرکب سالانه ۱۲ درصد از سال ۲۰۲۱ به بعد یکی از امیدبخش‌ترین حوزه‌های فینتک خواهند بود

ارزش تراکنش‌های حوزه پرداخت دیجیتال برای دو حوزه تشکیل دهنده به تریلیون دلار

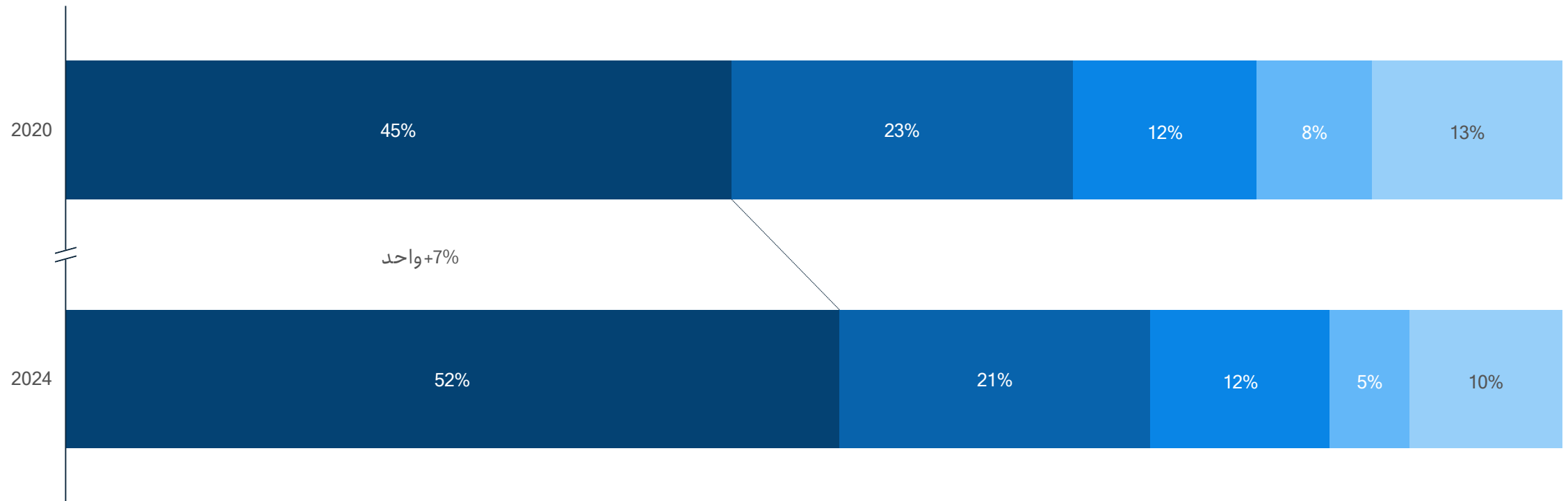
تجارت دیجیتال پرداخت‌های POS موبایلی



انتظار می‌رود در سال ۲۰۲۴، بیش از ۵۰ درصد تراکنش‌های مالی تجارت الکترونیک در دنیا از طریق کیف‌های پول دیجیتال صورت گیرد

سهم جهانی حجم تراکنش‌های تجارت الکترونیک برحسب نوع پرداخت

■ کیف پول موبایلی/دیجیتال
 ■ کارت اعتباری
 ■ کارت بانکی
 ■ نقل و انتقال بانکی
 ■ سایر

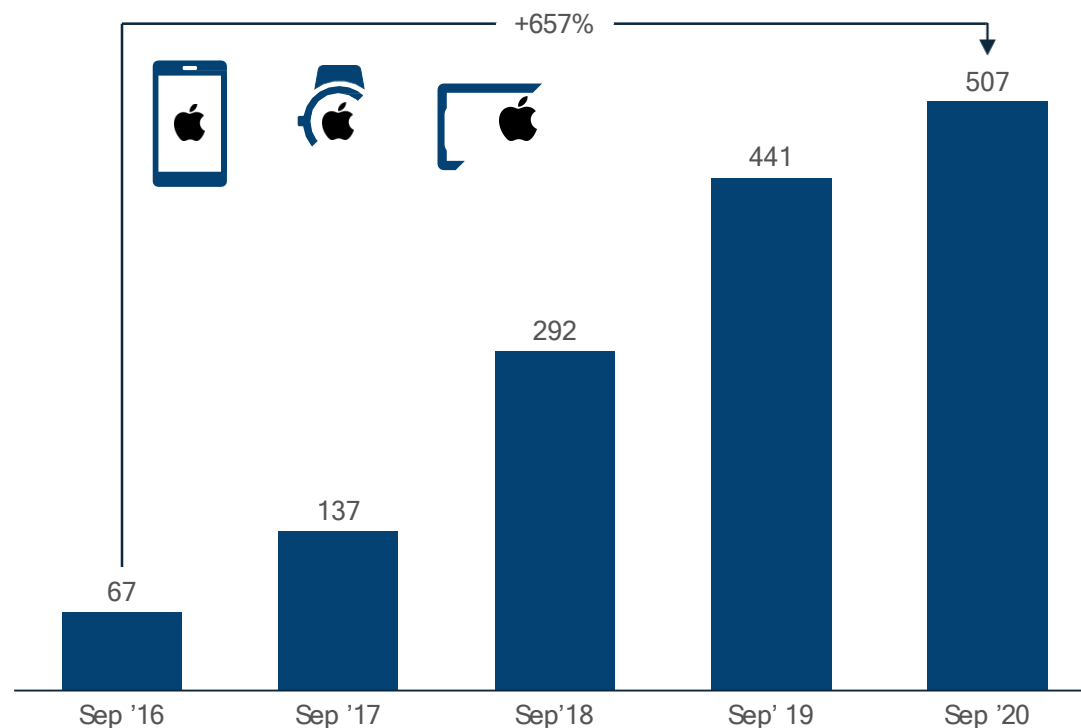


ارائه‌دهندگان خدمات کارت‌های اعتباری سنتی در اکوسیستم پرداخت دیجیتال، با رقابت شدیدی از سوی سایر روش‌های پرداخت روبرو هستند

شرکت‌های منتخب اکوسیستم پرداخت دیجیتال

تعداد کاربران جهانی Apple pay به میلیون

ارائه‌دهندگان کیف پول دیجیتال	ارائه‌دهندگان دروازه پرداخت
Apple Pay PayPal 支付宝 ALIPAY G Pay	wepay a CHASE company stripe shopify worldpay amazon pay PayPal
شبکه‌های کارت	
mastercard UnionPay 银联	DISCOVER Maestro AMERICAN EXPRESS



تعداد وبسایت‌های استفاده‌کننده از خدمات Stripe به عنوان رهبر رقابت پرداخت دیجیتال، ۱۰ برابر Klarna است

مقایسه Stripe و Klarna بر اساس اندیکاتورهای اصلی و شاخص



مدل کسب‌وکار Klarna با عنوان "اکنون بخر بعدا پرداخت کن" در حال تبدیل شدن به یکی از روش‌های پرداخت محبوب است

مدل کسب‌وکار

Klarna.

درآمد عملیاتی Klarna به میلیون دلار

Klarna یک ارائه دهنده خدمات پرداخت است که مدل پرداخت آن به شکل "اکنون بخر، بعدا پرداخت کن" می باشد. معمولاً مشتری تا ۱۴ روز بعد از خرید می‌تواند صورتحساب خود را پرداخت کند که این بدین معنی است که کالاهای خریداری شده توسط وی پیش از پرداخت هزینه آن به دستش می‌رسند. علاوه بر این، برای خریدهای کوچکتر، Klarna یک سیستم پرداخت ۴ قسطی بدون بهره را نیز به مشتری ارائه می‌دهد. برای خریدهای بزرگتر، Klarna به مشتریان امکان این را می‌دهد که بتوانند در طول یک دوره زمانی ۳۶ ماهه هزینه را پرداخت نمایند. این خدمات توسط Klarna هم به مشتریان و هم به فروشندگان ارائه می‌شود. دور اخیر جذب سرمایه این شرکت، Klarna را به عنوان ارزشمندترین شرکت فینتک خصوصی اروپا مطرح نمود.



۱۱ میلیارد دلار
درآمد در سال
۲۰۲۰



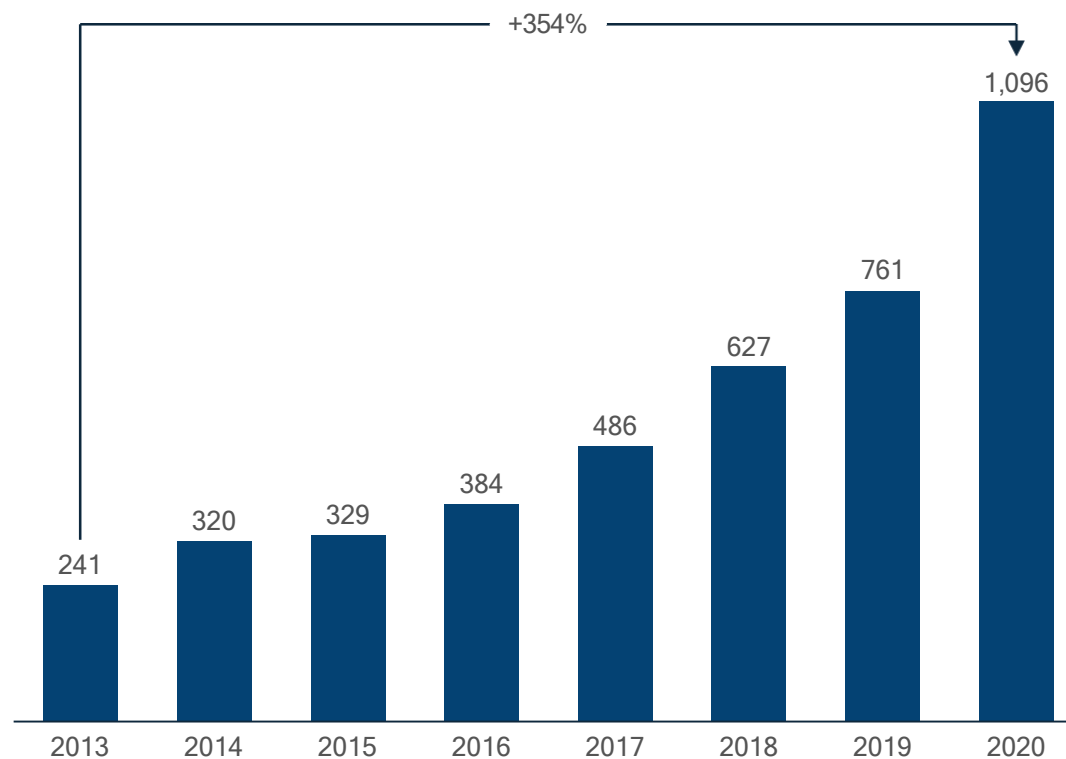
3,500
کارمند



۹۰ میلیون
کاربر فعال در سال
۲۰۲۰

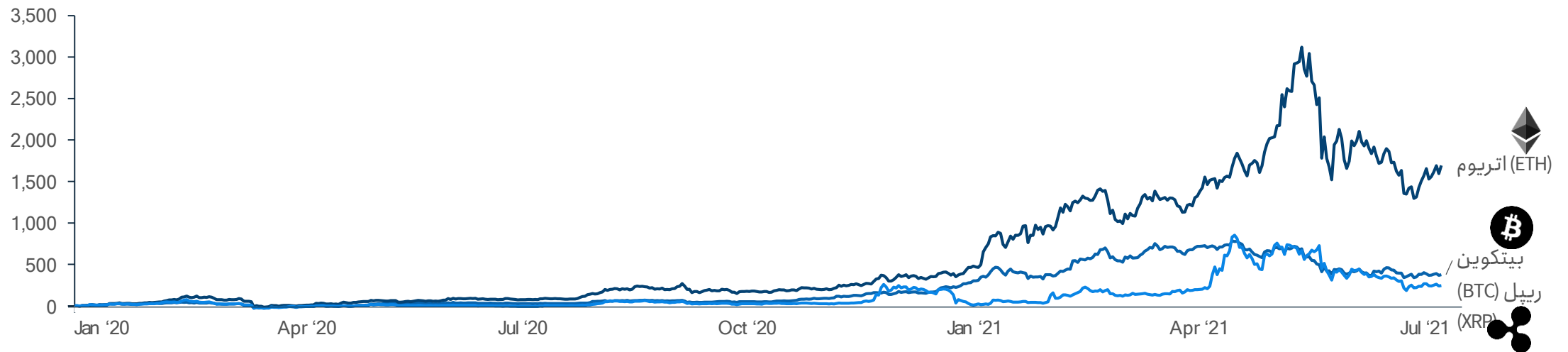


استکهلم، سوئد
دفتر اصلی



بحث رمزارزها موضوع داغ این روزهاست

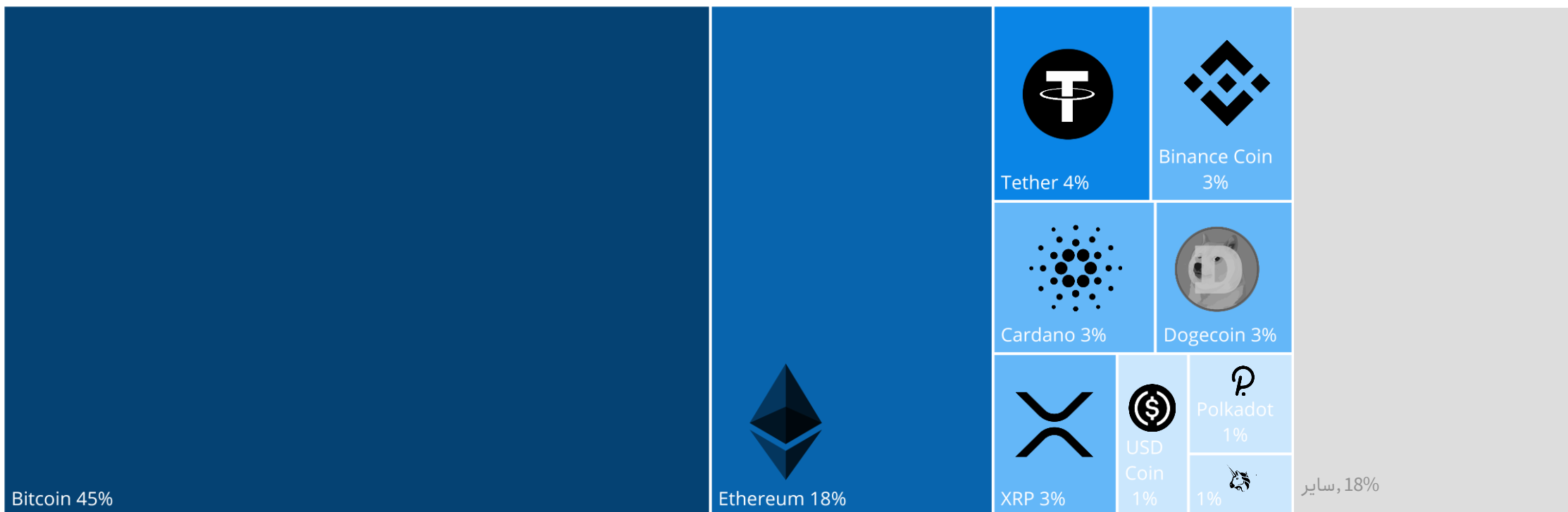
میزان توسعه مفهومی رمزارزهای معروف از ژانویه ۲۰۲۰



Sources: Yahoo Finance as of July 2021

بیتکوین، یکی از اولین رمزارزها، هنوز هم بیش‌ترین سهم بازار را در اختیار دارد

سهم بازار رمزارزها بر اساس ارزش در سال ۲۰۲۱



ارزهای دیجیتال بانک‌های مرکزی در بخش مالی جذابیت بیشتری بدست آورده‌اند

وضعیت ارزهای دیجیتال بانک‌های مرکزی منتخب

در حال توسعه  معرفی اولیه  معرفی شده 



باهاما

پروژه sand dollar در اکتبر ۲۰۲۰ برای حمایت از دسترسی به خدمات مالی در باهاما معرفی شد. توزیع مالی در ۷۰۰ جزیره این مجمع‌الجزایر بسیار ناهمگون است.



Sweden

بانک مرکزی سوئد، ریکسبانکن، در حال راه‌اندازی اولیه یک پروژه ارز دیجیتال است. نام این پروژه e-krona است که به عنوان یک ارز دیجیتال در بانک مرکزی سوئد مطرح شده است. این رمزارز نیز همانند اسکناس و سکه‌های معمولی توسط دولت ضمانت خواهند شد.



چین

بانک خلق چین در فاز آزمایش یوان دیجیتال قرار دارد. چین تا پیش از این حدود ۲۰۰ میلیون یوان (۳۰۷ میلیون دلار) به شکل رمزارز به عنوان یک پروژه اولیه در کشور توزیع کرده است.



کره جنوبی

در می ۲۰۲۱، بانک کره اعلام نمود که قصد دارد یک شرکت فناوری را از طریق یک مناقصه آزاد برای پژوهش در زمینه ارزهای دیجیتال بانکی برگزیند. پروژه اولیه در آگوست شروع شده است و تا دسامبر ۲۰۲۱ نیز ادامه خواهد داشت.



اتحادیه اروپا

در جولای ۲۰۲۱، بانک مرکزی اروپا، تصمیم به توسعه یک یوروی دیجیتال گرفت. یوروی دیجیتال جایگزین پول نقد نخواهد شد بلکه بیشتر به عنوان مکملی برای آن عمل خواهد کرد و به مصرف‌کنندگان گزینه جایگزینی برای پرداخت خواهد داد.



کانادا

پروژه کانادایی جسپر در سال ۲۰۱۷ شروع بکار کرد و شروعی برای صنعت پرداخت ایجاد نمود. این اولین باری بود که بانک مرکزی یک کشور برای درک فناوری دفاتر کل توزیع شده با یک شرکت در بخش خصوصی همکاری می‌کرد.

روندها و بهبودها در صنایع مالی

همانند سایر صنایع، صنایع مالی نیز از پاندمی کرونا متاثر شدند: در وهله اول، کلاهبرداری‌های آنلاین و جرایم سایبری به شکل قابل توجهی زیاد شدند که باید توسط موسسات مالی پیگیری می‌شدند. دوم اینکه، مشتریان از خدمات حضوری به خدمات بانکداری دیجیتال و موبایلی گرایش پیدا کردند. بیش‌ترین بکارگیری این خدمات، در میان نسل Y دیده شد؛ (همان افراد میانسال) که بین سال‌های ۱۹۸۰ تا ۱۹۹۴ متولد شدند.

این گروه به همراه افراد نسل X بر روی هم بیش‌ترین سهم درآمدهای بانکی در بسیاری از کشورها را تشکیل می‌دهند. تا سال ۲۰۲۹، نسل Y جای نسل X را به عنوان افراد با بالاترین میزان درآمد خالص، خواهند گرفت.

این توسعه اجتماعی، نشان دهنده پتانسیل و اهمیت نسل جوان هدف برای موسسات مالی هستند. میزان افراد بدون بانک یا کمتر در ارتباط با بانک در نسل‌های جوان بالاتر است و این موضوع می‌تواند پتانسیل بالقوه را برای صنعت مالی ایجاد نماید.



از زمان شروع پاندمی کرونا، میزان کلاهبرداری‌های آنلاین و جرایم سایبری شناسایی شده توسط موسسات مالی با رشد بسیار زیادی روبرو شده است

تاثیر پاندمی کرونا بر روی امنیت در موسسات مالی

74% 

از موسسات مالی گزارشات می‌بینی
بر رشد فعالیت‌های مخرب از
زمان شروع پاندمی کرونا را ارائه
کرده‌اند

29% 

میانگین رشد فعالیت‌های مجرمانه
شناسایی شده توسط موسسات مالی
که با افزایش روبرو شده‌اند

26% 

میانگین درصدی منابع هزینه شده
برای بخش‌های امنیت IT، جرایم
سایبری، کلاهبرداری و جذب سرمایه در
راستای کاهش ریسک در ۱۲ ماه گذشته
بوده است

51% 

از موسسات مالی در نتیجه
رفتن به سمت دورکاری و کار
توزیع شده، مجبور به تقویت
استراتژی‌های امنیتی خود
شدند.

86% 

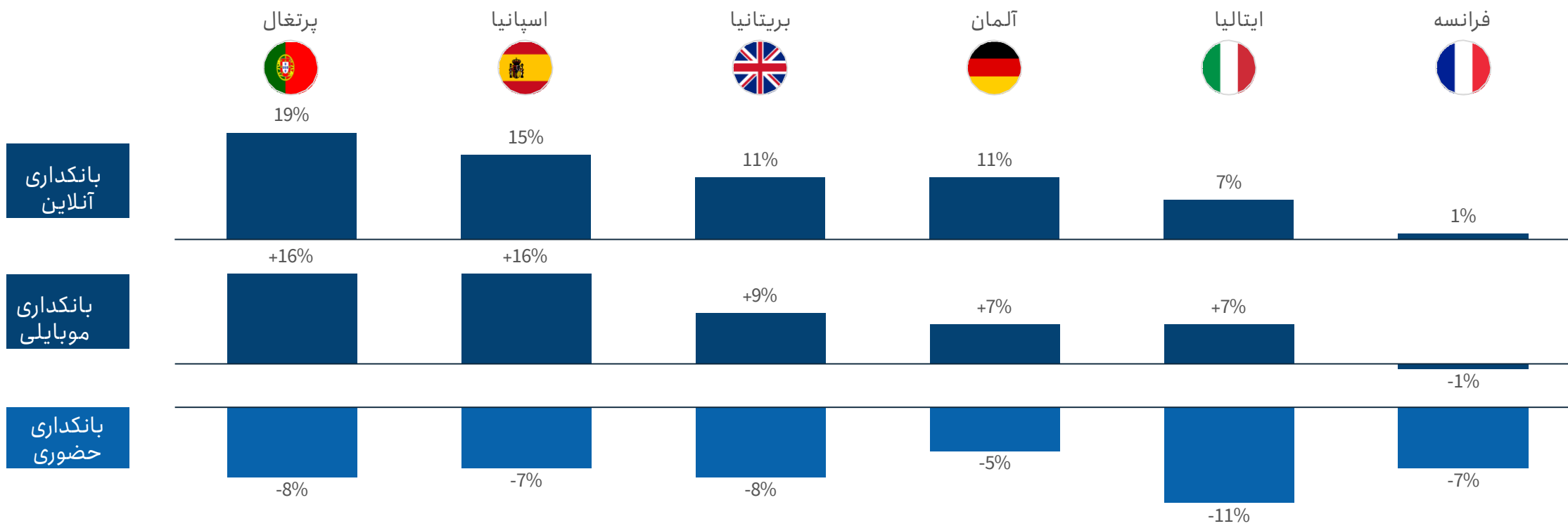
از موسسات مالی اقرار کرده‌اند که
دورکاری‌های اولیه اعطاشده به کارکنان
باعث شده تا سازمان‌های متبوع آن‌ها
امنیت کمتری داشته باشند

77% 

از موسسات مالی نگران افزایش ادامه دار
این تهدیدات در سال آینده هستند

پاندمی کرونا در همین حین استفاده از بانکداری آنلاین و موبایلی را در کشورهای اروپایی افزایش داده است

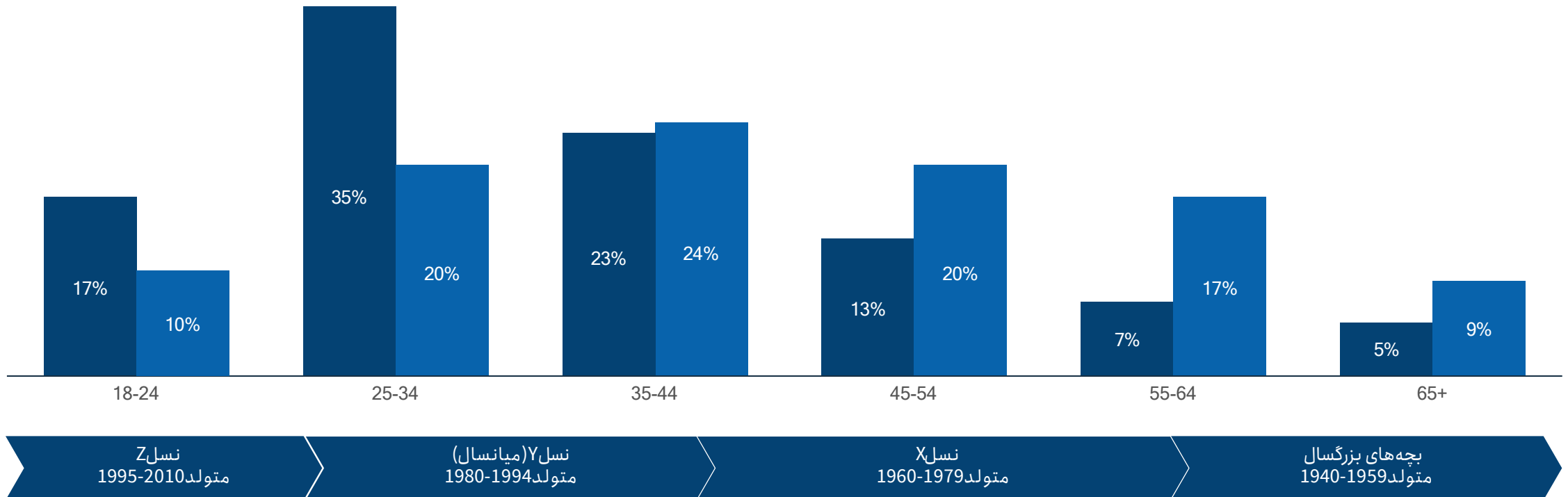
استفاده از خدمات بانکی در دوران پاندمی کرونا



خدمات دیجیتال بانکی مانند اپلیکیشن‌ها، در بین نسل‌های جوانتر بیشتر مورد استفاده قرار می‌گیرند: نسل Y و نسل Z

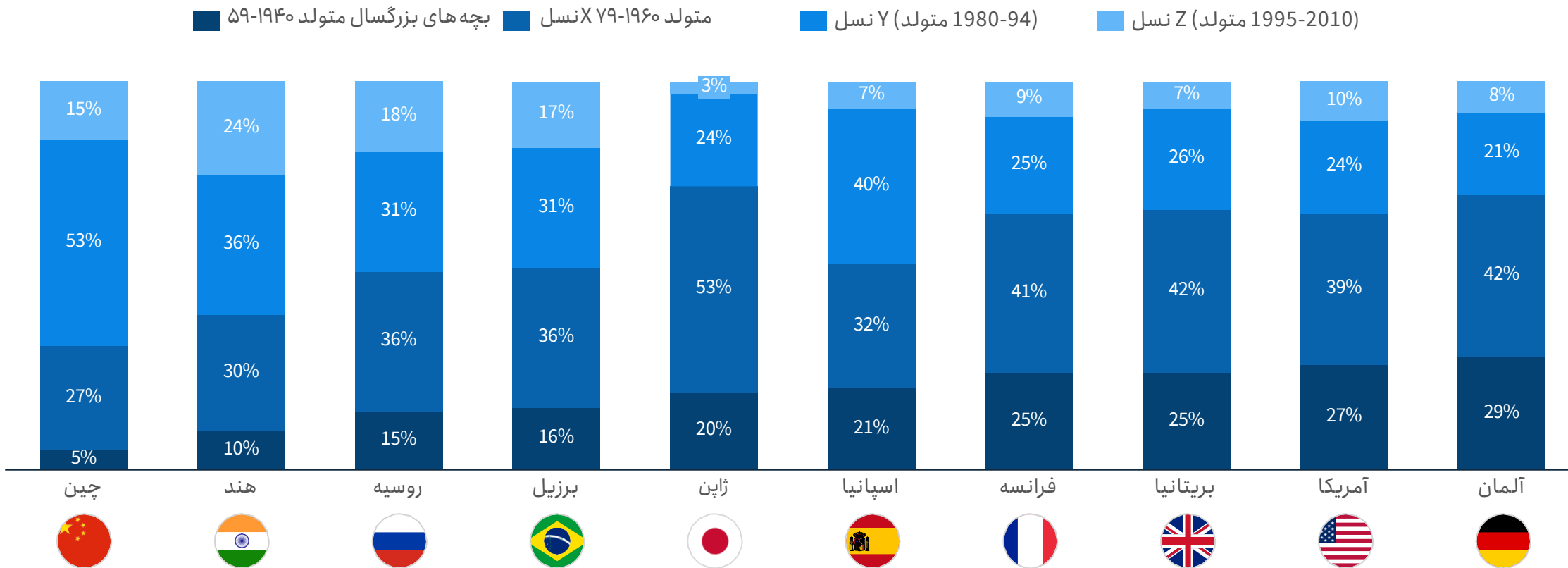
محدوده سنی کاربران اپلیکیشن‌های مالی و غیرمالی در آمریکا در سال ۲۰۱۹

کاربران اپ‌های مالی کاربران اپ‌های غیرمالی



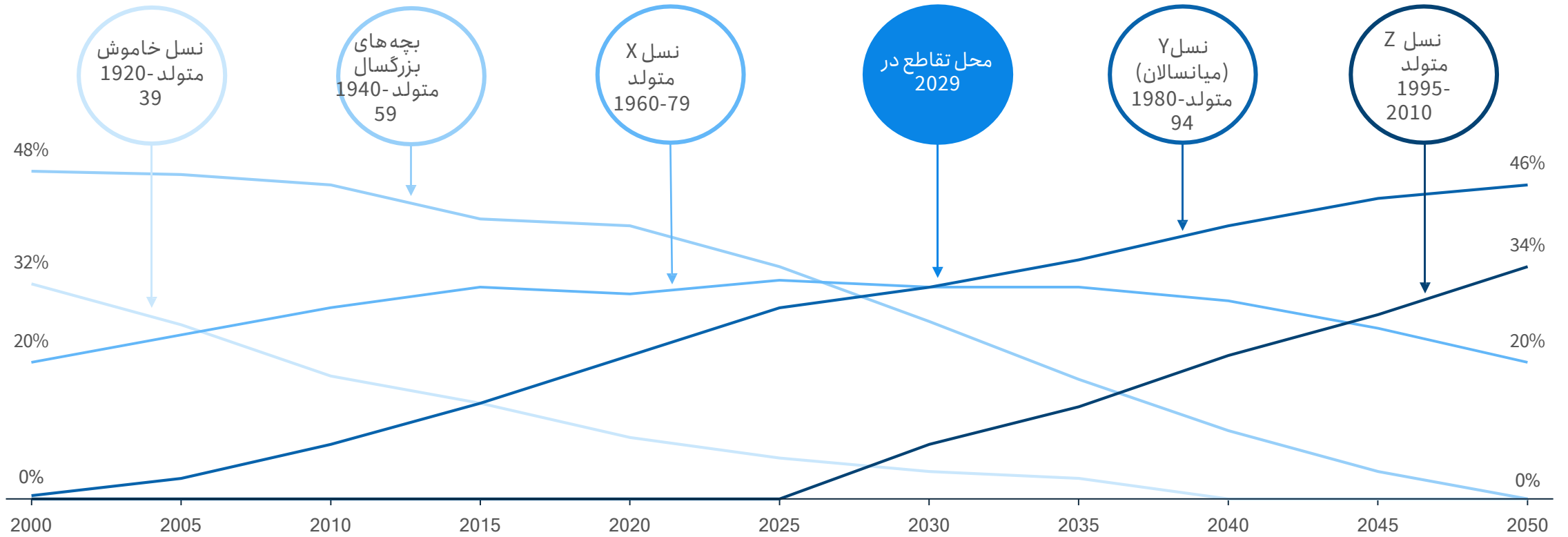
در حال حاضر، نسل‌های X و Y بیش‌ترین سهم را در درآمدهای بخش بانکی دارند

سهم درآمد بانکی نسل‌های مختلف در سال ۲۰۱۹



سال ۲۰۲۹ نقطه عطف خواهد بود: نسل Y در زمینه بیش‌ترین درآمد خالص از نسل X پیشی خواهند گرفت

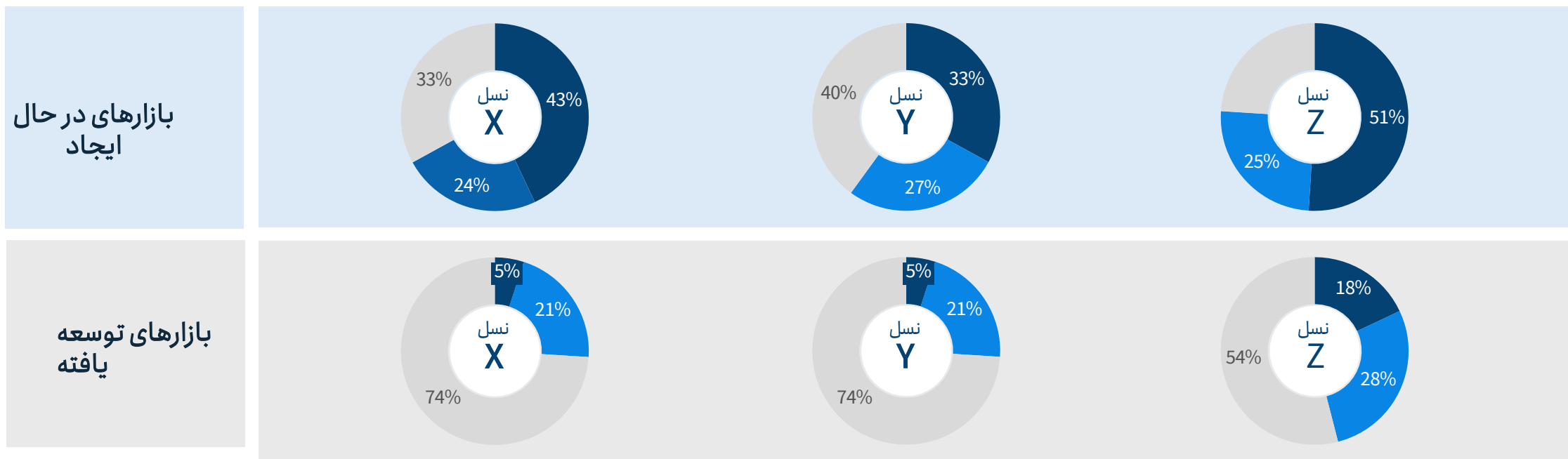
درصد جهانی درآمد خالص خانوار برای نسل‌های مختلف



علاوه بر این، پتانسیل رشد، بویژه در بازارهای در حال پیدایش، در میان جمعیت بدون بانک بسیار وسیع است

سهم جمعیت بدون بانک یا کمتر در ارتباط با بانک برای هر نسل در سال ۲۰۲۰

دارای بانک کمتر در ارتباط با بانک بدون بانک



روندها و سهامداران جدید بازار سهام

همزمان با محبوبیت گرفتن سرمایه گذاری‌های فردی برای حداکثر نمودن و حفاظت از دارایی‌های شخصی، سهم سرمایه‌گذاران خرد در بازار سهام افزایش یافته است. این روند یکی از دلایل بوجود آمدن و محبوبیت صندوق‌های قابل معامله جهت سرمایه‌گذاری است. تعداد حساب‌های معامله‌گری سهام بخصوص در دوران پاندمی سر به فلک کشید.

یکی دیگر از مفاهیم توسعه یافته که ارائه‌گر مجموعه‌ای از خدمات دیجیتال به مشتریان هستند و با معامله‌گران سنتی رقابت می‌کنند، معامله‌گران نوین هستند.

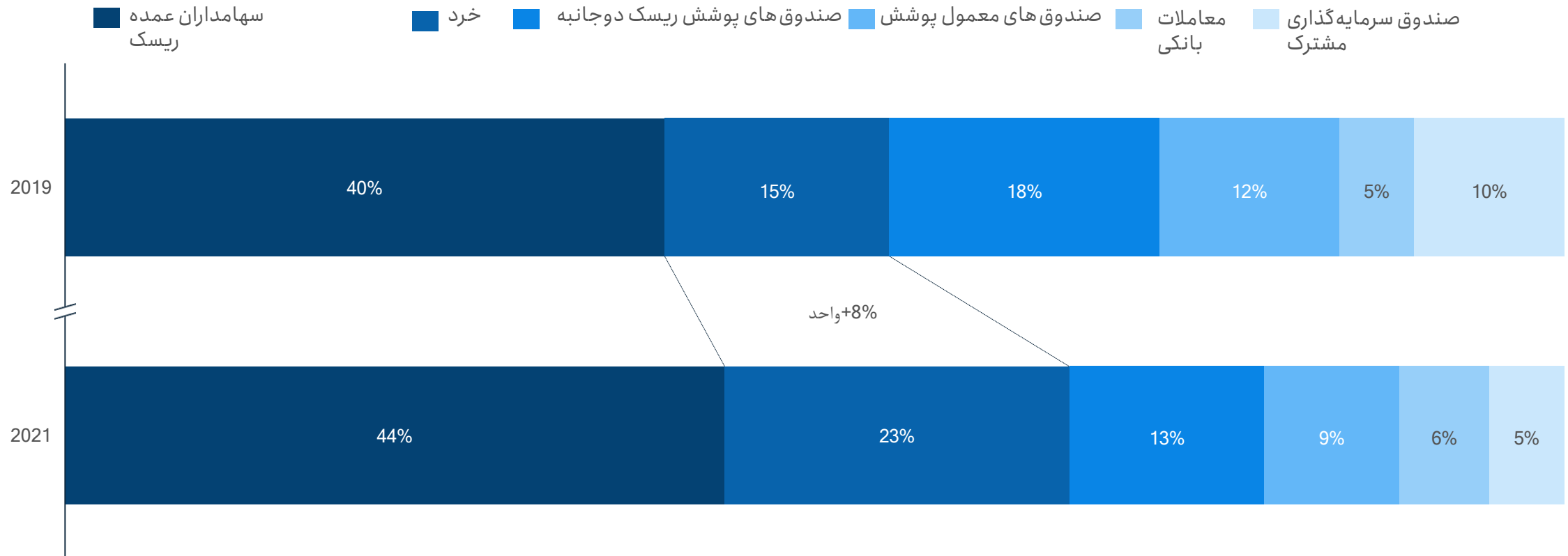
معامله‌گران نوین بدلیل نرخ کارمزد بسیار پایین و یا صفر برای سرمایه‌گذاری‌های کوچک بسیار محبوب هستند. Robinhood و Trade republic دو رقیب اصلی حوزه معامله‌گری نوین هستند. با این وجود، هنوز هم برای سرمایه‌گذاران تازه‌کار ریسک‌های بسیاری جهت ورود به این حوزه وجود دارد. برای برطرف ساختن این مشکلات، برخی فینتک‌ها خدمات پشتیبانی از طریق مشاوره‌های تجاری را به کاربران کم تجربه ارائه می‌دهند.

از طرفی دیگر گاهی اوقات برخی سهم‌های خاص از سمت افراد به عنوان سهام هدف در نظر گرفته می‌شوند. یکی از مثال‌های معروف در این زمینه سهام گیم استاپ در ژانویه ۲۰۲۱ بود. در فضای B2B نیز، تعدادی از محصولات مالی موسساتی مانند SPACS از زمان شروع پاندمی محبوب‌تر شده‌اند.



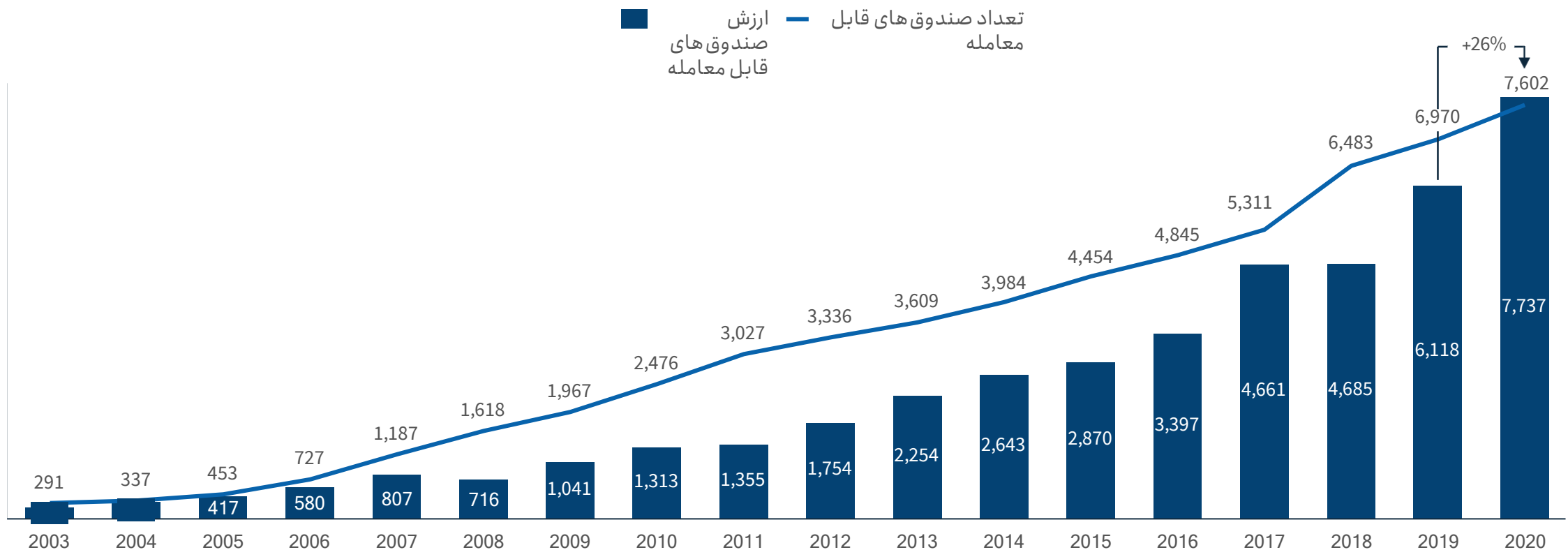
میزان معاملات سهام از سال ۲۰۱۹ به بعد به شدت افزایش یافته است

سهم بخش‌های مختلف در حجم معاملات سهام در آمریکا در سال ۲۰۱۹ به نسبت سال ۲۰۲۱



گزینش صندوق‌های قابل معامله توسط افراد بیشتر، به ویژه در سالیان اخیر به محبوبیت آن‌ها کمک کرده است

تعداد صندوق‌های معامله در مقایسه با ارزش این صندوق‌ها به میلیارد دلار



با این وجود صندوق‌های قابل معامله نیز معایبی دارند و مورد انتقاداتی قرار گرفته‌اند

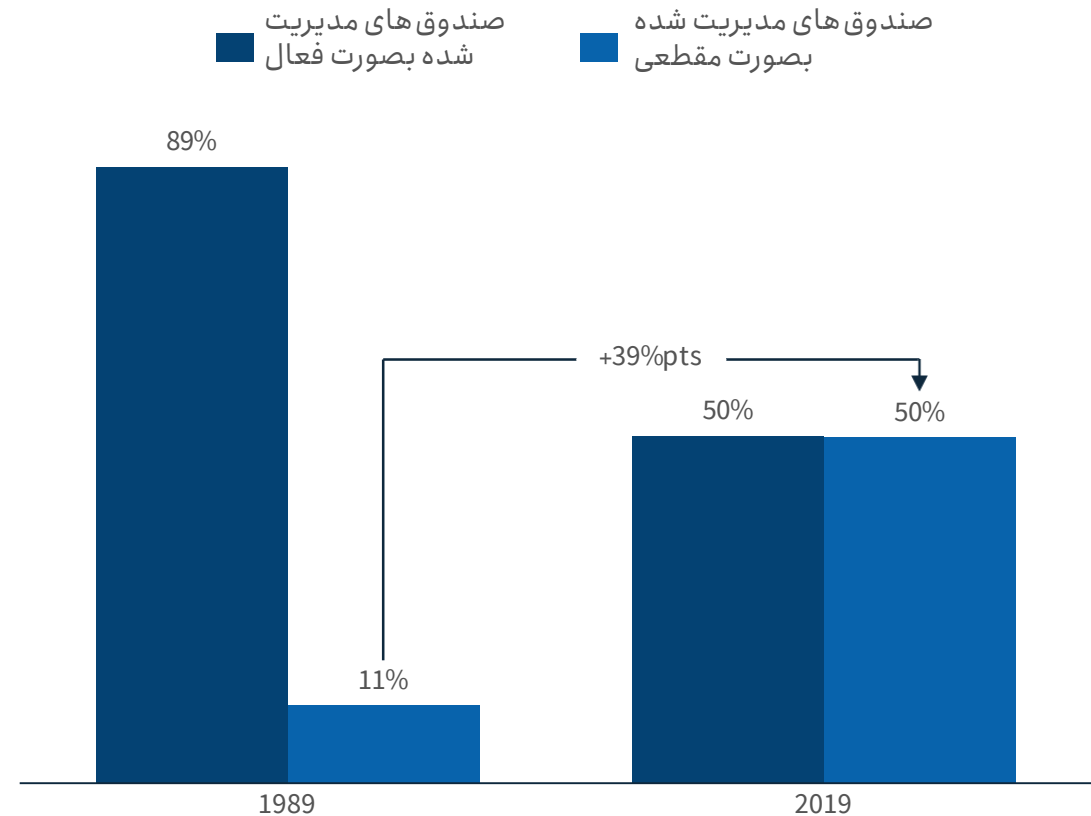
نگرانی‌ها راجع به صندوق‌های قابل معامله

با وجود اینکه صندوق‌های قابل معامله مزایایی مانند تنوع بالا و هزینه‌های پایین و محبوبیت بالا برای سرمایه‌گذاران بی تجربه را دارند، تحت انتقاداتی نیز قرار گرفته‌اند. زمانی که یک صندوق قابل معامله برای سرمایه‌گذاری انتخاب می‌شود، سرمایه‌گذار نیازی به فهم روندهای شکل گرفته در بازار ندارد و بنابراین تصمیمات خود را بر پایه شرایط واقعی بازار نمی‌گیرد. برخلاف سایر ابزار سرمایه‌گذاری و سرمایه‌گذاری مستقیم بر روی سهام و به دلیل اینکه صندوق‌های قابل معامله از نوع مدیریت شده بصورت گذرا هستند، هیچ پیشینه تحقیقاتی مستحکمی راجع به موفقیت‌ها و شکست‌های افراد در این زمینه وجود ندارد.

علاوه بر این، بازار سرمایه‌گذاری با سرعت در حال اشباع شدن است. در آمریکا به عنوان مهد موسسات مالی، ۸۰ تا ۹۰ درصد از بازار تحت کنترل سه بازیگر اصلی یعنی Vanguard، Blackrock و State street است. تا سال ۲۰۱۷، این سه شرکت سهامداران اصلی ۸۸ درصد از شرکت‌های حاضر در S&P500 بودند که این موضوع به آن‌ها قدرت استراتژیک بسیار بالایی در قیاس با شرکت‌های عمومی می‌داد.

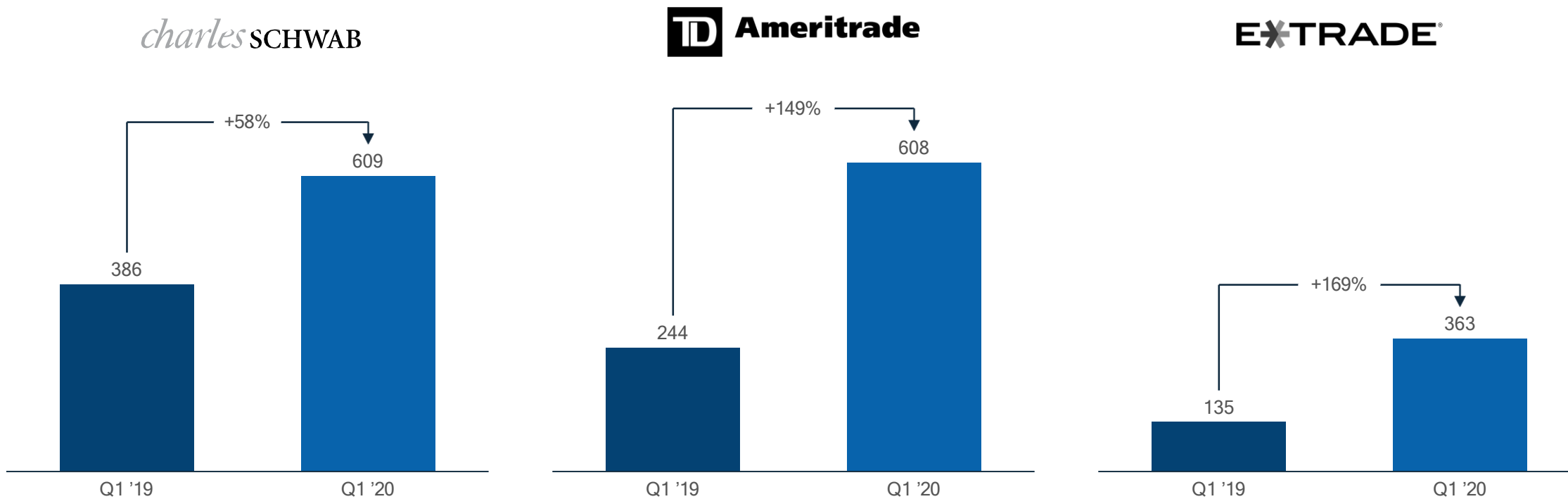


سهم صندوق‌ها در آمریکا



پاندمی کرونا باعث رشد تعداد حساب‌های سهامداری جدید شده است

تعداد سهامداران جدید به هزار



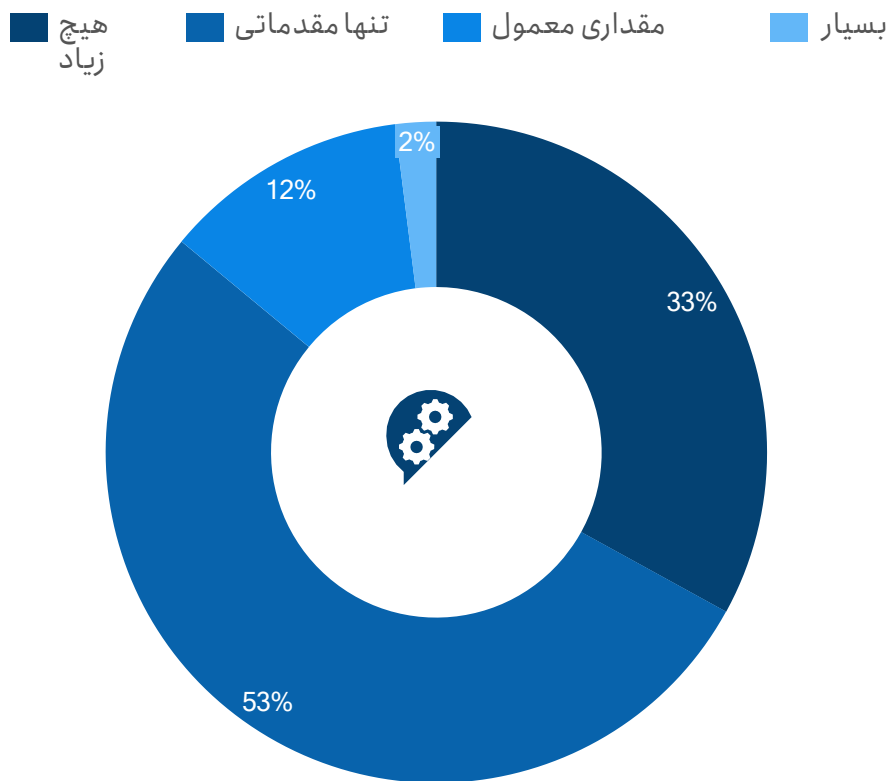
برخلاف شرکت‌های معامله‌گری سنتی، معامله‌گران نوین به مجموعه‌های سرمایه‌گذاری کوچک‌تر نیز اجازه مبادله شدن به صورت دیجیتال را می‌دهد

مقایسه معامله‌گری‌های سنتی و معامله‌گری‌های نوین بر اساس اندیکاتورهای منتخب

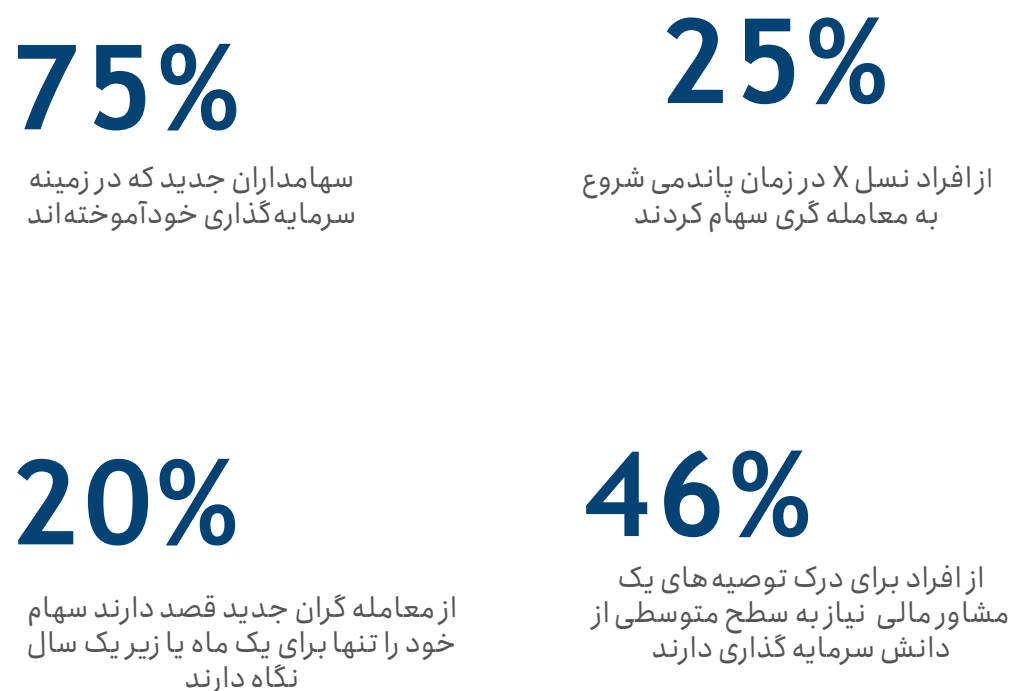
	معامله‌گری سنتی 	معامله‌گری نوین 
 شبکه	<ul style="list-style-type: none"> شبکه شعب جزئی 	<ul style="list-style-type: none"> بدون شبکه شعب
 هزینه	<ul style="list-style-type: none"> هزینه بالای کارمزد، گاه‌ها هزینه سپرده‌گذاری 	<ul style="list-style-type: none"> بدون هزینه سپرده‌گذاری، و هزینه پایین کارمزد
 امنیت	<ul style="list-style-type: none"> مجموعه گسترده امنیتی (صندوق‌های قابل معامله، صندوق‌ها، سهام و ...) 	<ul style="list-style-type: none"> مجموعه‌های امنیتی کوچک‌تر
 کارکنان	<ul style="list-style-type: none"> تعداد بالای کارکنان 	<ul style="list-style-type: none"> تعداد کارکنان کاهش یافته
 معاملات	<ul style="list-style-type: none"> معامله‌گری سنتی 	<ul style="list-style-type: none"> معامله‌گری از طریق اپلیکیشن، قابلیت استفاده بهینه موبایلی
 مجموعه سرمایه‌گذاری	<ul style="list-style-type: none"> تنها برای سرمایه‌گذاری‌های بالا 	<ul style="list-style-type: none"> همچنین، برای سرمایه‌گذاری‌های پایین

برای ۸۶ درصد سرمایه‌گذاران خرد با تجربه محدود یا بدون تجربه، سرمایه‌گذاری در بازار سهام ریسک‌های فراوانی دارد

میزان آگاهی سرمایه‌گذاران پیش از سرمایه‌گذاری



رویکرد سرمایه‌گذاران به سرمایه‌گذاری



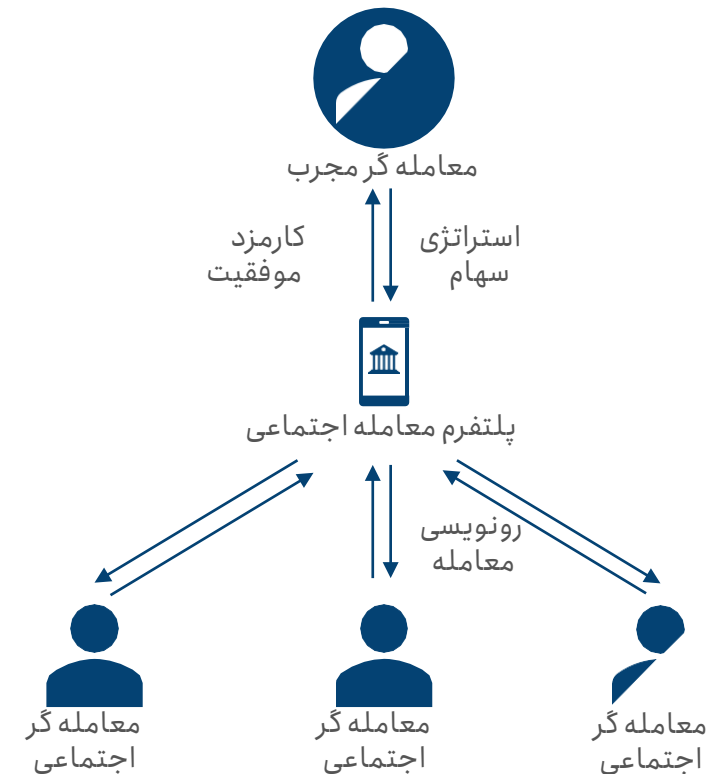
پلتفرم معامله‌گری اجتماعی ایتورو از طریق معاملات رونویس، استراتژی‌های سرمایه‌گذاری را در اختیار افراد قرار می‌دهد

• مدل کسب‌وکار

ایتورو یک شرکت معامله‌گری است که خدمات معامله‌گری CFD سهام، فارکس و رمزارزها را از طریق پلتفرمی آنلاین ارائه می‌دهد. این پلتفرم شهودی است، امنیت آن تضمین شده و هزینه کارمزد پایینی دریافت می‌کند. اما چیزی که آن را محبوب کرده است، بخش پلتفرم معاملات اجتماعی آن است: این معامله‌گر به کاربران خود اجازه می‌دهد که از فرآیند معامله‌گری رونویسی شده استفاده کنند که در واقع همان پیروی از رفتارها و معاملات و اعمال یک معامله‌گر باتجربه در بازار است. این شکل سرمایه‌گذاری، معامله‌گری اجتماعی نامیده می‌شود. این ویژگی که برای سرمایه‌گذاران جدید و بی‌تجربه، بوجود آمده است، می‌تواند در راه انجام سرمایه‌گذاری‌های اولیه به این افراد کمک کند. معامله‌های در حال انجام، برای همه کاربران قابل مشاهده هستند که این خصیصه مانند یک شبکه اجتماعی است، بنابراین سایرین نیز می‌توانند دقیقاً همین معاملات را انجام دهند.



مدل معاملات اجتماعی



600 میلیون دلار
درآمد سال ۲۰۲۰



344+ میلیون
معاملات باز



20 میلیون
کاربر در سال
۲۰۲۰



لندن، بریتانیا
دفتر اصلی

گرچه، بنا بر بسیاری از دلایل این مدل کسب‌وکار بارها با انتقاداتی روبرو شده است. به عنوان مثال، کاربرانی که از روی معاملات دیگران کپی می‌کنند، از شرایط خارجی معامله‌گران حرفه‌ای اطلاعی ندارند. مثلاً اینکه آیا این معامله‌گران در حال سرمایه‌گذاری با پول خود هستند یا از سرمایه‌های دیگران استفاده می‌کنند. موفقیت در گذشته هیچ‌گاه ضامن موفقیت در آینده نیست.

Robinhood در چندین شاخص کارکردی بویژه تعداد کاربران از Trade Republic پیشی گرفته است

مقایسه Robinhood و Trade republic بر اساس اندیکاتورهای اصلی و شاخص



Sources: BusinessofApps, CNBC, Forbes, Robinhood

سرویس ارائه شده معامله بدون کمیسیون Robinhood، سرمایه‌گذاری را برای همه افراد، ممکن کرد

مدل کسب‌وکار

Robinhood یک اپلیکیشن موبایل است که به کاربران اجازه می‌دهد، معامله سهام انجام دهند و به سایر ابزارهای مالی بدون پرداخت کارمزد دسترسی داشته باشند. این شرکت درآمد خود را از طریق کارمزدهای ریز معاملات تکی یا گروهی در مقیاس بالا بدست می‌آورد. Robinhood از طریق ارائه سهام مجانی، معاملات بدون کارمزد، صندوق‌های قابل معامله و رمزارزها مشتریان را جذب می‌کند. این شرکت از نشانه‌های رفتاری نیز جهت تشویق به فعالیت‌های معاملاتی و در نتیجه کسب درآمد برای اپلیکیشن استفاده می‌نماید. به این فرآیند پرداخت به ازای جریان سفارش (PFOF) گفته می‌شود. بخش وسیعی از درآمدهای این شرکت از طریق PFOF می‌باشد.



۹۵۹ میلیون دلار
درآمد در سال ۲۰۲۰



1,281
کارمند

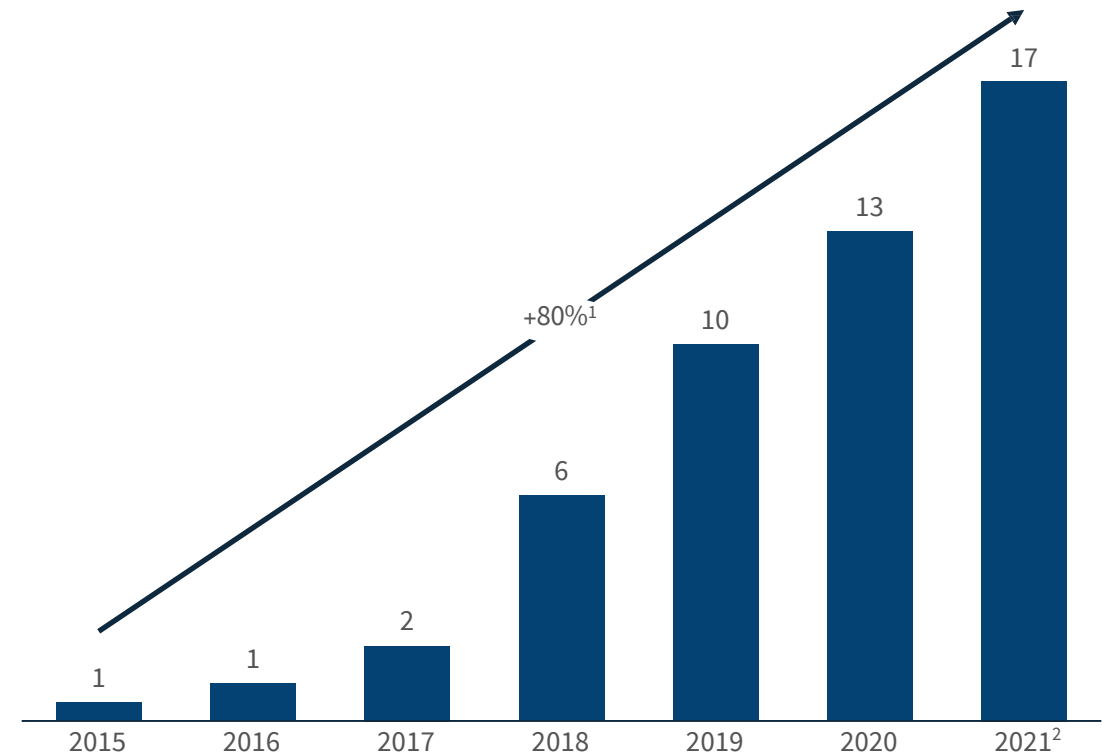


<13 میلیون
کاربر فعال
ماهانه در سال
۲۰۲۰



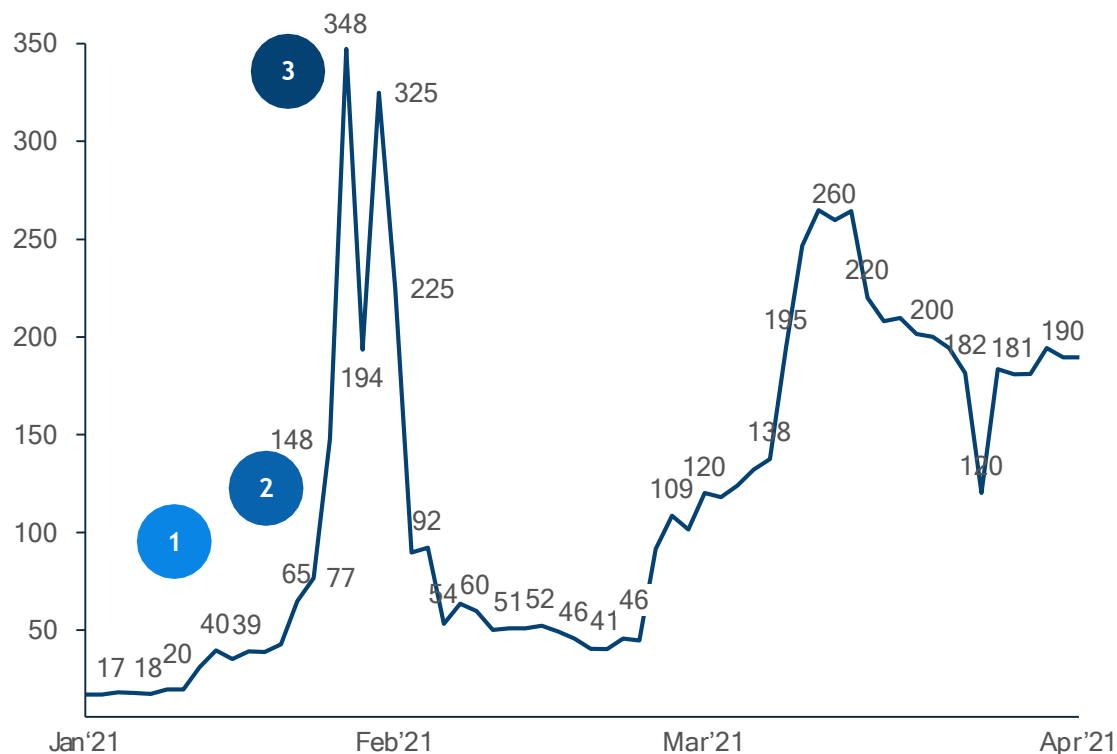
کالیفرنیا، آمریکا
دفتر اصلی

تعداد کاربران Robinhood به میلیون



فرار فروشندگان سهم گیم استاپ در سال ۲۰۲۱، یکی از مثال‌های معروف توسعه بازار در اثر تاثیرات رسانه‌ای است

پیشرفت قیمت سهام گیم استاپ به دلار در سه ماهه اول سال ۲۰۲۱



1

عمل شرط بندی بر خلاف جهت بازار سهام، کوچک کردن بازار، فروش کم یا کم فروشی نامیده می شود. در حالت عادی، سرمایه گذاران یک سهام را می خرند، آن را می فروشند و دوباره آن را می خرند تا از این طریق حاشیه سود کسب کنند. در مورد مثال گیم استاپ، دو صندوق پوشش ریسک گمانه زنی می کردند که سهام این شرکت با افت قیمت شدید مواجه خواهد شد.

2

در ۱۲ ژانویه یک فوروم در شبکه اجتماعی ردیت حرکتی را شروع کرد که منجر به خرید سهام از سوی تعداد زیادی از سرمایه گذاران کوچک شد. عمل بالا بردن قیمت سهام با خرید مقادیر زیادی از آن اصطلاحاً فشار دادن آن نامیده می شود.

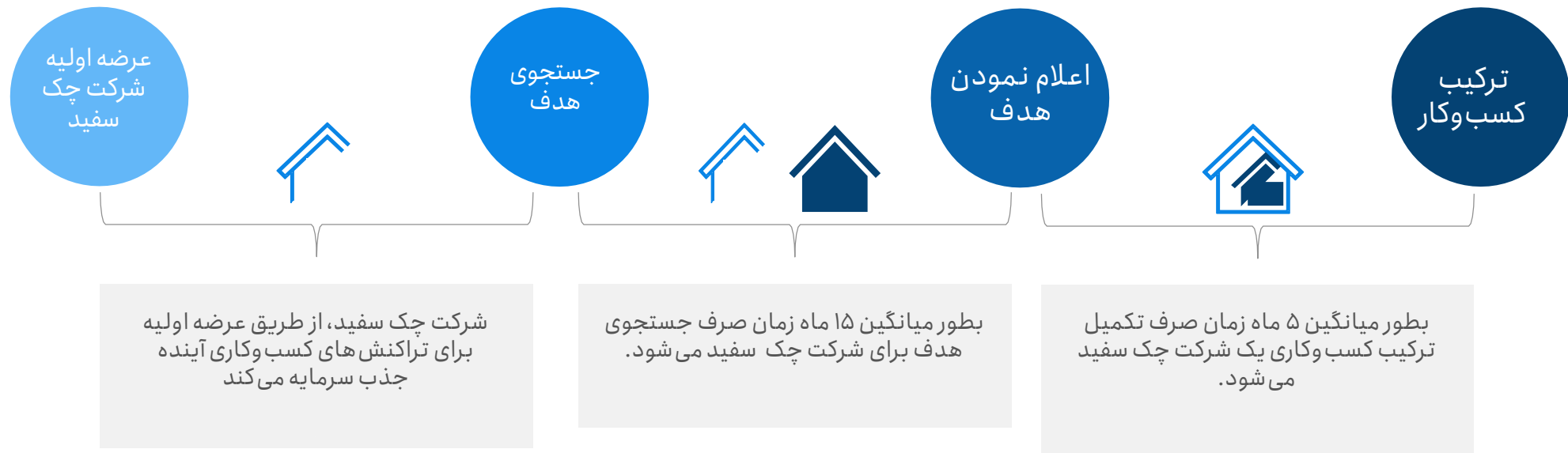
3

سرمایه بازار شرکت گیم استاپ بیش از ۲۰۰ میلیارد دلار ارزش داشت. بسیاری از معامله گران، از جمله Robinhood و Trade republic اجازه خرید این سهام را به کاربران در آمریکا و آلمان ندادند. صندوق‌های پوشش ریسکی که گمان می بردند سهام این شرکت با افت قیمت روبرو خواهد شد، پس از آنکه مجبور به خرید سهام شرکت با قیمتی بالاتر شدند با ضررهای میلیارد دلاری روبرو شدند.

Sources: Yahoo Finance, Handelsblatt, Bloomberg

پاندمی کرونا امر توسعه شرکت‌های چک سفید SPACs را نیز شتاب بخشید

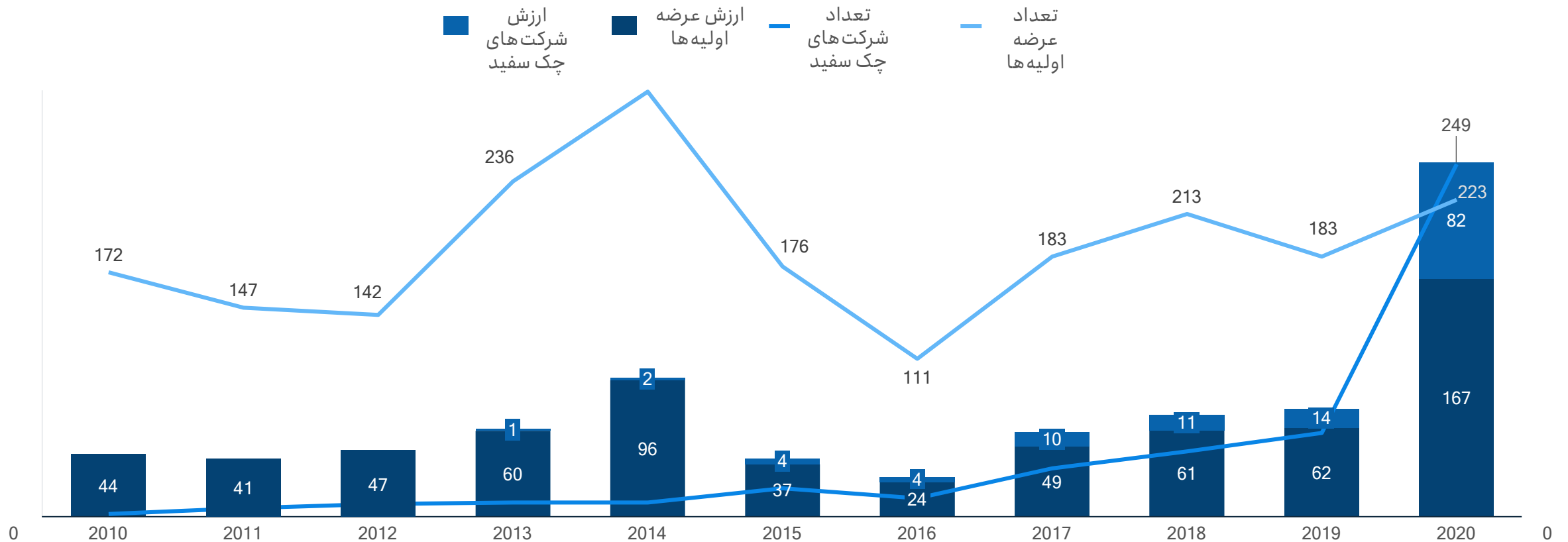
چرخه عمر یک شرکت چک سفید



شرکت‌های چک سفید می‌توانند سریعتر از عرضه اولیه‌ها عمل کنند. در نتیجه، شرکت هدف می‌تواند زودتر به جذب سرمایه بپردازد. در زمان رکود اقتصادی، مانند آنچه که در زمان پاندمی کرونا شاهد بودیم، شرکت‌های چک سفید محبوبیت بیشتری پیدا می‌کنند.

تعداد شرکت‌های چک سفید و ارزش آن‌ها در سال ۲۰۲۰ و با شروع پاندمی کرونا به یک رکورد تاریخی رسید

تعداد شرکت‌های چک سفید در مقایسه با عرضه اولیه‌ها و ارزش آن‌ها به میلیارد دلار در آمریکا



Sources: Nasdaq, Dealogic

معروف‌ترین مثال شرکت‌های چک سفید در سال گذشته قراردادهای Virgin Galactic، Draftkings، QuantumScape و Nikola بودند

معروف‌ترین مثال شرکت‌های چک سفید

شرکت چک سفید	شرکت هدف	ارزش	نحوه پیدایش شرکت چک
		۸۰۰ میلیون دلار	ترکیب تجاری با سرمایه اجتماعی Hedosophia، Virgin Galactic را قادر ساخت تا به اولین شرکت مسافرت فضایی انسانی تجاری تبدیل شود که سهام آن در بورس عرضه می‌شود
		۷۰۰ میلیون دلار	تعاونی جذب سرمایه Kensington با QuantumScape (که هم اکنون توسط فولکس واگن حمایت می‌شود) که یک کمپانی سازنده باتری‌های حالت جامد برای خودروهای برقی است، ادغام شد.
		۴۰۰ میلیون دلار	شرکت شرط بندی ورزشی Draftkings قراردادی را با گروه اکتساب Diamond Eagle بست و تبدیل به یکی از موفق‌ترین شرکت‌های چک سفید در سال ۲۰۲۰ شد.
		۲۳۷ میلیون دلار	شرکت‌های Nikola و VetoIQ ترکیب تجاری خود را منعقد نمودند و طی آن ارائه همگانی کامیون‌های برقی و هیدروژنی را تسهیل کردند.

04

مورد بزرگ بعدی چیست؟

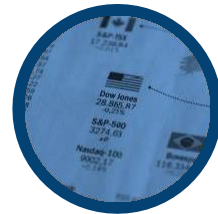
DE LA SAVANE

پیامدهای جهانی کلان‌روندهای موجود، بسیار قدرتمند هستند و منجر به ایجاد زمینه‌های جدید سرمایه‌گذاری و تغییرات ساختاری خواهند شد

پنج کلان‌رند برتر کنونی در دنیا

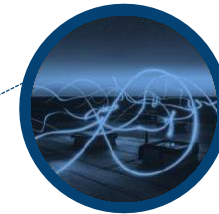
تغییر ساختار قدرت اقتصادی

- سرمایه‌های بازار
- جریان‌های سرمایه‌گذاری



تغییرات آب و هوایی و کمبود منابع

- کربن زدایی
- انرژی‌های هوشمند



تغییرات اجتماعی و جمعیت شناختی

- سلامت دیجیتال
- رباتیک



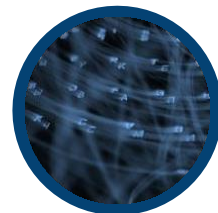
سرعت بالای شهرنشینی

- شهرهای هوشمند
- حمل و نقل هوشمند



دستاوردهای فناوریانه

- قدرت رایانش
- رایانش کوانتومی

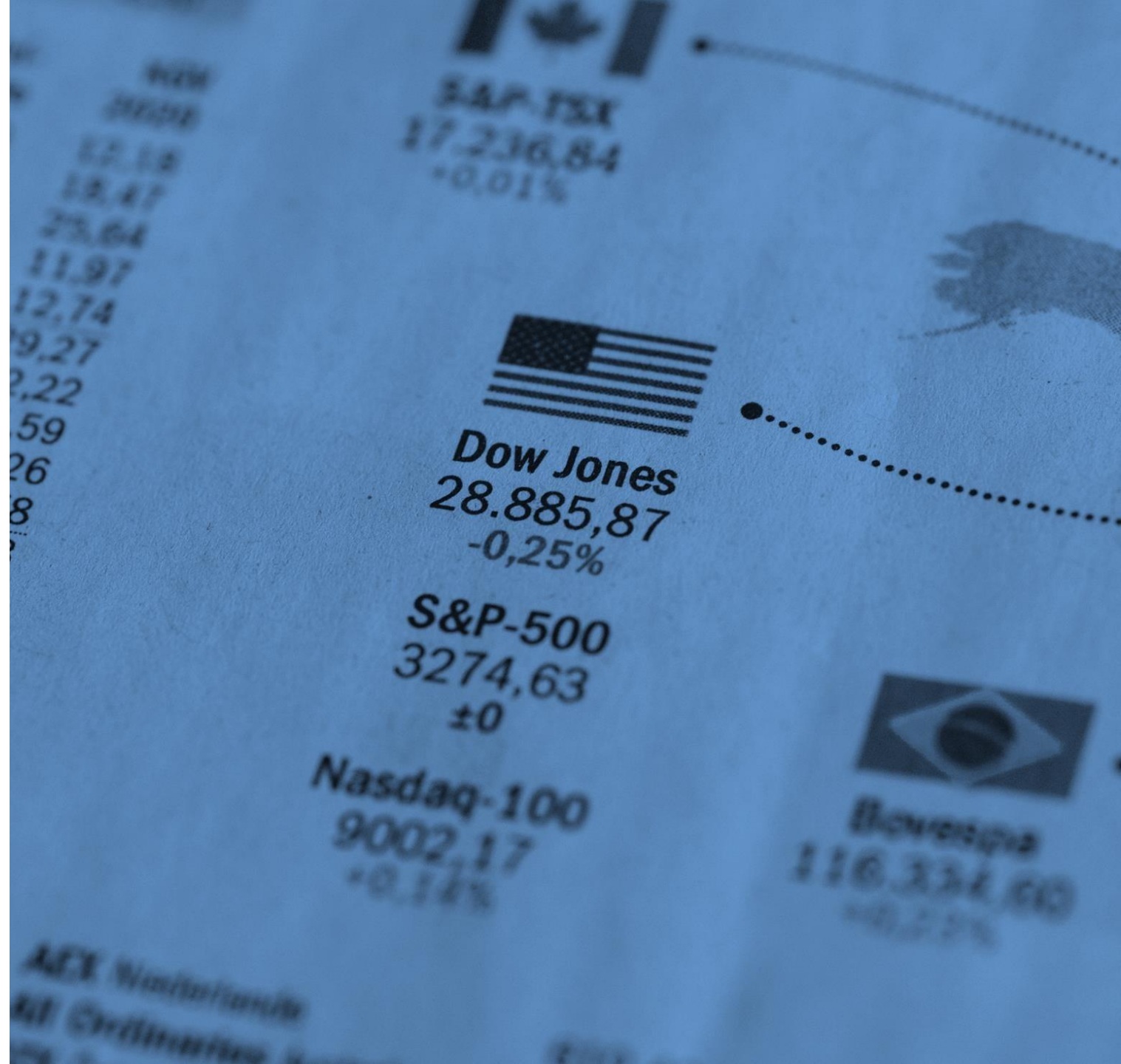


تغییر ساختار قدرت اقتصادی

تا سال ۲۰۲۰، چین، می‌تواند تبدیل به ابرقدرت جدید و رهبر جهان شود. رشد GDP چین از ۲.۴۷ تریلیون دلار در سال ۲۰۰۵ به مقدار تخمینی ۴۱.۵۹ تریلیون دلار در سال ۲۰۳۵ نشان دهنده رشد اقتصادی بسیار زیاد چین است که می‌تواند آمریکا را پس از چندین دهه سلطه اقتصادی بر دنیا به پایین بکشد. پیش‌بینی رقابت هند با آمریکا در سال ۲۰۵۰ نشان از تخریبی بزرگ در ساختار قدرت دنیا در آینده دارد و علامتی برای تغییرات پیش روی موازنه قدرت اقتصادی در دنیاست.

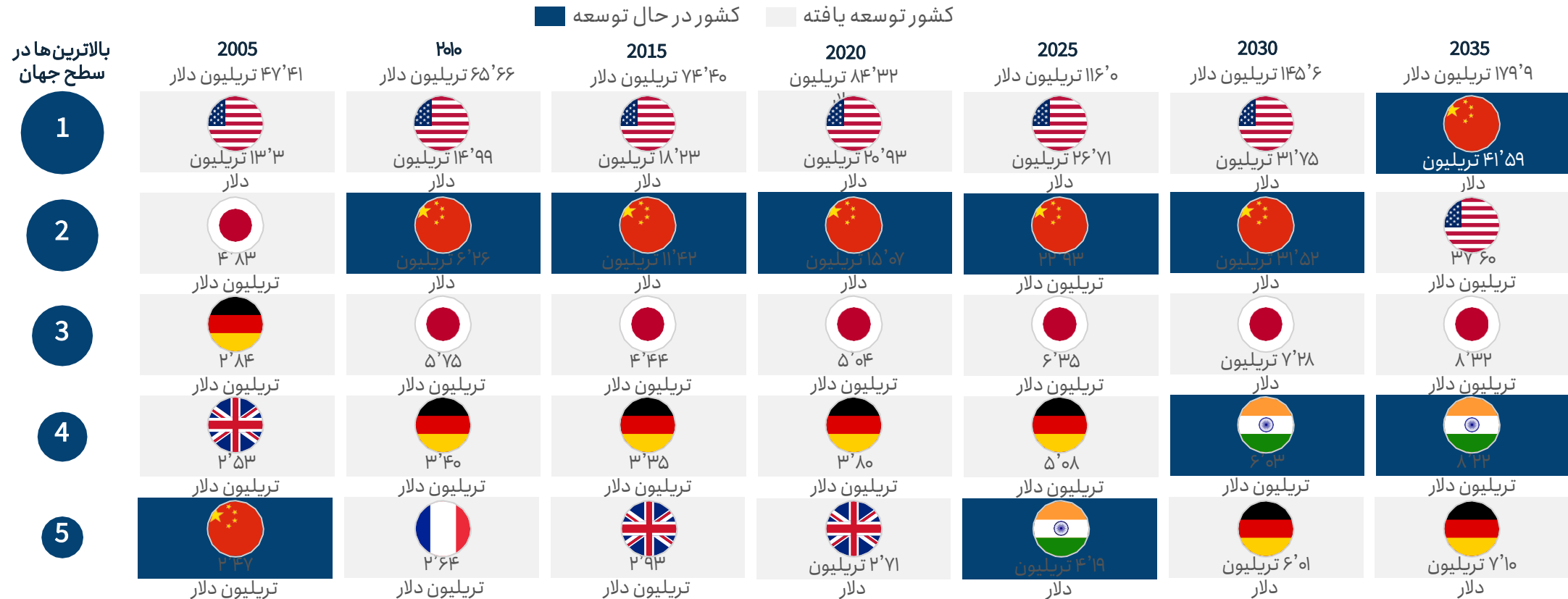
آمریکا با اقتدار به لحاظ ارزشمندترین شرکت‌های دنیا در سال ۲۰۲۰ در صدر قرار داشت؛ این شرکت زادگاه ۵۸ شرکت از ۱۰۰ شرکت برتر دنیاست. در طرف مقابل اما اروپا از این نظر در حال افت است.

بازار چین، همچنان جذابیت خود را برای سرمایه‌گذاران حفظ کرده است؛ با این وجود، اما بواسطه پاندمی کرونا میزان جریان سرمایه‌گذاری خارجی در این کشور به شدت ضربه خورده است. از سمتی دیگر، پاندمی کرونا نتوانست تعداد سرمایه‌گذاری‌های خارجی انجام شده توسط آمریکا و چین را کاهش دهد. Tencent تعداد سرمایه‌گذاری‌های خود را از ۱۲۵ در سال ۲۰۱۹ به ۱۶۸ در سال ۲۰۲۰ رساند. Google نیز بالاترین میزان افزایش تعداد سرمایه‌گذاری در تاریخ خود را داشت و از ۱۲۰ سرمایه‌گذاری در سال ۲۰۱۹ به تعداد ۱۵۵ سرمایه‌گذاری در سال ۲۰۲۰ رسید. فعالیت‌های این غول‌های فناوری رقیب، نشان از نبردی میان دو ابرقدرت در حین تغییرات ساختاری اقتصاد دارد.



تا سال ۲۰۳۵، آمریکا، رتبه اول به لحاظ GDP در دنیا را از دست خواهد داد

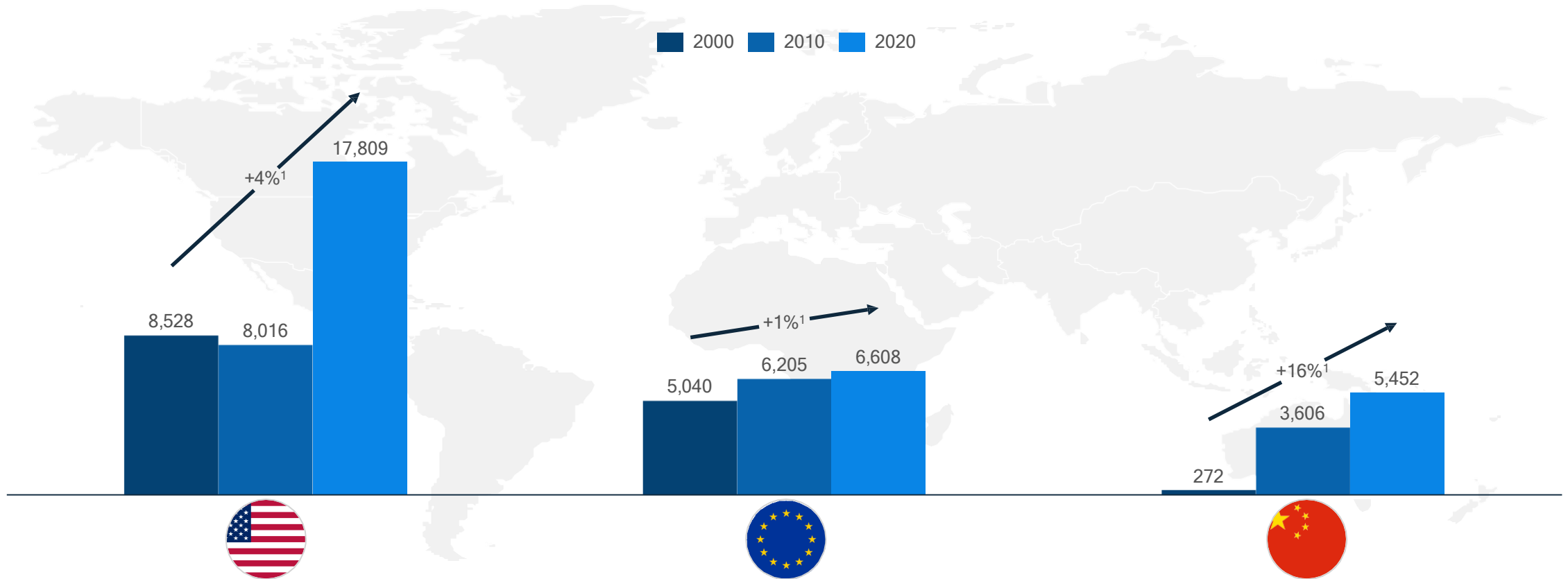
کشورهای با بالاترین میزان GDP



Sources: Statista, based on IMF, World Bank, European Commission, OECD, ADB

نرخ رشد ارزش شرکت‌های چینی و آمریکایی، هم‌تایان اروپایی شان را تحت‌الشعاع قرار داده است

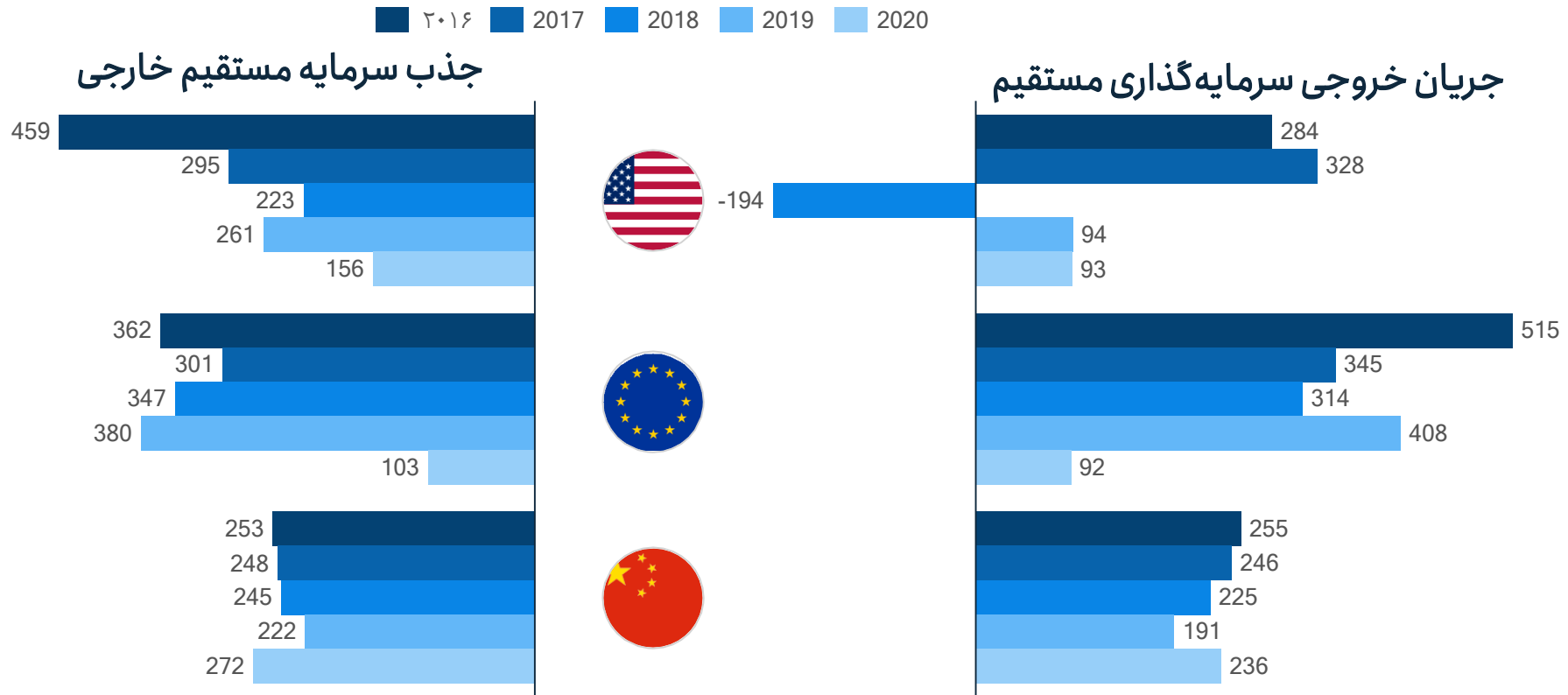
ارزش مجموع ۱۰۰ شرکت برتر دنیا به لحاظ سرمایه بازار به میلیارد دلار



Sources: Forbes, Financial Time

جریان‌های سرمایه‌گذاری خارجی در چین در دوران پاندمی کرونا افزایش داشت اما در آمریکا و اروپا با کاهش روبرو شد

جریان‌های سرمایه‌گذاری مستقیم خارجی به میلیارد دلار

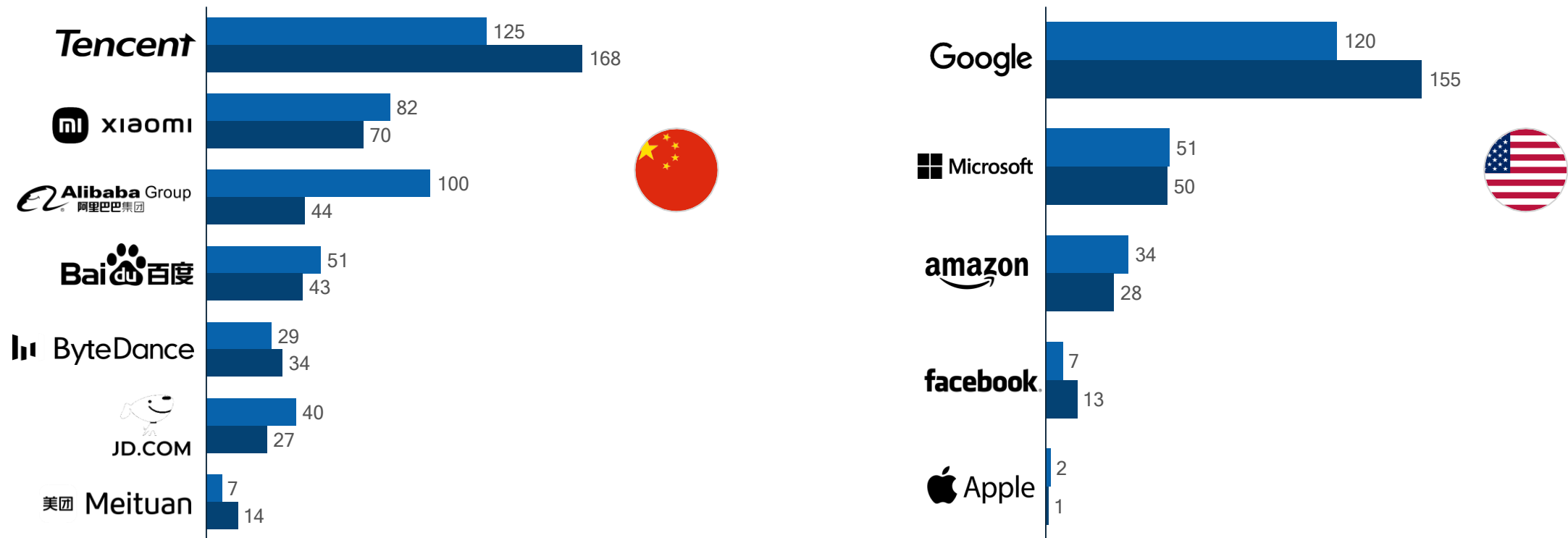


Sources: UNCTAD

غول‌های فناوری آمریکایی و چینی در حین دوران پاندمی با قدرت به سرمایه‌گذاری ادامه دادند

تعداد سرمایه‌گذاری‌های انجام شده توسط شرکت‌های کلیدی فناوری

■ 2019 ■ 2020



Sources: SCMP Research, Crunchbase

تغییرات اجتماعی و جمعیت شناختی

در دو دهه آینده، کهولت سن برای تمام دنیا به یک معضل تبدیل خواهد شد. رشد نسبت جمعیت افراد ۶۰ سال به بالا کماکان ادامه دار خواهد بود. این تغییر می‌تواند منجر به ایجاد مشکلاتی مانند هزینه‌های بالای درمانی و کمبود نیروی کار شود.

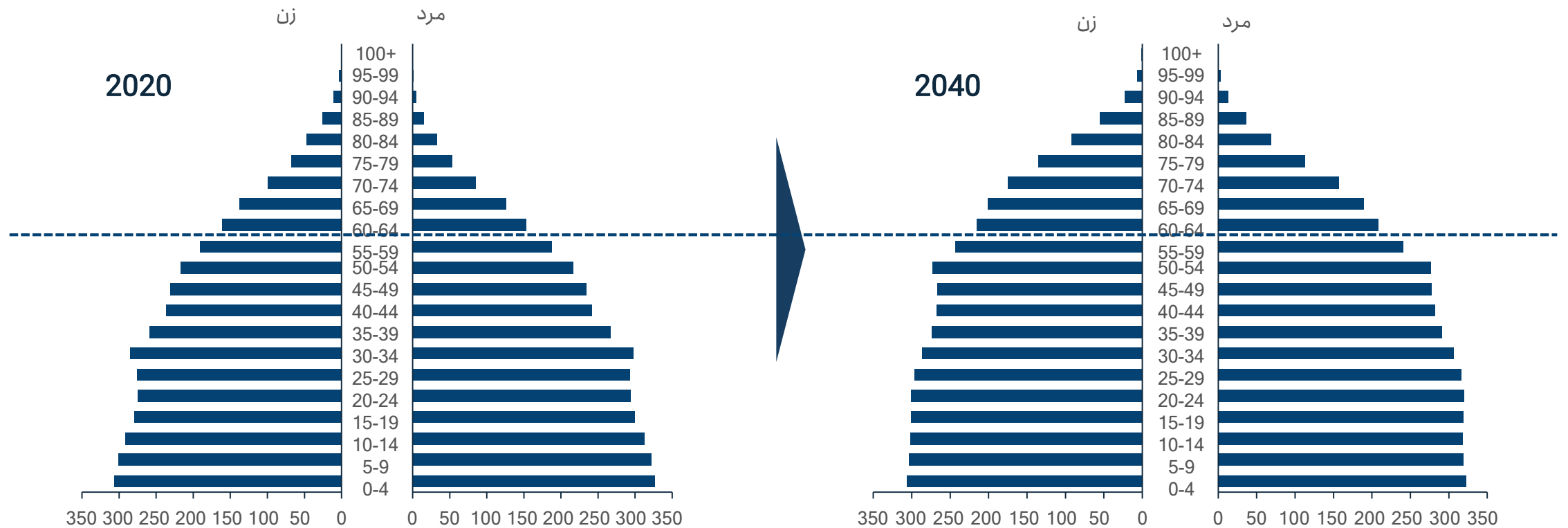
دیجیتال‌سازی صنعت بهداشت و درمان، یکی از راه‌های پایین آوردن هزینه‌های درمانی و ارتقای استانداردهای سلامت است. پاندمی کرونا باعث سرعت گرفتن توسعه این مورد شد. میزان سرمایه‌گذاری دنیا در بحث سلامت الکترونیک تقریباً دو برابر شد و از ۱۳.۹ میلیارد دلار به رقم ۲۱.۶ میلیارد دلار رسید. پزشکی از راه دور، تحلیل داده و حوزه سلامتی محبوب‌ترین حوزه‌های سرمایه‌گذاری هستند.

راهکار مسئله کمبود نیروی کار، اتوماسیون است. روبات‌ها در محدوده وسیعی از صنایع بکار گرفته خواهند شد و تخمین زده می‌شود در سال ۲۰۲۲ تقریباً نیمی از روبات‌های صنعتی در حوزه‌های درمانی بکار گرفته شوند. همزمان، فرآیند اتوماسیون، نوع مهارت‌ها و توانایی‌های مورد نیاز افراد در نسل آینده را تغییر خواهد داد. تخصص در تحلیل داده و یادگیری ماشینی در آینده جزو محبوب‌ترین حرفه‌ها به حساب خواهند آمد.



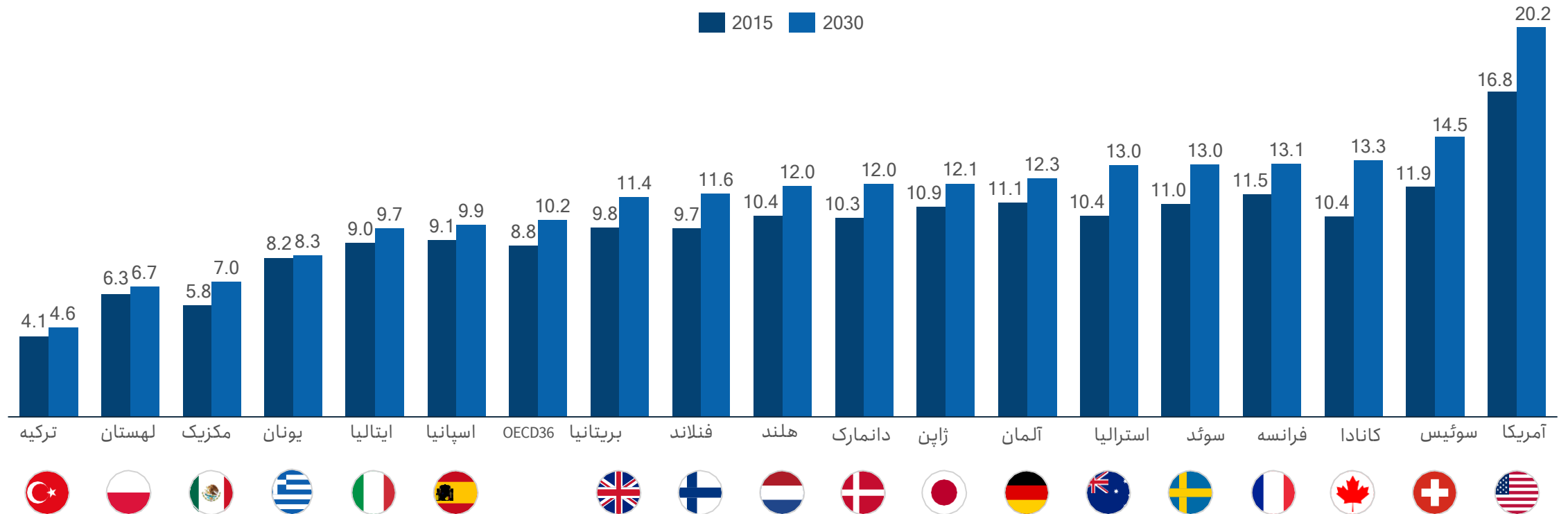
جمعیت در سطح دنیا در حال کهنولت است و تا سال ۲۰۴۰، نسبت افراد با سن ۶۰ سال به بالا بیشتر خواهد شد

جمعیت جهان به میلیون



با بالاتر رفتن سن جمعیت زمین، هزینه‌های درمانی نیز بالاتر خواهند رفت و تقاضا برای راهکارهای درمانی هوشمند ایجاد خواهد شد

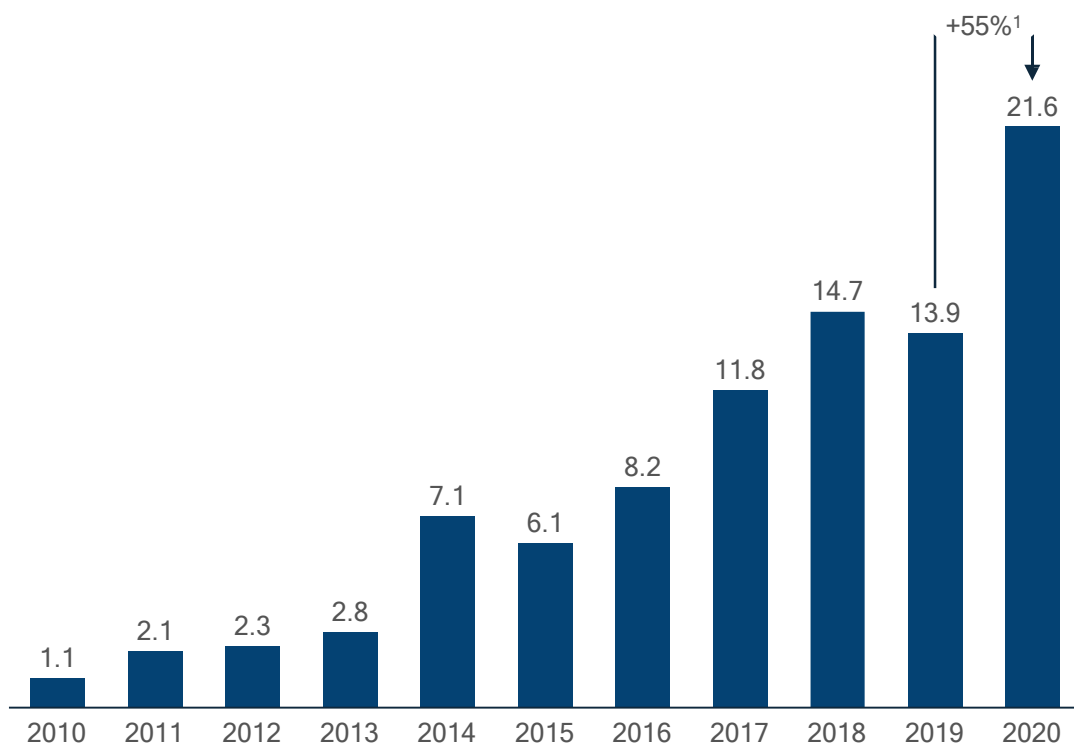
میزان هزینه‌های درمانی (درصد از GDP)



Sources: OECD

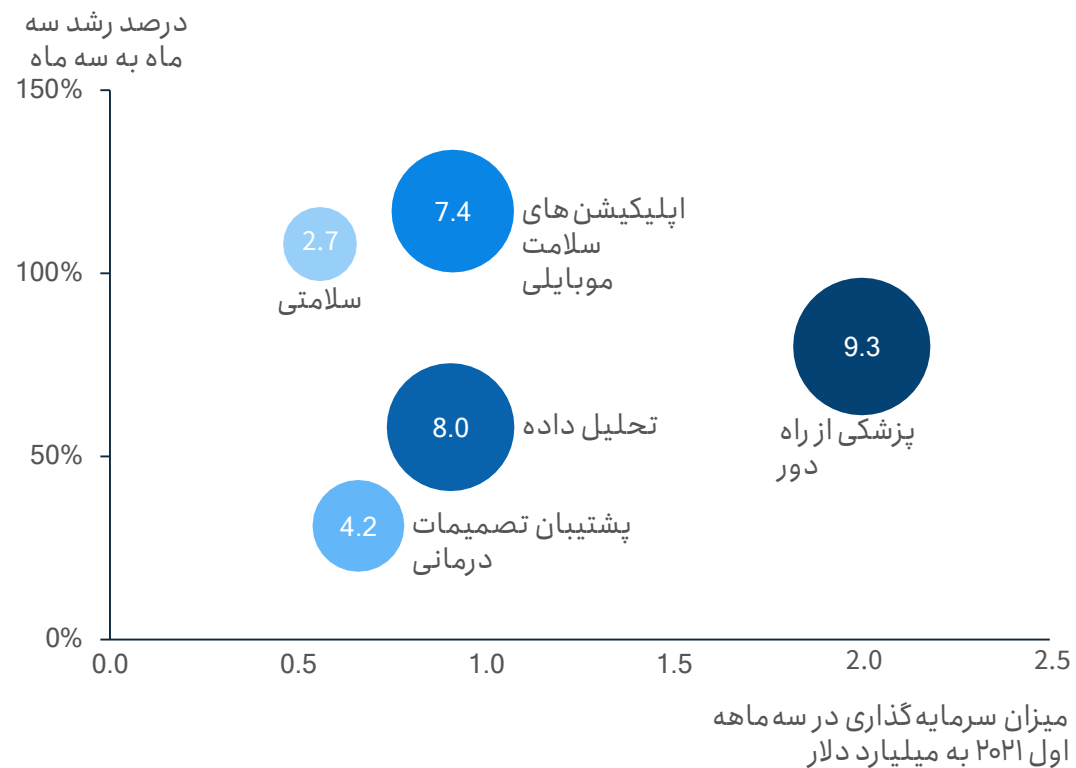
بازار سلامت دیجیتال در سال ۲۰۲۰ جذب سرمایه‌ای رکوردشکن داشت

میزان سرمایه‌گذاری جهانی بر روی سلامت دیجیتال به میلیارد دلار



حوزه‌های برتر سرمایه‌گذاری شده سلامت دیجیتال

اندازه حباب نشان دهنده حجم سرمایه‌گذاری از سال ۲۰۱۰ تا سال ۲۰۲۰ به میلیارد دلار است

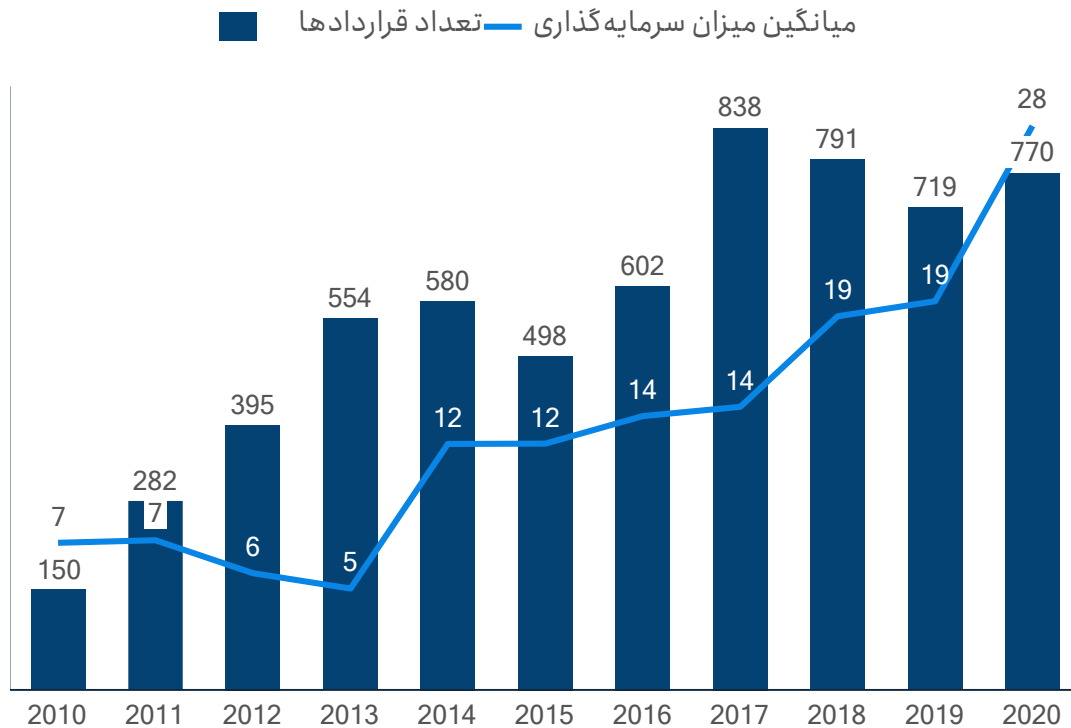


Sources: Start-up Health, Mercom Capital

سرمایه‌گذاران با تمرکز بر گروه منتخبی از بازیگران و شرکت‌های کلیدی، شروع به سرمایه‌گذاری مقادیر بزرگتری در حوزه سلامت دیجیتال نمودند

تعداد قراردادهای سرمایه‌گذاری در حوزه سلامت دیجیتال در دنیا و میانگین میزان سرمایه‌گذاری به میلیون دلار

شرکت‌های برتر از حیث جذب سرمایه در سال ۲۰۲۰ در دنیا



توانمندسازی بیمار	سلامتی	بدست آوردن داده‌های زیستی
amwell® ro	ZWIFT classpass	GRAIL XtalPi
جریان کاری ادمین	بیمه	پژوهشی
Olive VillageMD®	OSCAR Bright Health Group™	TEMPUS freemove

Sources: Start-up Health

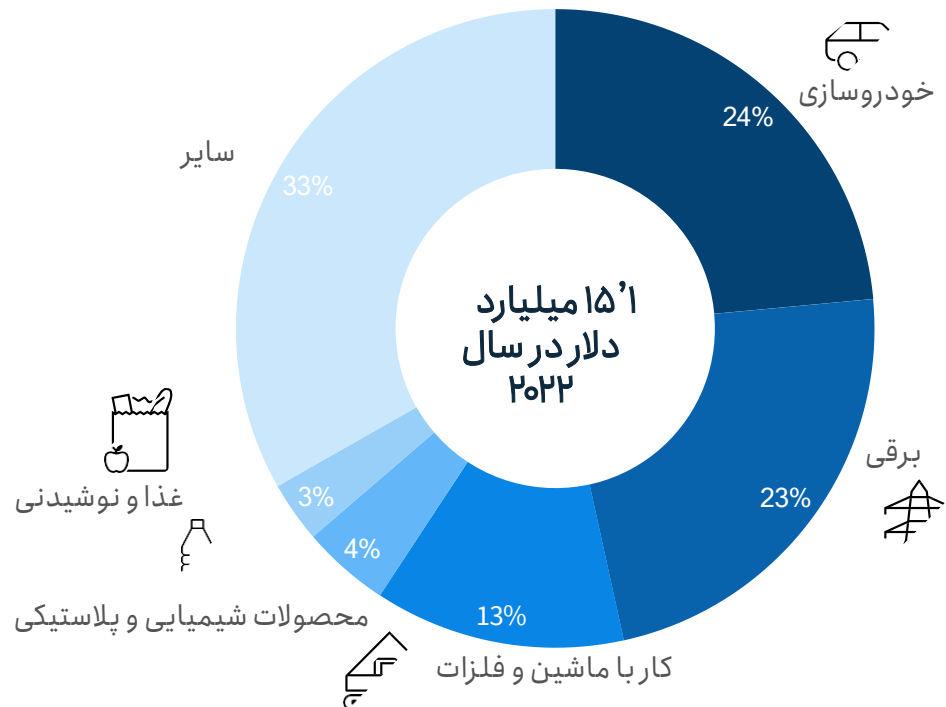
اتوماسیون یکی از راهکارهای کمبود نیروی کار است و موجب ایجاد تغییرات در مهارت‌ها و نیازمندی‌های کاری نسل‌های جوانتر خواهد شد

۵ حرفه‌ای که به شکلی مثبت و منفی بیشتر تحت تاثیر اتوماسیون در سال ۲۰۲۰ قرار گرفتند

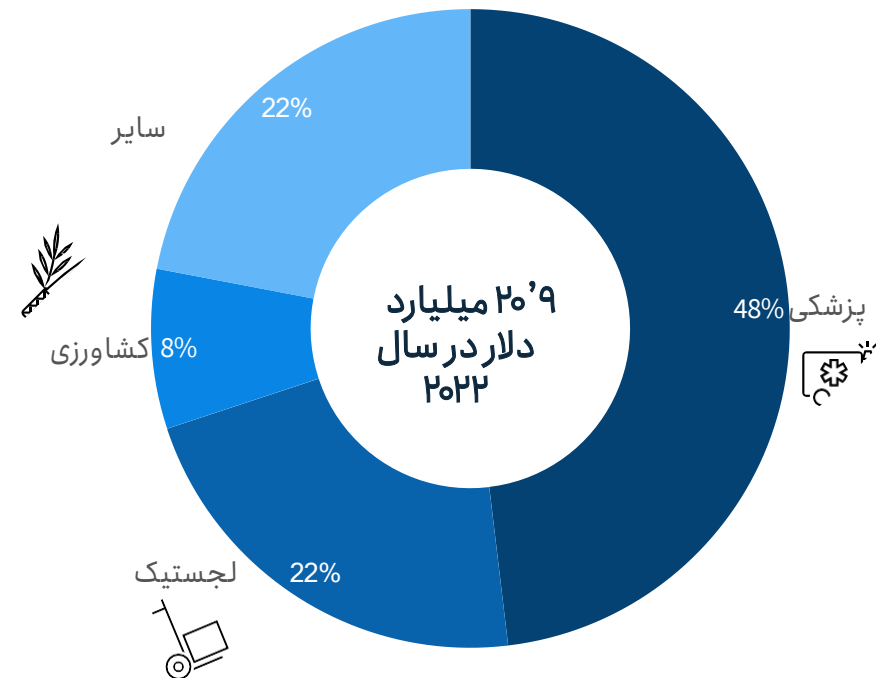


پیش‌بینی شده است که روبات‌های پزشکی در سال ۲۰۲۲، بیش‌ترین سهم فروش در میان روبات‌های خدماتی تجاری را داشته باشند

حجم فروش روبات‌های صنعتی بر حسب حوزه کاربری



حجم فروش روبات‌های خدماتی تجاری بر حسب حوزه کاربری



دستاوردهای فناوریانه

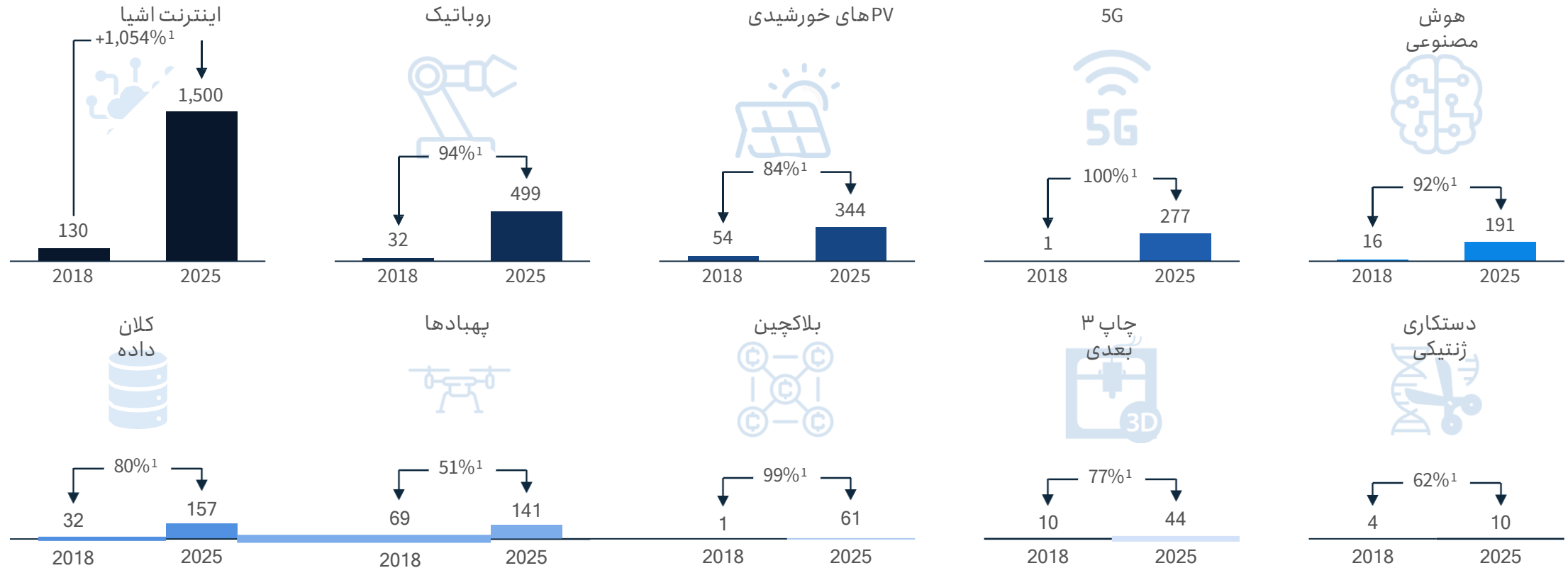
دستاوردهای فناوریانه بر پیشرفت در حوزه فناوری متمرکزند. فناوری‌هایی مانند اینترنت اشیا، رباتیک، هوش مصنوعی، 5G، کلان داده و فناوری بلاکچین از این دسته هستند اما محدود به این تعداد نمی‌شوند.

یکی از حوزه‌های مهم و رو به رشد فناوری، رایانش کوانتومی است. عموماً، یادگیری ماشینی ظرفیت حل مسائل را به شکلی سریعتر و کاراتر از کامپیوترهای معمولی دارد و این موضوع باعث شده است این فناوری محبوبیت بسیاری پیدا کند. Google و IBM با قدرت در حال کار بر روی رایانش کوانتومی هستند. Google، ۳۷۲ و IBM، ۵۵۴ پتنت در سال ۲۰۲۰ در این حوزه داشته‌اند.

به لحاظ سرمایه‌گذاری، چشم‌انداز رایانش کوانتومی به شدت خوشبینانه است. انتظار می‌رود بازار رایانش کوانتومی که در سال ۲۰۲۱ ارزشی ۳۹۲ میلیون دلاری داشت، تا سال ۲۰۳۰ به ارزشی بیش از ۹ میلیارد دلار برسد.

انتظار می‌رود بازار اینترنت اشیا در آینده بیش‌ترین سهم را در میان شاخه‌های فناوری داشته باشد

تخمین اندازه بازار فناوری‌های پیشرو به میلیارد دلار



Sources: UNCTAD

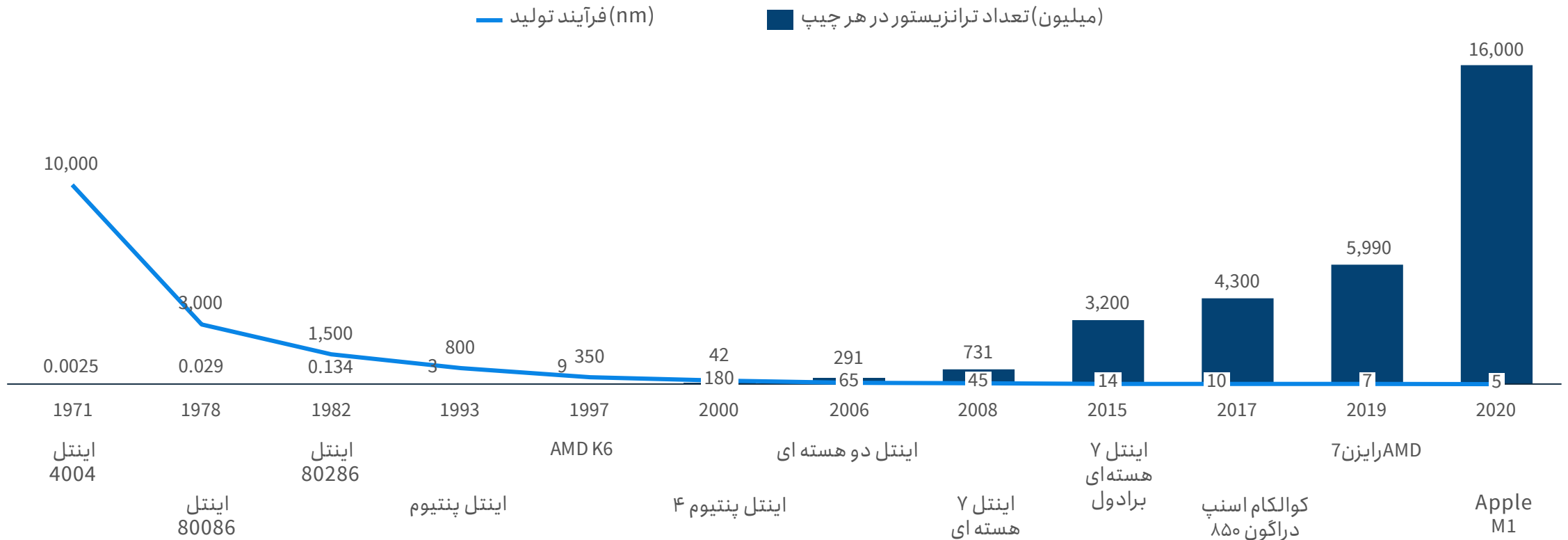
شرکت‌های کلیدی فناوری در بسیاری از شاخه‌های پیشران فناوری در حال رقابت با یکدیگر هستند

شرکت‌های پیشرو ارئه دهنده خدمات فناوری

اینترنت اشیا	روباتیک	PVهای خورشیدی	5G	هوش مصنوعی
کلان داده	پهبادها	بلاکچین	چاپ سه بعدی	دستکاری ژنتیک

با بهینه تر شدن فرایندهای تولید، میکروچیپ‌های سریعتر، می‌توانند بیش از پیش از پیش به کمک ترانزیستورها بیایند

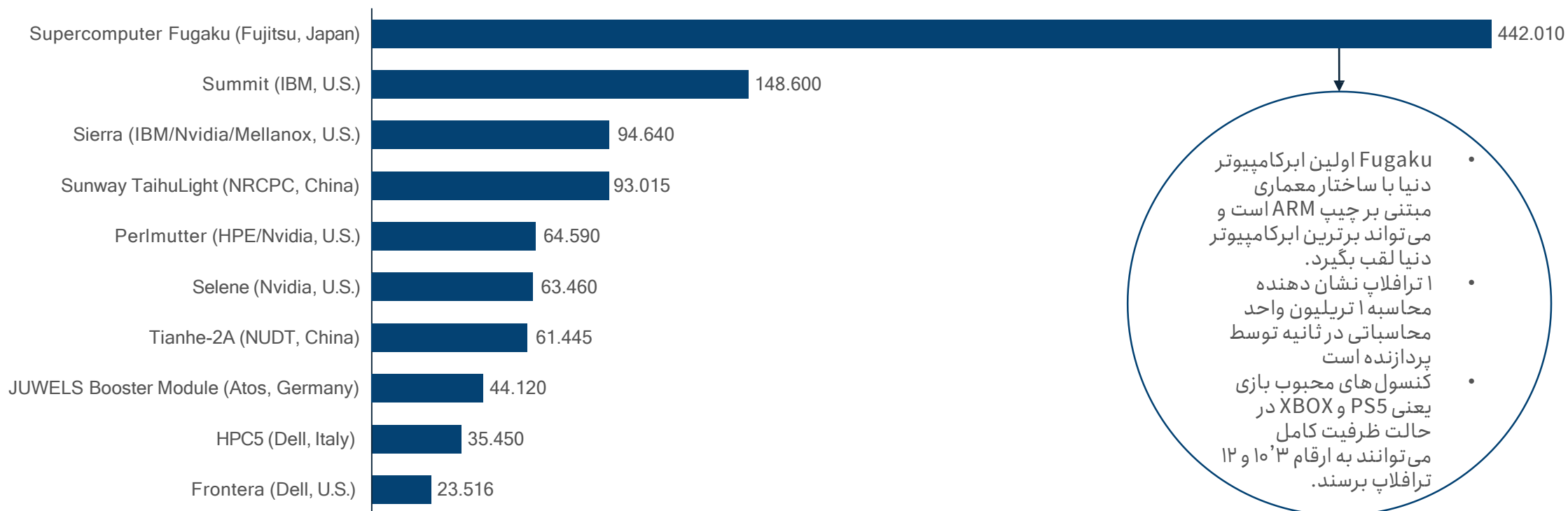
فرآیند تولید و تعداد ترانزیستورهای موجود در برخی میکروچیپ‌های منتخب



Source: Statista based on OurWorldInData, company information

ابرقامپیوترها به منظور انجام وظایف بسیار پیچیده مانند مدل سازی تغییرات آب و هوایی ساخته شده‌اند

قدرت محاسباتی سریع‌ترین ابرکامپیوترهای جهان به واحد ترافلاپ در سال ۲۰۲۱



Source: top500.org

رایانش کوانتومی برای حل مسائلی که کامپیوترهای معمولی بطور منطقی قادر به حل آن‌ها نیستند مسیرهای کوتاه تری ارائه می‌دهد

حقایقی در رابطه با توسعه رایانش کوانتومی

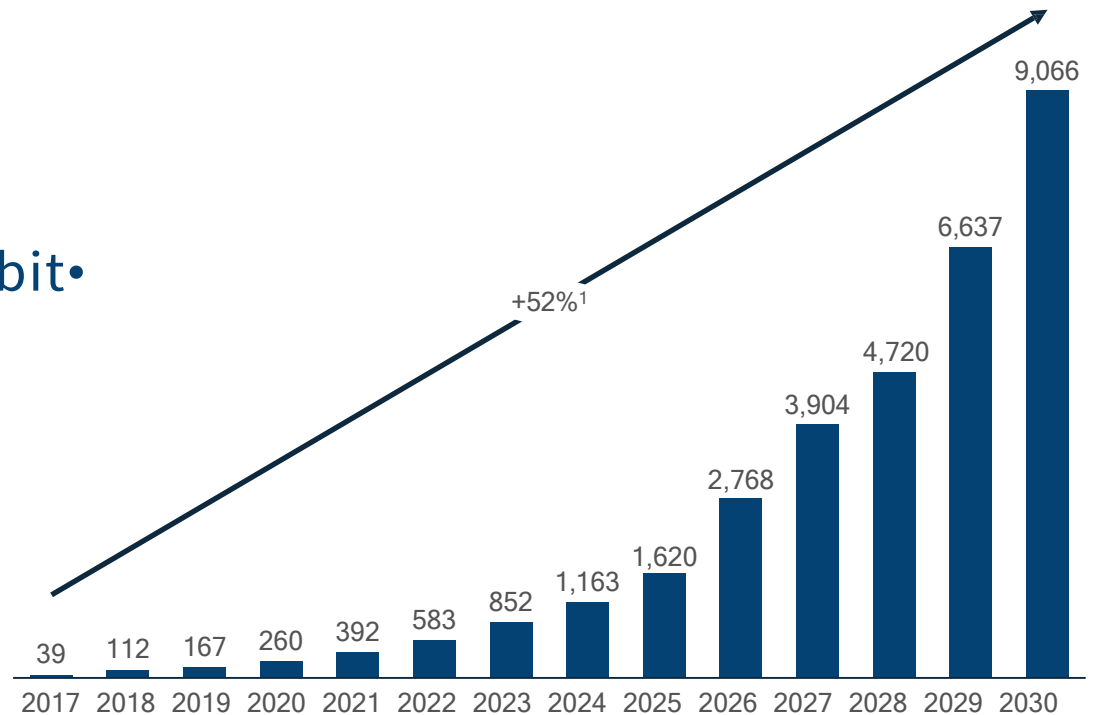
اندازه بازار پیش‌بینی شده برای رایانش کوانتومی به میلیون دلار در سطح دنیا

- در سال ۱۹۸۲ رایانش کوانتومی به عنوان یک راهکار جایگزین برای رایانش معمولی به صورت نظری معرفی شد

- **Qubit** ها واحد محاسباتی اصلی رایانش کوانتومی هستند
- این واحدها می‌توانند به جای اینکه مانند بیت‌ها تنها در حالت ۰ یا ۱ باشند، در هر حالتی بین این دو و یا بصورت همزمان در هر دو حالت حضور داشته باشند. (ابرموقعیت)

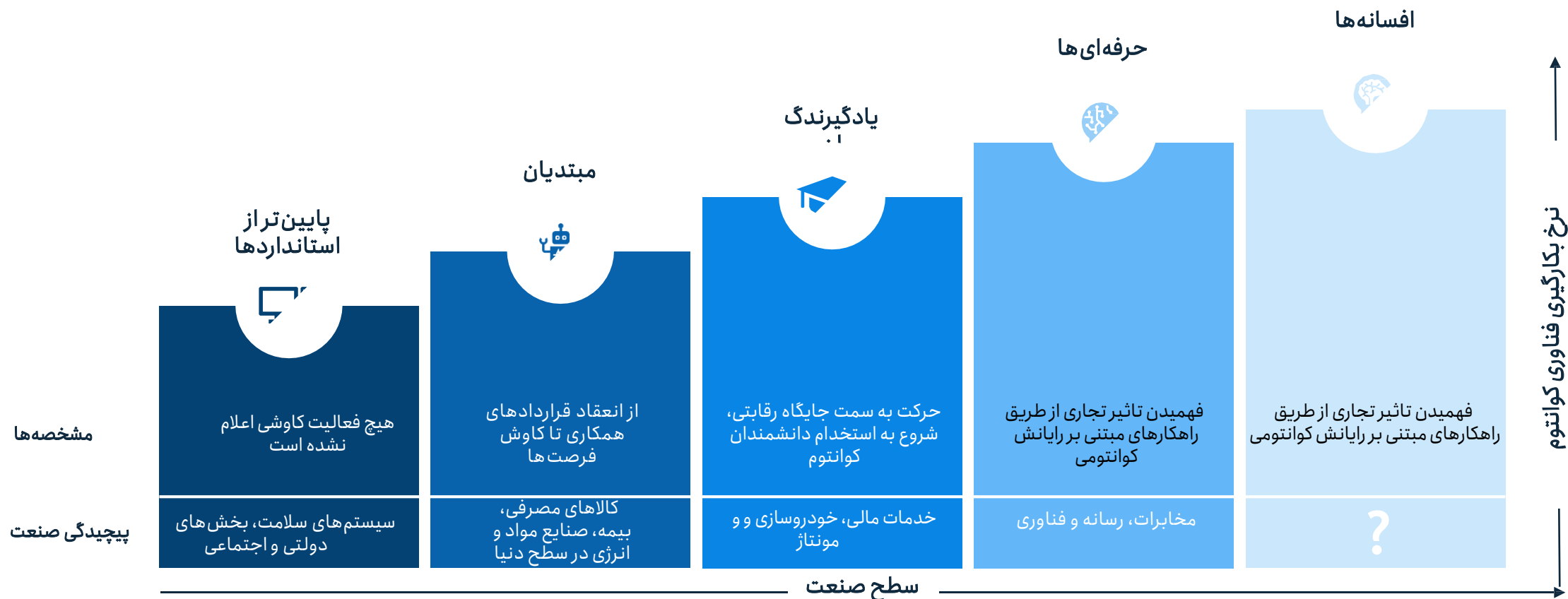
مزایای روش کوانتومی

می‌تواند در چند مورد بیان شود. به عنوان مثال: رمزگشایی متون رمزگذاری شده، جستجو در پایگاه داده‌های ساختارنیافته، اجرای شبیه سازی‌های پیچیده، یا انجام مسائل بهینه سازی (مثلا در یادگیری ماشینی)



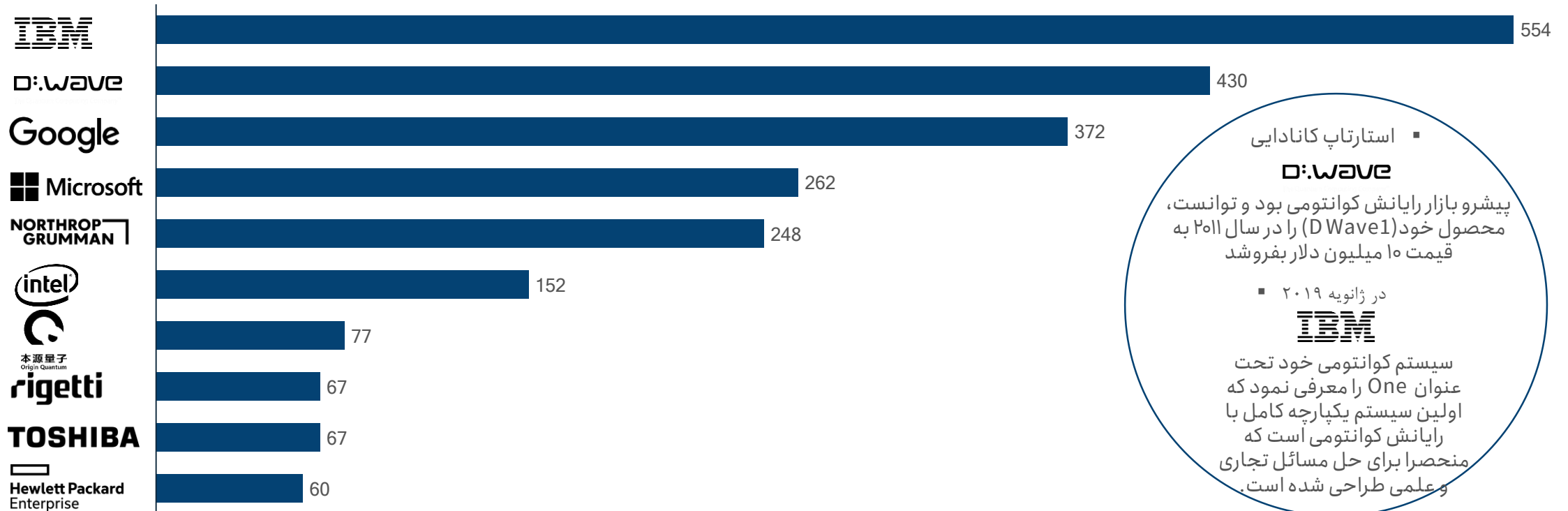
برای تعیین میزان بلوغ صنایع در رایانش کوانتومی از یک مقیاس ۵ سطحی استفاده می‌شود

سطح بلوغ ۵ سطحی صنایع در رایانش کوانتومی



IBM در زمینه تعداد پتنت‌های ثبت شده در حوزه رایانش کوانتومی پیشرو است اما Google و Wave دقیقاً پشت سر این شرکت قرار دارند

تعداد پتنت‌های ثبت شده در حوزه رایانش کوانتومی توسط شرکت‌های برتر در سال ۲۰۲۰



استارت‌آپ کانادایی
D:wave
پیشرو بازار رایانش کوانتومی بود و توانست، محصول خود (DWave1) را در سال ۲۰۱۱ به قیمت ۱۰ میلیون دلار بفروشد

در ژانویه ۲۰۱۹
IBM
سیستم کوانتومی خود تحت عنوان One را معرفی نمود که اولین سیستم یکپارچه کامل با رایانش کوانتومی است که منحصر برای حل مسائل تجاری و علمی طراحی شده است.

Sources: IncoPat

سرعت بالای شهرنشینی

شهرها، مسئولیت تولید و انتشار ۷۰ درصد از کربن در سطح دنیا را بر عهده داشته و دو سوم انرژی در دنیا را مصرف می‌کنند. روند شهرنشینی ادامه دار خواهد بود. در حال حاضر ۴.۲ میلیارد نفر در شهرها اقامت دارند که این میزان در سال ۲۰۵۰ به ۶.۷ میلیارد نفر خواهد رسید.

در نتیجه افزایش شهرنشینی، شهرها در حال اجرای فرایندهای مبتنی بر آخرین فناوری‌ها و تبدیل شدن به شهرهای هوشمند هستند. پیش‌بینی می‌شود بازار جهانی شهرهای هوشمند با رشد دو برابری از ۱۱۶ میلیارد دلار در سال ۲۰۲۰ به ۲۴۱ میلیارد دلار در پنج سال آینده برسد. این شهرهای هوشمند با در نظر گرفتن مشکلات مربوط به مسائل زیست محیطی، تسهیلات ترافیکی، زمان حمل و نقل و زمان‌های پاسخ اضطراری قابلیت ارتقای استانداردهای شهرنشینی را خواهند داشت.

اولین چالش شهرنشینی، مسئله حمل و نقل و بطور ویژه تراکم ترافیکی، آلودگی هوا از طریق ترافیک و امنیت ترافیکی است. راهکارهایی مانند حمل و نقل شراکتی، خودروهای متصل، خودروهای برقی و خودروهای خودران در حال شکل گرفتن هستند. چین در حال حاضر بالاترین نرخ نفوذ حمل و نقل هوشمند را دارد که این موضوع با در نظر گرفتن تعداد کلان شهرها و تراکم جمعیت شهری بالای این کشور طبیعی بنظر می‌رسد.



سرعت بالای شهرنشینی و عواقب آن، منجر به ایجاد تقاضا در حوزه راهکارهای شهر هوشمند می‌گردند

حقایق و چالش‌هایی در رابطه با شهرهای مدرن و نیاز آن‌ها به راهکارهای شهر هوشمند



پیش‌بینی می‌شود تا سال ۲۰۵۰، **۶.۷ میلیارد** نفر یعنی تقریباً **۷۰ درصد** جمعیت زمین در مناطق شهری اقامت داشته باشند

بکارگیری هوش دیجیتال، منجر به تصمیم‌سازی‌های بهتر و تغییرات رفتاری می‌شود



بکارگیری

شهرهای هوشمند، هوش دیجیتال را به شهرهای جهان اضافه می‌کنند و از آن برای حل مسائل و رسیدن به کیفیت زندگی بهتر استفاده می‌کنند

کاربردها

کاربری‌ها و ظرفیت‌های تحلیل داده هوشمند

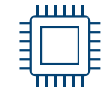


پیش‌بینی می‌شود تا سال ۲۰۳۰ تعداد کلانشهرها، یعنی شهرهایی با جمعیت بالاتر از ۱۰ میلیون نفر از **۳۳** در سال ۲۰۱۸ به **۴۳** برسد

شهرها تولیدکننده **۷۰ درصد** انتشارات کربن و مصرف‌کننده **۶۶ درصد** منابع انرژی مصرفی هستند.



شهر هوشمند

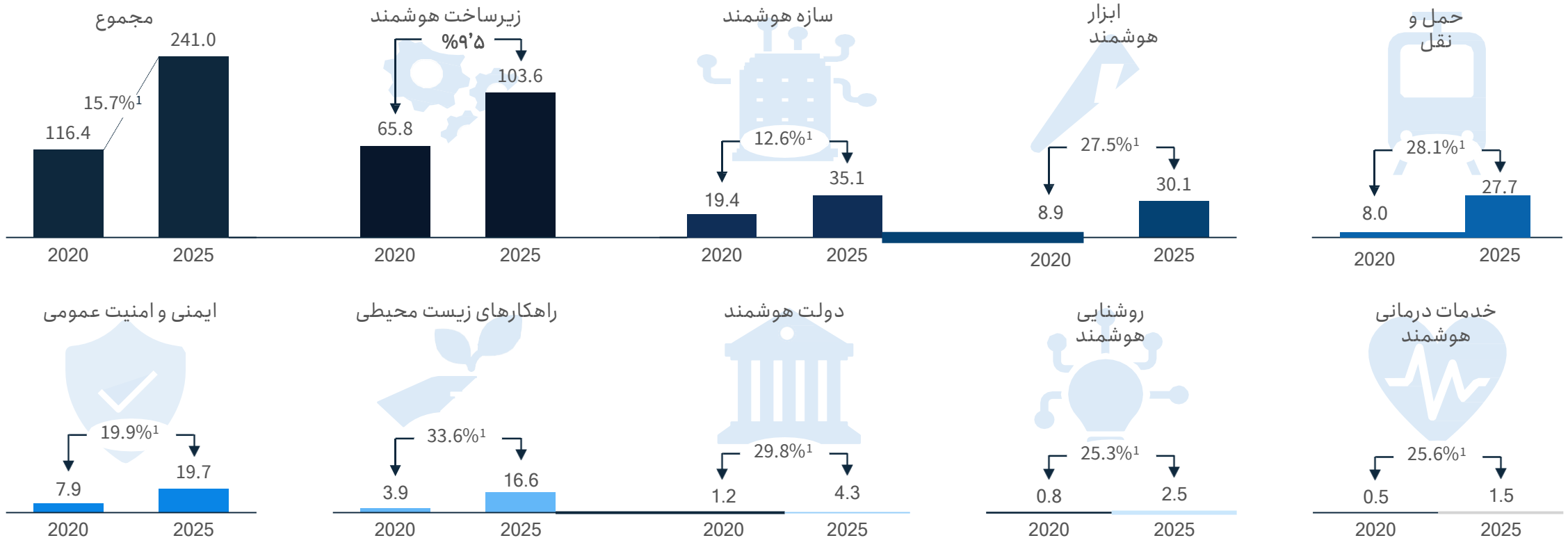


پایگاه فناورانه

شبکه‌ای از حسگرها و دستگاه‌های متصل بهم

پیش‌بینی می‌شود درآمد این بازار در ۵ سال دو برابر شود که این موضوع نشان دهنده اهمیت رو به رشد شهرهای هوشمند است

درآمد پیش‌بینی شده جهانی بازار شهرهای هوشمند بر حسب هر حوزه به میلیارد دلار



Sources: Statista

پیاده سازی راهکارهای شهر هوشمند منجر به افزایش کیفیت زندگی خواهند شد

بهبودهای ایجادشده در اثر پیاده سازی راهکارهای شهر هوشمند

15-20%

زمان جابجایی کمتر



300

نجات جان افراد در شهری
مثل ریو به علت پایین آمدن
نرخ مرگ و میر به میزان ۸-۱۰
درصد



20-35%

کاهش زمان
پاسخگویی در شرایط
اضطرار



10-30%

کاهش در انتشار گازهای گلخانه ای،
مصرف آب و زباله های بازیافت نشده
و در نتیجه کیفیت زیست محیطی
بهبودیافته



8-15%

کاهش در شاخص سال های
ازکارافتادگی افراد که ترکیبی از
نرخ مرگ و میر و نرخ شیوع
بیماری است



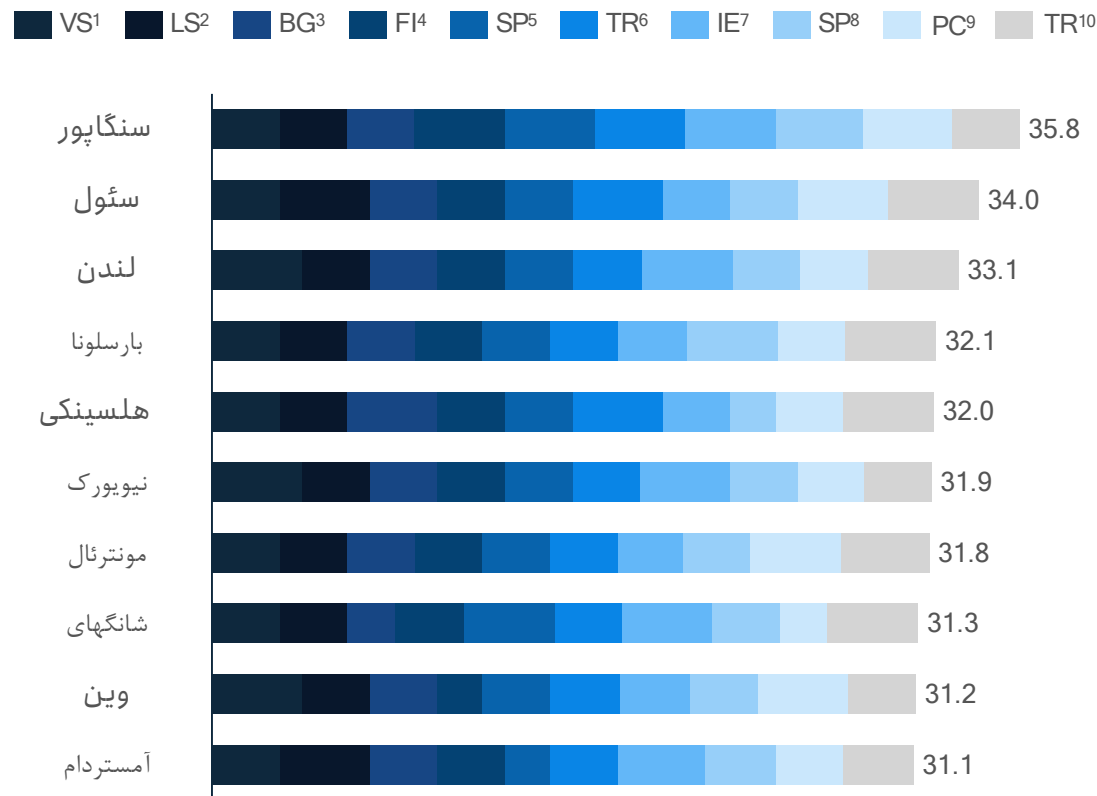
3%

صرفه جویی سالانه در
هزینه های کنونی افراد به طور
میانگین

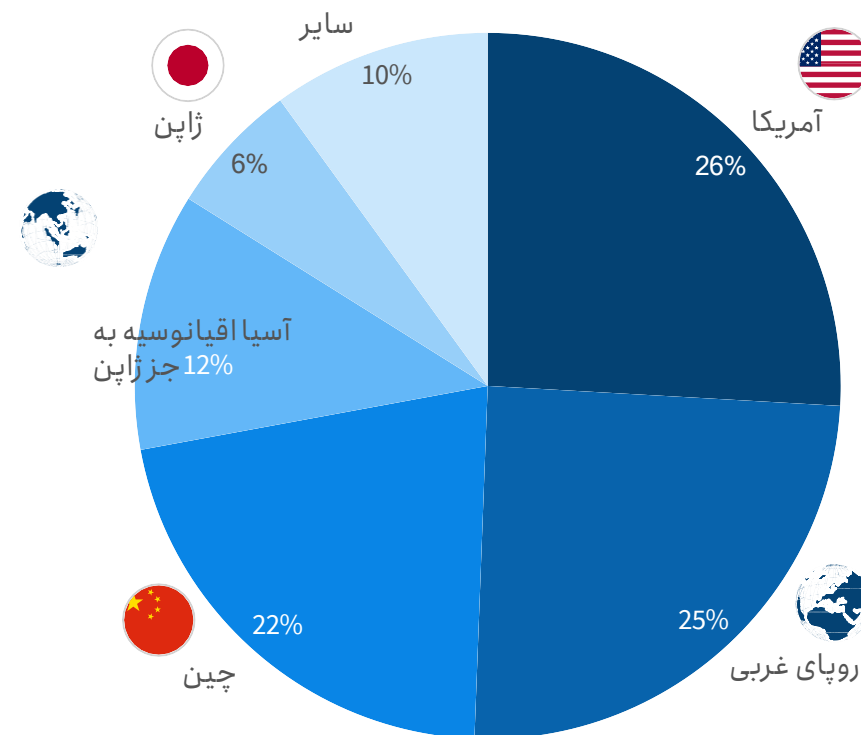


سنگاپور و سئول در صدر شهرهای هوشمند قرار دارند اما آمریکا بیش‌ترین هزینه را صرف ابتکارات در حوزه شهر هوشمند می‌کند

رتبه بندی برترین دولت شهرهای هوشمند در سال ۲۰۲۰



سهم هزینه‌های اعمال شده بر روی ابتکارات در حوزه شهر هوشمند در سال ۲۰۲۰



1: چشم انداز 2: رهبری 3: بودجه 4: مشوق‌های مالی 5: برنامه‌های حمایتی 6: آمادگی استعدادها 7: اکوسیستم نوآوری 8: سیاست‌های هوشمند 9: مردم محوری 10: رهگیری سوابق

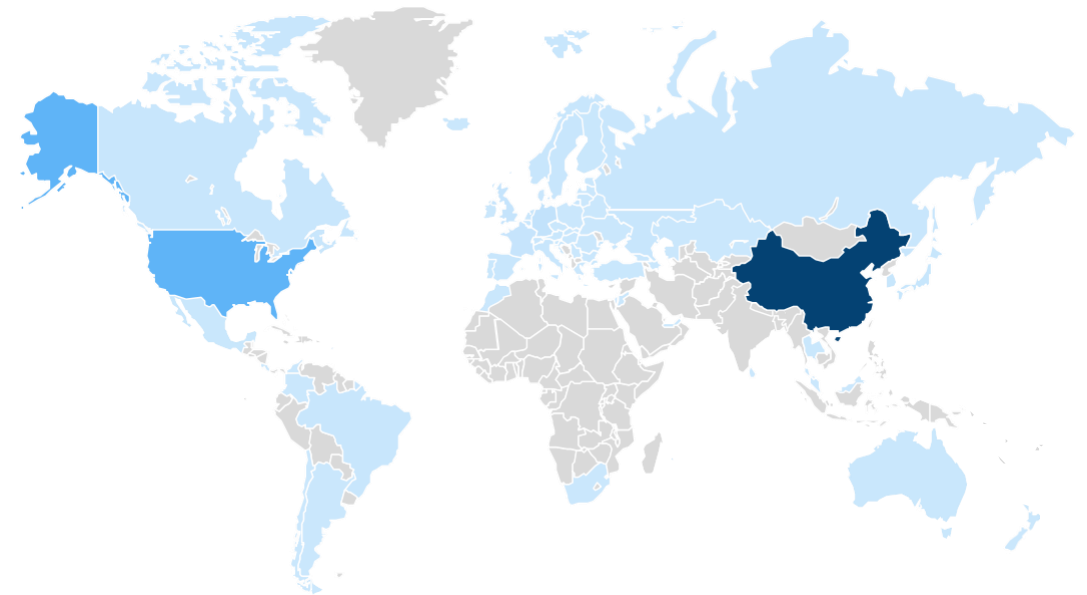
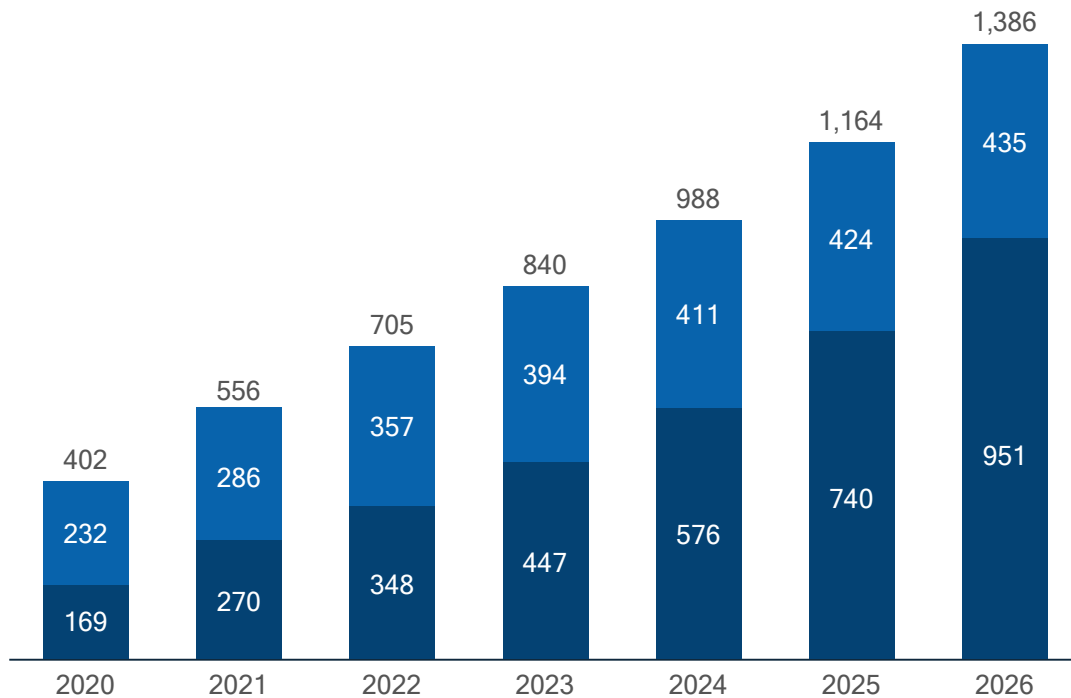
مطابق پیش‌بینی‌های موجود، درآمد جهانی حمل و نقل هوشمند به شکل ثابتی رشد خواهد نمود و چین بیش‌ترین سهم از این درآمدها را خواهد داشت

درآمد جهانی حمل و نقل هوشمند به میلیارد دلار

مقایسه درآمد حاصل از حمل و نقل هوشمند در سال ۲۰۲۱

■ حمل و نقل برقی ■ حمل و نقل شراکتی

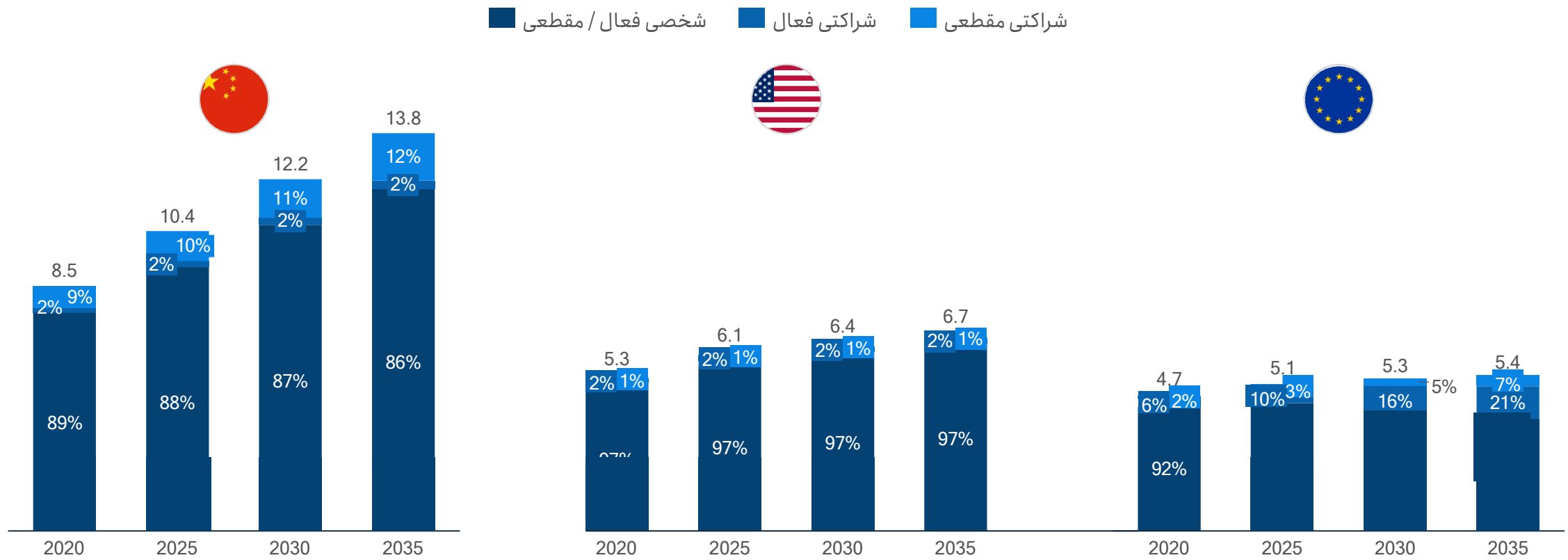
0 300 میلیارد دلار



Sources: [Statista Mobility Market Outlook](#), as of September 2021

چین سردمدار جهانی حرکت از حمل و نقل شخصی به سمت حمل و نقل شراکتی است

نرخ نفوذ بر اساس نوع حمل و نقل به تریلیون نفر-کیلومتر

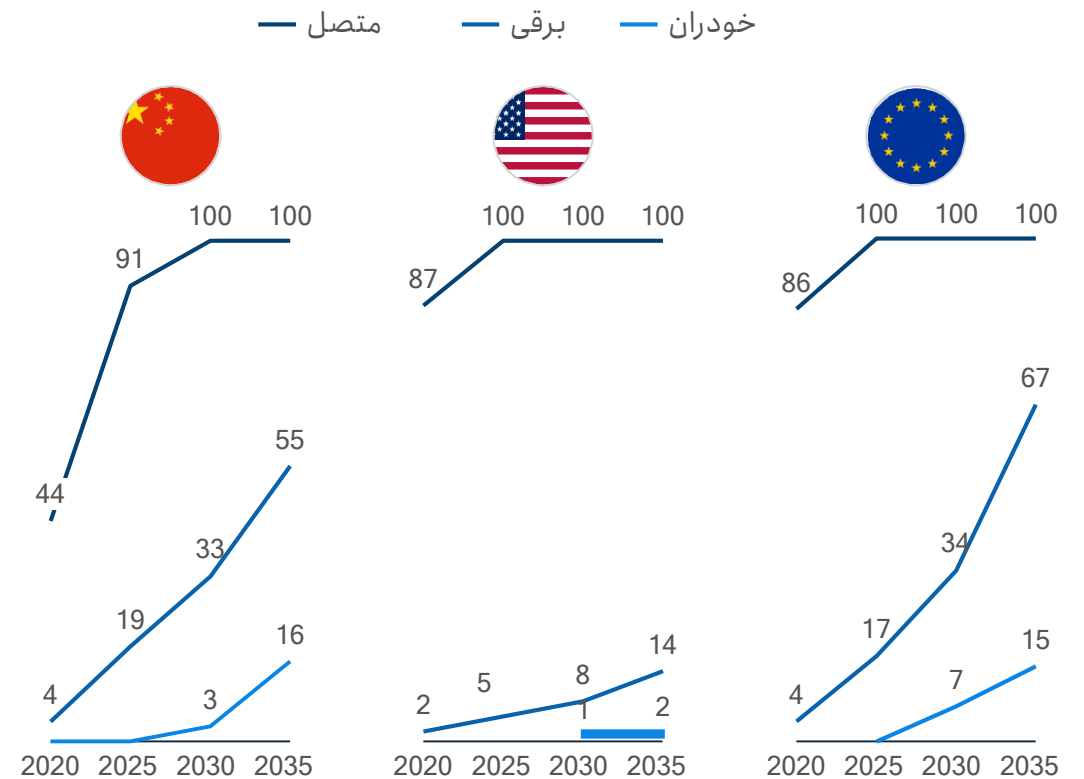
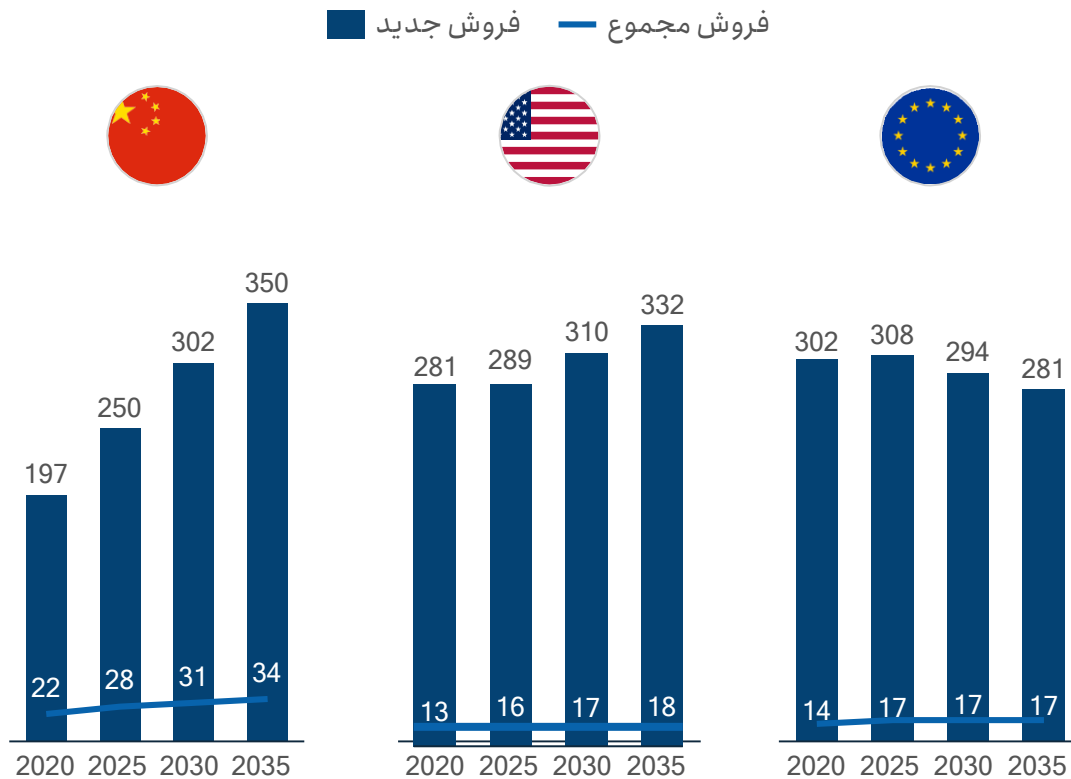


Sources: PwC Autofacts, Strategy&

با توجه به نرخ نفوذ بالای وسایل نقلیه سبک برقی، به نظر می‌رسد رشد بازار خودروهای برقی در چین کماکان بالاتر از سایر مناطق دنیا باشد

تعداد خودروهای سبک برقی به میلیون

درصد نرخ نفوذ فناوری



Sources: PwC Autofacts, Strategy&

تغییرات آب و هوایی و کمبود منابع

پدیده گرمایش جهانی پیامدهای قابل ملاحظه‌ای بر روی محیط زیست دارد: تنها یک درجه سانتی گراد افزایش دمای زمین می‌تواند بصورت بالقوه باعث ایجاد امواج گرمایی شدید، کم شدن منابع آبی و شتاب دادن به آب شدن یخ‌های قطبی شود. هشدار در رابطه با عواقب تغییرات آب و هوایی منجر به تحقیق در رابطه با راهکارهایی مانند کاهش استفاده از سوخت‌های فسیلی و مشارکت در منابع انرژی پاک شده است.

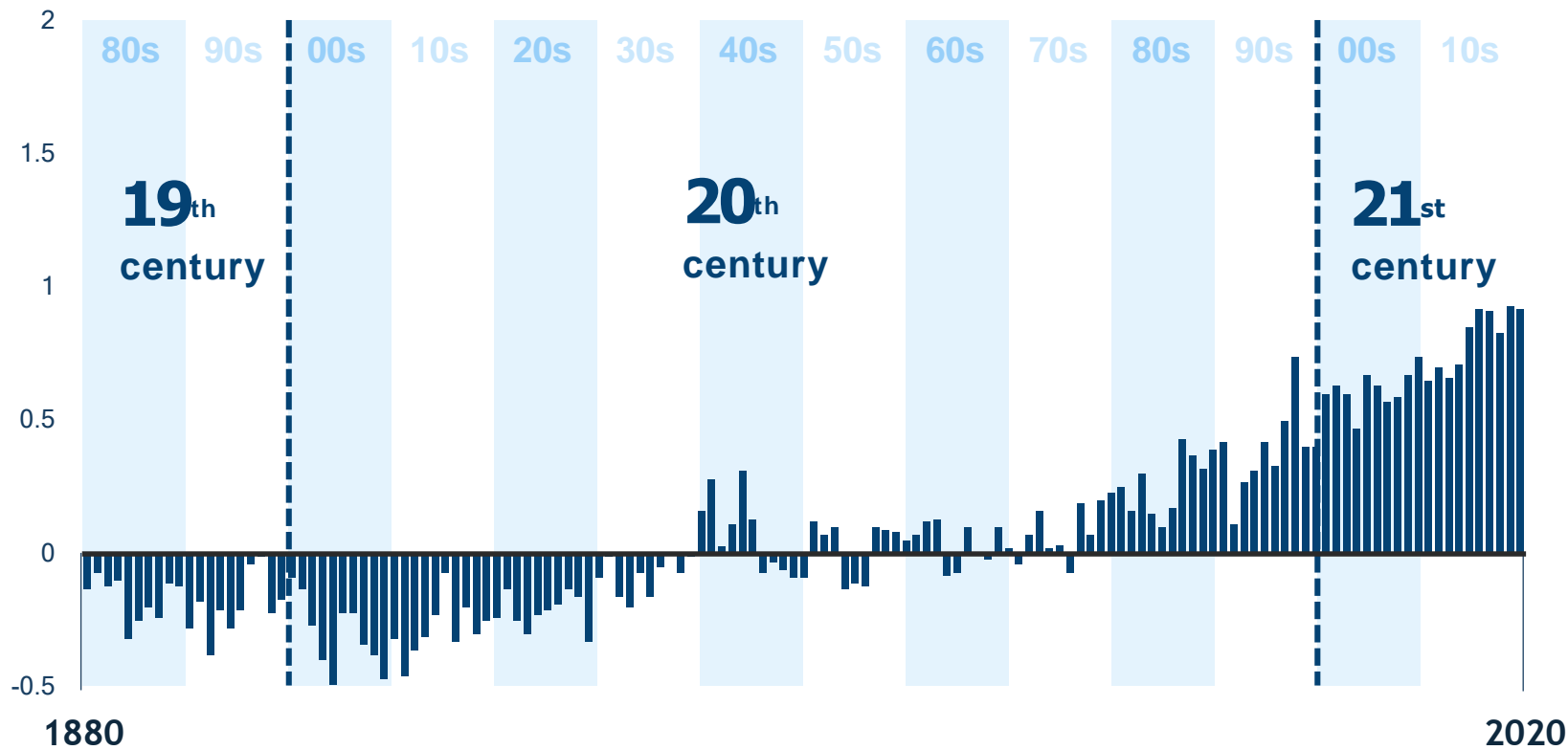
فناوری‌های دیجیتالی مانند کنتورهای هوشمند و سیستم‌های مدیریت انرژی هوشمند خانگی به شکلی فراگیر در بخش انرژی استفاده می‌شوند تا بتوانند کارایی انرژی را افزایش بهبود بخشند. در سال ۲۰۱۹، نرخ نفوذ کنتورهای هوشمند در چین به ۷۰ درصد رسید.

در سال ۲۰۱۸ زغال سنگ و نفت بیش‌ترین سهم جهانی منابع انرژی مصرف شده را دارا بودند، اما تا سال ۲۰۵۰، گاز طبیعی و منابع انرژی تجدیدپذیر اهمیت بیشتری پیدا خواهند کرد. در حال حاضر، بیش‌ترین سهم مصرفی انرژی‌های پاک با بیش از ۹۰ درصد مربوط به انرژی‌های باد و خورشیدی هستند. دنیا هنوز نیاز دارد تا سرمایه‌گذاری‌های بیشتری برای ایجاد تغییر در نوع انرژی مصرفی و حرکت به سمت انرژی‌های تجدیدپذیر صورت بگیرد. خوشبختانه، دولتمردان نیز همانند بسیاری از شرکت‌ها پیش از این در این فرآیند شرکت کرده‌اند.



در مقایسه با دوران پیشاصنعتی فعالیت‌های انسانی باعث افزایش ا درجه‌ای میانگین دما شده است

میانگین تغییرات دمایی به سلسیوس



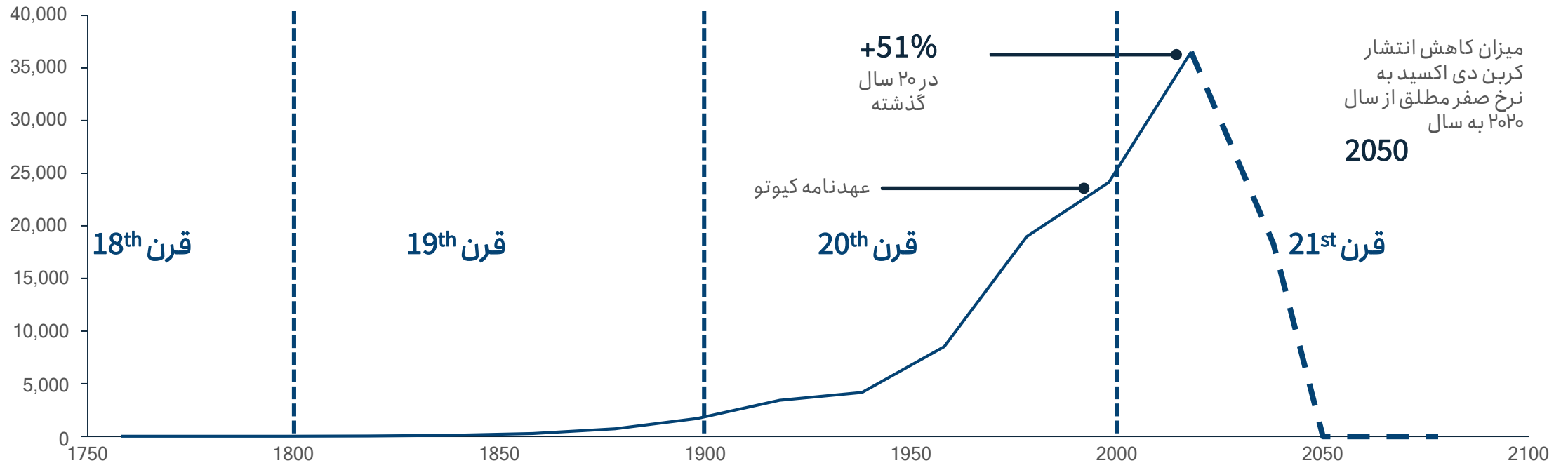
+1.0°C
 گرمایش جهانی پدیدآمده
 در اثر فعالیت‌های انسانی
 در مقابل دوران
 پیشاصنعتی
 (بسیار محتمل)

+0.2°C
 افزایش هر دهه‌ای دما
 (با احتمال زیاد)

Sources: NOAA; IPCC

بسیاری از ذینفعان، اتفاق نظر دارند که انتشار کربن دی‌اکسید بایستی در سه دهه به میزان صفر مطلق برسد

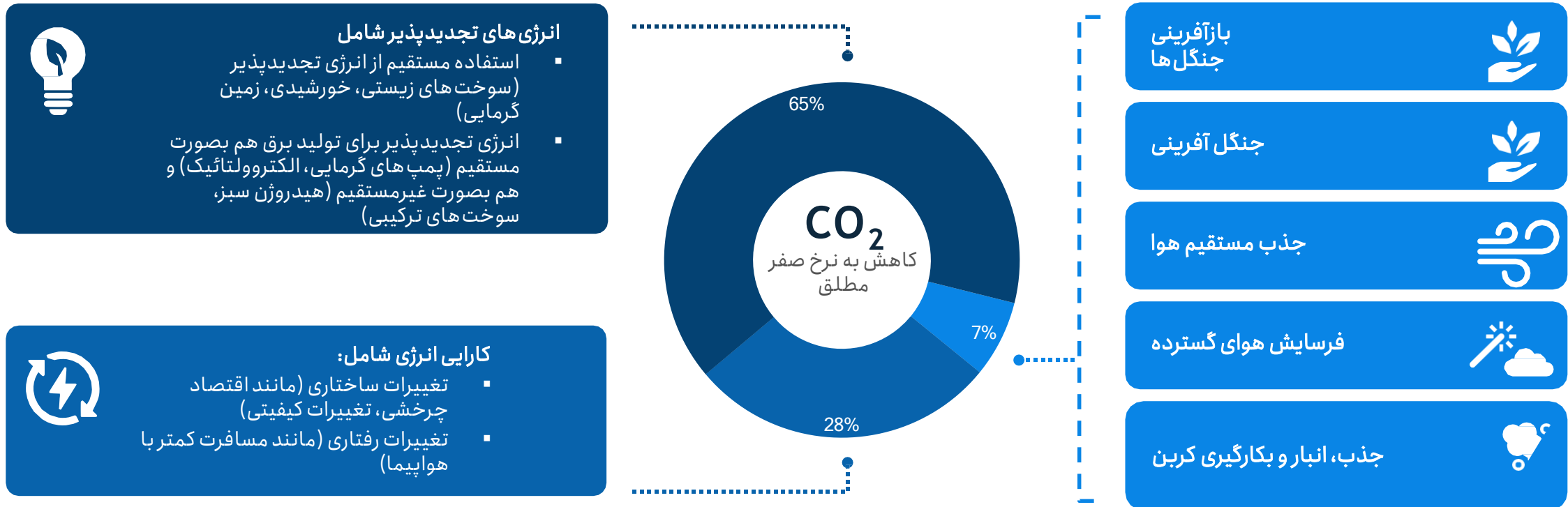
میزان انتشار جهانی دی‌اکسید کربن به میلیون تن در سیستم متریک



Sources: Global Carbon Project, IPCC, European Commission

کربن زدایی حیاتی‌ترین عامل در رسیدن به هدف انتشار صفر مطلق کربن دی‌اکسید است

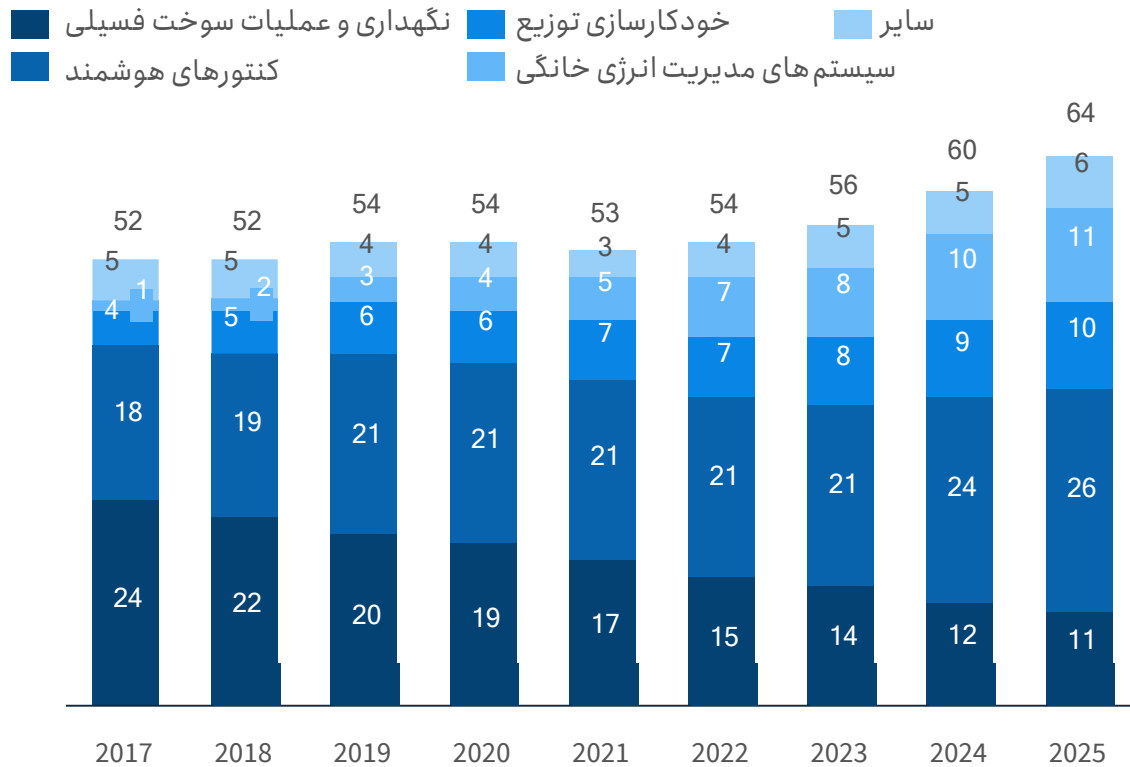
حوزه‌های کلیدی برای کربن زدایی و از بین بردن انتشار گاز کربن دی‌اکسید



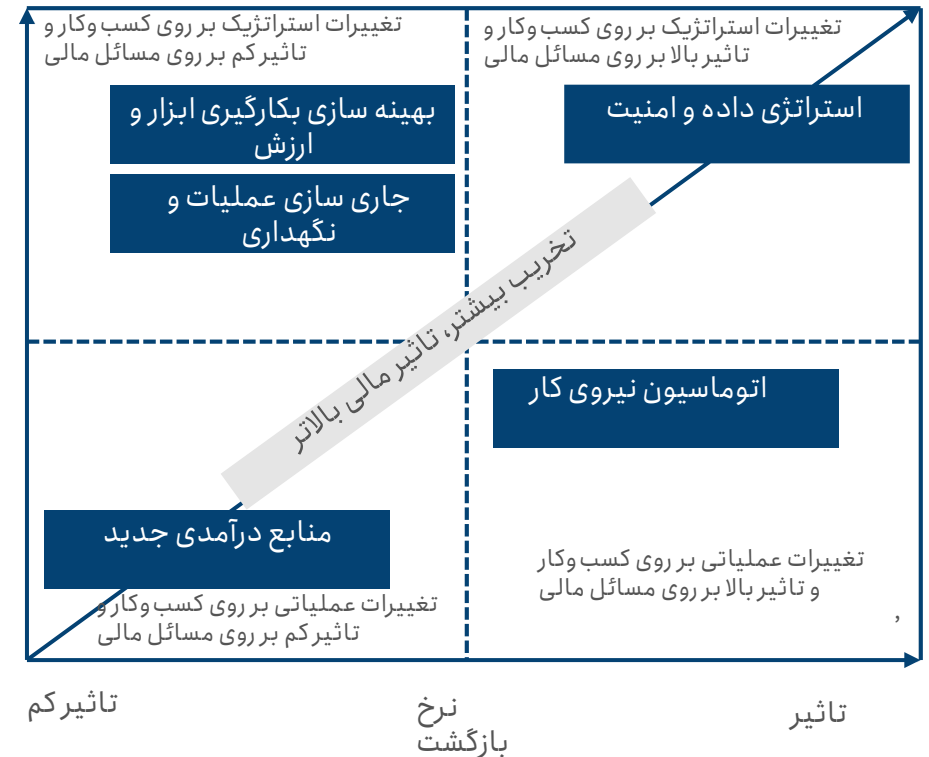
کربن زدایی توسط فناوری‌های دیجیتال که تاثیر گسترده‌ای بر روی بخش انرژی شرکت‌ها دارند، به سرعت در حال انجام است

اندازه بازار تخمینی فناوری دیجیتال در بخش انرژی به میلیارد دلار

تاثیر فناوری‌های دیجیتال بر روی سازمان‌های انرژی



تخریب قابل توجه



Sources: BNEF

استراتژی "انرژی به عنوان خدمت" به منظور گسترش استفاده از فناوری‌های با کربن پایین، در حال بدست آوردن محبوبیت به شکلی فزاینده است

حقایقی در رابطه با توسعه مدل‌های کسب‌وکار "انرژی به عنوان خدمت"

تعداد کنتورهای هوشمند برقی نصب شده در آمریکا به واحد میلیون

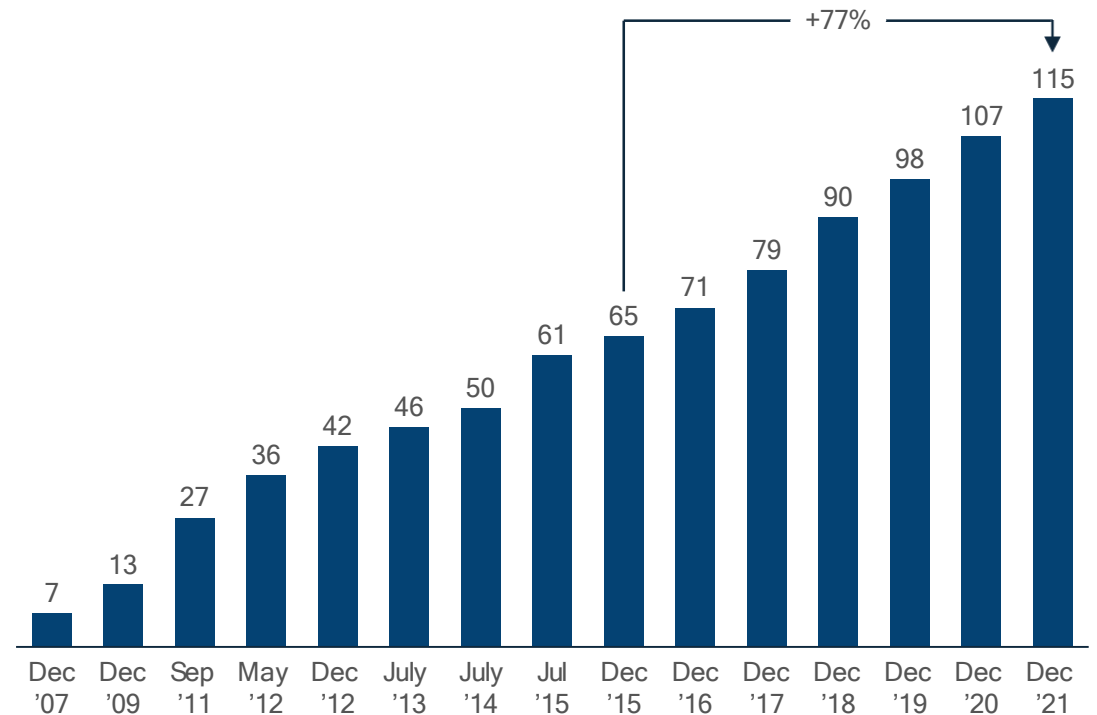


70% نفوذ کنتورهای هوشمند در چین در سال ۲۰۱۹

۲۶ میلیارد دلار درآمد جهانی بازار کنتورهای هوشمند در سال ۲۰۲۵ با نرخ رشد مرکب سالانه ۶٫۷ درصد

استرالیا, چین, فنلاند, ایرلند, ایتالیا, ژاپن, سوئد, بریتانیا, آمریکا
تاکنون مدل‌های کسب‌وکار انرژی به عنوان خدمت خود را توسعه داده‌اند

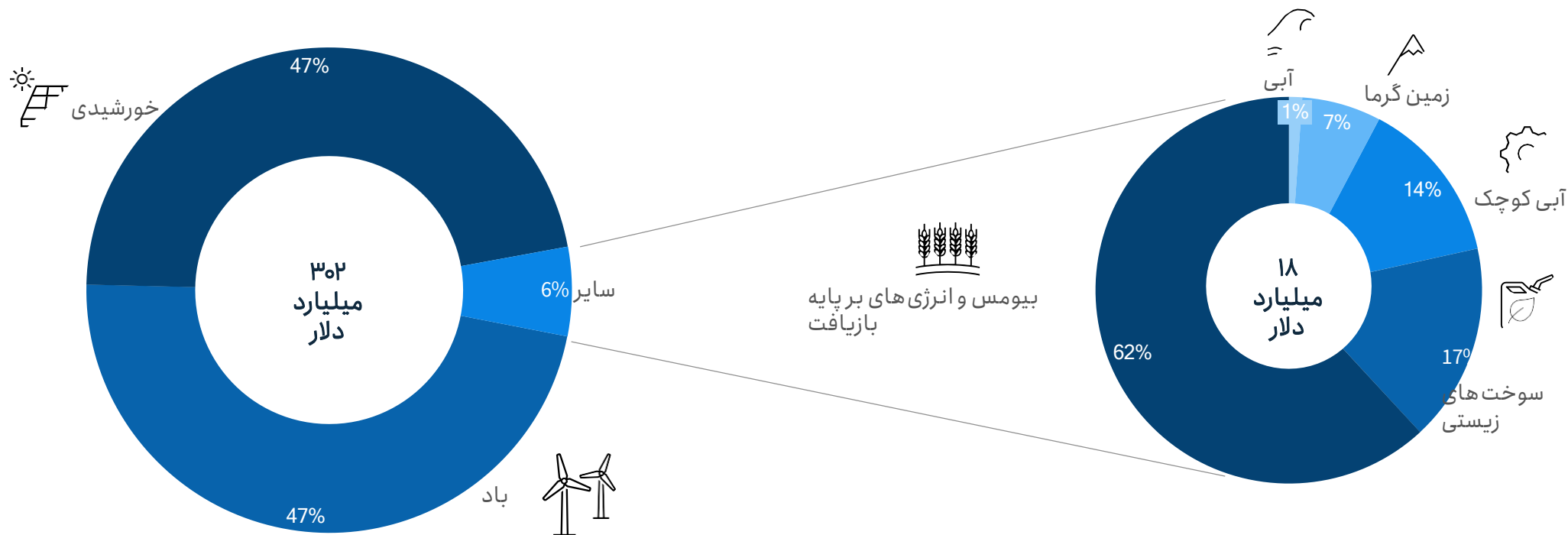
۱۴٫۳ میلیارد دلار سرمایه‌گذاری بر روی مدل‌های انرژی به عنوان خدمت



Sources: IRENA, Bloomberg, Research and Markets, Smart Energy International, Institute for Electric Efficiency, Resources of the Future

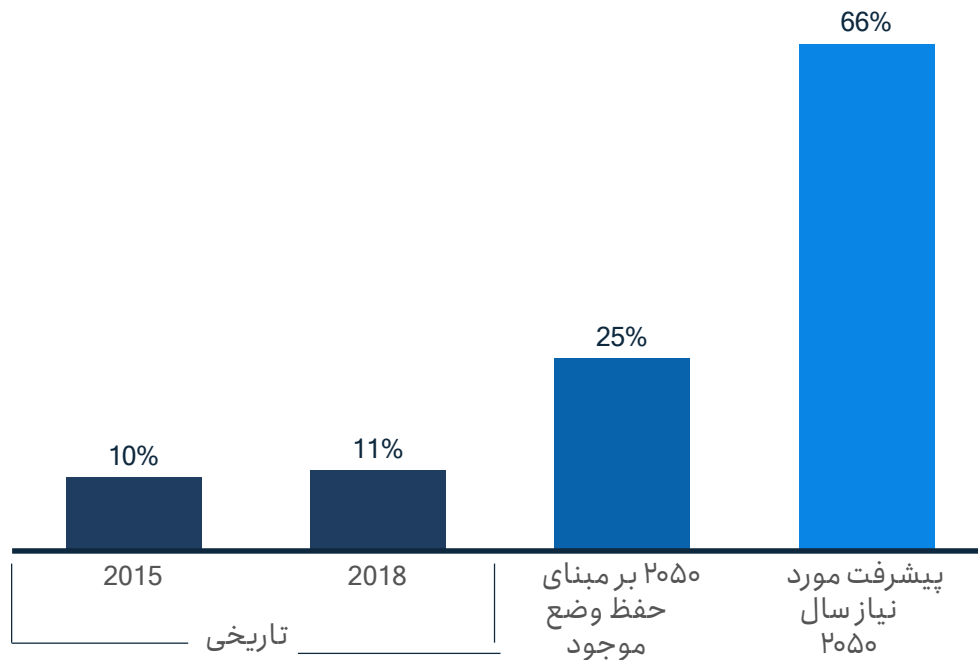
تقریباً ۹۵ درصد سرمایه‌گذاری جهانی در حوزه انرژی‌های تجدیدپذیر، بر روی انرژی باد و خورشیدی انجام می‌شود

میزان سرمایه‌گذاری‌های جدید بر روی انرژی‌های تجدیدپذیر بر حسب منبع انرژی در سال ۲۰۱۹



سرمایه‌گذاری‌های کنونی بر روی انرژی‌های تجدیدپذیر پایین‌تر از میزان مورد نیاز است

سهم جهانی انرژی‌های تجدیدپذیر بر اساس سناریو



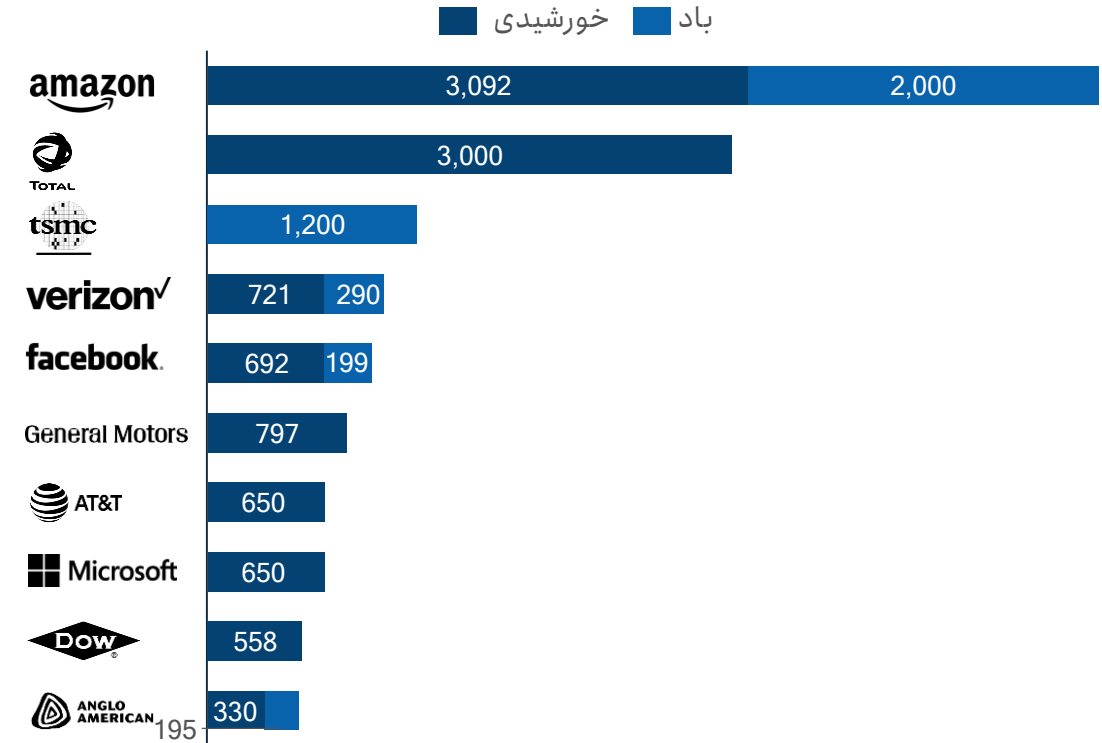
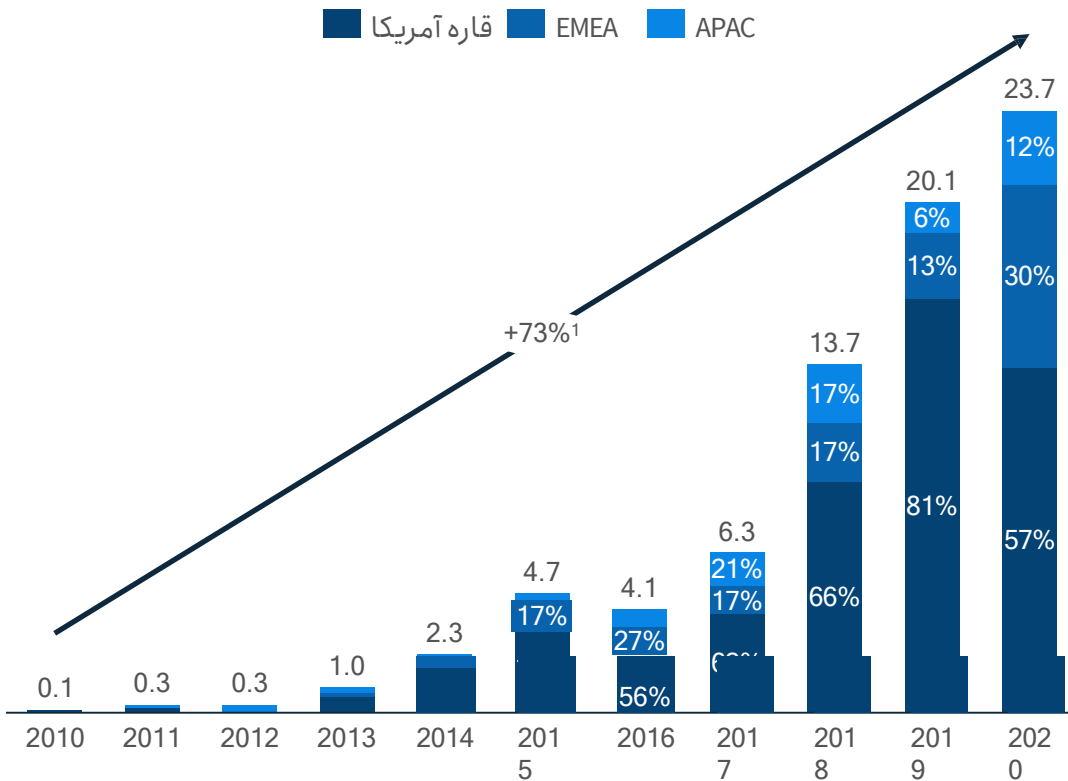
میزان جهان سرمایه‌گذاری بر روی انرژی‌های تجدیدپذیر به میلیارد دلار



شرکت‌ها به شکلی فعالانه بر روی انرژی‌های تجدیدپذیر سرمایه‌گذاری می‌کنند: Amazon در سال ۲۰۲۰ اصلی‌ترین خریدار انرژی‌های تجدیدپذیر بود

حجم گیگاوات مورد توافق خریداری شده انرژی توسط شرکت‌ها در سطح جهان

شرکت‌های پیشرو در زمینه خرید انرژی‌های تجدیدپذیر به مگاوات در سال ۲۰۲۰



Sources: BNEF

05

مختصری از بازار



تجارت الکترونیک

بازیگران کلیدی بازار چین یعنی JD، Alibaba و Tencent به شکل مشترک و در کنار هم اکوسیستم کلی تجارت الکترونیک در چین را تشکیل می‌دهند و به شکلی روزافزون در حال نفوذ در سایر بازارهای بزرگ آسیا مانند اندونزی و هند هستند. چینی‌ها عموماً در زمینه فناوری ماهر هستند و تمایل زیادی به استفاده از موبایل دارند، بنابراین گول‌های تجارت الکترونیک در چین نیز همواره در حال پیشبرد و پیشرفت جنبه‌های فناورانه خود هستند. این گول‌ها به معنای واقعی کلمه، در هر محیطی مربوط به خرده‌فروشی آنلاین از پرداخت گرفته تا لجستیک، حضور دارند. بهبودها و پیشرفت‌های ایجاد شده در چین، تا حد زیادی معرف تجارت الکترونیک در دهه آینده هستند.

در آمریکا، سه بازیگر اصلی و بزرگ بازار تجارت الکترونیک، Amazon، Walmart و Best Buy هستند. Amazon بزرگ‌ترین بازارهای تجارت الکترونیک وابسته در اروپا را نیز در اختیار دارد.

در دهه گذشته، بازار تجارت الکترونیک، از مفهوم ساده یک خرده‌فروشی سنتی، به اکوسیستمی که شامل چندین دستگاه و مفاهیم فروشگاهی است رشد کرده است. بسیاری از بازیگران خرده‌فروشی آنلاین و حضوری در حال حرکت به سمت استراتژی چندکانالی شدن هستند و به شکلی ادامه دار راهکارهای خرید آنلاین را بازآفرینی کرده و آن‌ها را بهبود می‌دهند. مشتریان هر روزه در حال تجربه سطوح جدیدی از آسایش در خدمات هستند - مواردی مانند شخصی‌سازی محصول، جستجوی بهینه شده با موبایل، فرایندهای واریسی سریع و یا ارسال بدون دردسر کالاها - که این موضوع باعث افزایش انتظارات آن‌ها می‌شود.

چشم‌انداز بازار دیجیتال Statista بازار تجارت الکترونیک را از حیث محصول به ۵ حوزه تقسیم می‌کند: مد، رسانه و الکترونیک، اسباب بازی و سرگرمی، غذا و مراقبت شخصی و مبلمان و لوازم خانگی.

در سال ۲۰۲۱، بازار جهانی تجارت الکترونیک، ۳'۳ تریلیون دلار ارزش داشت. چین بزرگ‌ترین بازار تجارت الکترونیک در جهان را داشت و درآمدی ۱'۵ تریلیون دلاری از آن کسب کرد. رشد بازار تجارت الکترونیک در چین تحت تاثیر دو عامل عمده قرار داشت. اول افزایش قدرت خرید مردم این کشور و دوم، تجارت الکترونیک فرامرزی. آمریکا با درآمدی ۵۹۹ میلیارد دلاری در جایگاه دوم بزرگ‌ترین بازارهای تجارت الکترونیک دنیا قرار داشت و پشت سر آن ژاپن با درآمدی ۱۳۲ میلیارد دلاری در جایگاه سوم قرار داشت.

ما در این بخش سه روند اصلی و بزرگ در حوزه تجارت الکترونیک را رصد کرده ایم:

رشد تجارت الکترونیک فرامرزی در بازار کشورهای غربی بویژه در مناطق تجاری آزاد اتحادیه اروپا، موضوعی داغ است. مجاورت جغرافیایی و لجستیکی باعث شده است که فروشندگان، امکان ارائه زمان‌های ارسال جذاب و مرجوع نمودن آسان کالاها را نه تنها برای خریداران محلی بلکه برای کل جمعیت اروپا داشته باشند. همچنین تجارت الکترونیک فرامرزی، فرصتی را برای بازیگران بالغ در بریتانیا، فرانسه و آلمان بوجود می‌آورد تا بتوانند کسب و کار خود را به تمام مناطق اروپا گسترش دهند.

بازارهای تجارت الکترونیک، کماکان در حال شتابگیری هستند. بازارهایی مانند Ebay و Amazon، تسلط قابل توجهی بر بازار دارند چرا که برای مدتی طولانی اصلی‌ترین موتور جستجوی کالا بوده‌اند. این دو بازار، طیف وسیعی از مشتریان تکراری و وفادار را در اختیار دارند که با توجه به قیمت‌های مناسب، شفافیت کیفیت و مرجوعی آسان ارائه شده توسط این شرکت‌ها به سمت آن‌ها می‌آیند. ما انتظار داریم که اینگونه بازارها به مقصد اصلی خرید برای تقریباً تمام حوزه‌های محصول تبدیل شوند. حوزه‌هایی با زمینه‌های متفاوت مانند کالاهای لوکس، طراحی داخلی و مد که در آن فروشگاه‌های متعارف و مربوطه سهم بازار خود را دارند از این قاعده مستثنی خواهند بود.

تجارت الکترونیک موبایلی با توجه به علاقه مشتریان به خرید حین فعالیت و جستجوی محصول مدنظر و سفارش‌گذاری از طریق موبایل یا تبلت، حوزه‌ای با بیش‌ترین رشد در تجارت الکترونیک است. چشم‌انداز این حوزه تنها محدود به ساخت رابط کاربری فروشگاه موبایلی یا اپلیکیشن‌های متفاوت خرید نیست بلکه اصلی‌ترین پتانسیل آن، مربوط به حوزه اپلیکیشن‌های هوش مصنوعی، واقعیت افزوده، تجارت الکترونیک از طریق صدا و پروفایل بندی مشتریان است.

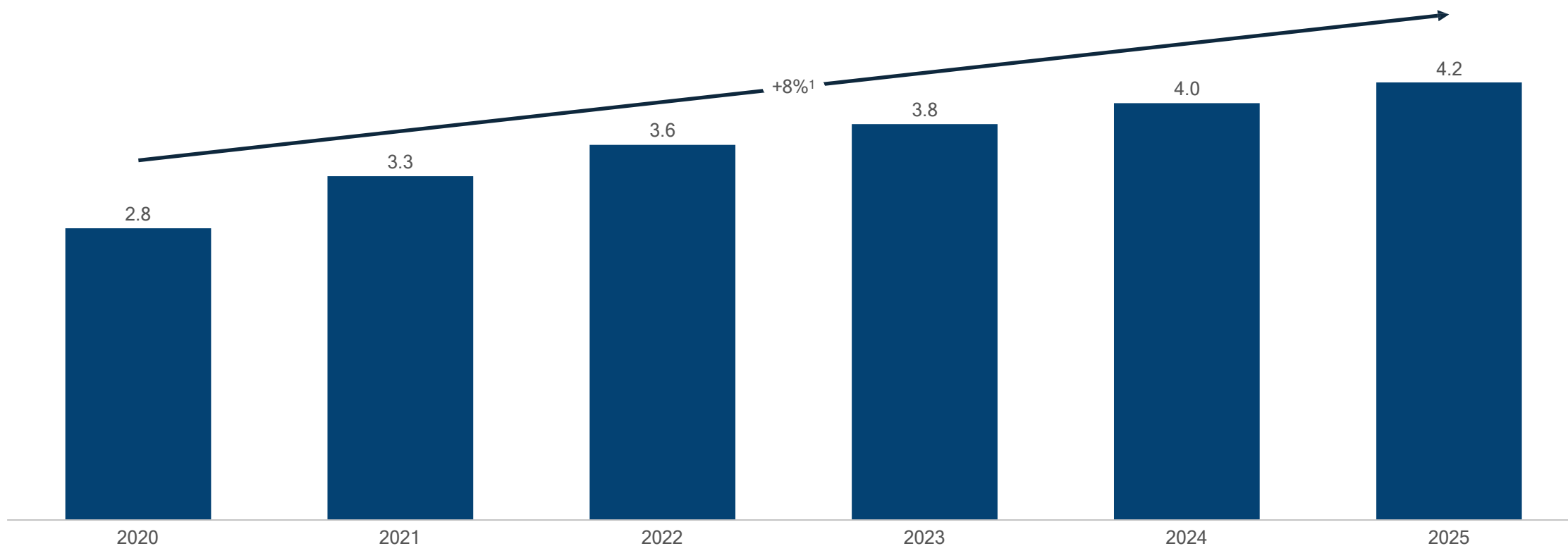
بازیگران آنلاین در کنار خرده‌فروشان سنتی در حال توسعه استراتژی‌های چندکانالی برای افزایش رضایت مشتریان در حین تجربه خرید هستند.



Rotar Alexandra
a.rotar@statista.com

انتظار می‌رود تا سال ۲۰۲۵، درآمد جهانی تجارت الکترونیک از ۴ تریلیون دلار عبور کند

پیش‌بینی درآمد جهانی تجارت الکترونیک به تریلیون دلار



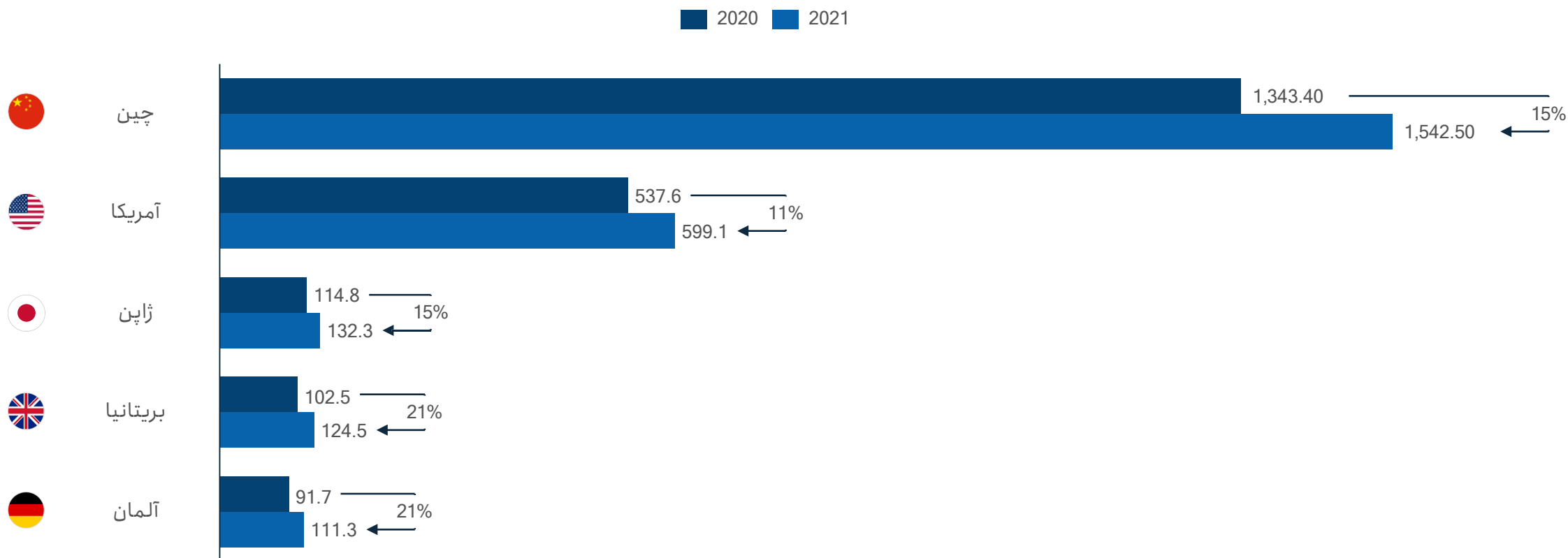
پوشاک، بزرگ‌ترین حوزه تجارت الکترونیک است و پس از آن حوزه محصولات الکترونیکی مصرفی قرار دارد

درآمد جهانی تجارت الکترونیک به میلیارد دلار در سال ۲۰۲۱

مدرک	مد	رسانه و الکترونیک	اسباب بازی و سرگرمی	مبلمان و لوازم خانگی	غذا و مراقبت‌های شخصی
کیف و لوازم شخصی	144.0	محصولات الکترونیکی مصرفی	باغداری و حیوانات خانگی	لوازم خانگی	مراقبت شخصی
کفش و لوازم مربوطه	121.3		سرگرمی	141.0	212.4
پوشاک	500.3		ورزش و محصولات ورزشی بیرونی	مبلمان	غذا و نوشیدنی
		کتاب، فیلم، موسیقی و بازی	کودک و اسباب بازی	240.0	259.6
		134.0	188.5		
	765.6	536.0	589.0	381.0	472.0

انتظار می‌رود تجارت الکترونیک در چین در سال ۲۰۲۱، رشدی ۱۵ درصدی داشته باشد و این کشور، کماکان رتبه اول از این حیث در دنیا را در اختیار داشته باشد

۵ کشور برتر از لحاظ درآمد بازار تجارت الکترونیک به میلیارد دلار



با توجه به تنوع بالای حوزه‌های محصولی، محدوده عمل بازارها و تعداد خرده فروشان و فروشندگان عمده بسیار بالاست

بازیگران منتخب حوزه تجارت الکترونیک

	مد	رسانه و الکترونیک	اسباب بازی و سرگرمی	میلان و لوازم خانگی	غذا و مراقبت شخصی
بازار	vente-privee.com zalando	newegg amazon	Alibaba Group	淘宝网 Taobao.com	
خرده فروشان آنلاین	NORDSTROM macys.com ASOS next	BEST BUY Cdiscount	STAPLES Walmart Office DEPOT Argos SPORTS DIRECT.COM	Crate&Barrel home 24 houzz	TESCO COSTCO WHOLESALE Ocado SEPHORA
فروشندگان عمده	ZARA VICTORIA'S SECRET H&M	DELL Apple hp Lenovo	adidas asics Nike LEGO	wayfair IKEA POTTERY BARN LOWE'S THE HOME DEPOT	Hello FRESH WHOLE FOODS SAFEWAY

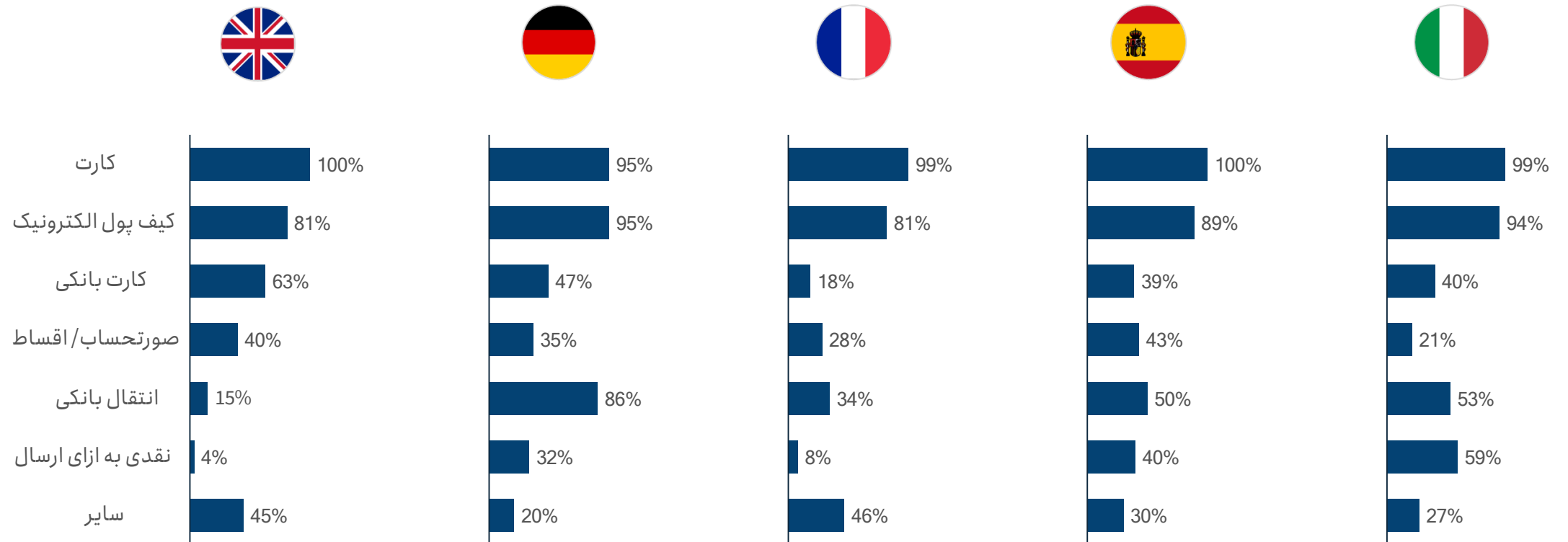
Amazon رتبه اول فروشگاه‌های آنلاین در آمریکا، بریتانیا و آلمان را داراست

۵ فروشگاه آنلاین برتر به لحاظ درآمد به میلیون دلار در سال ۲۰۲۰



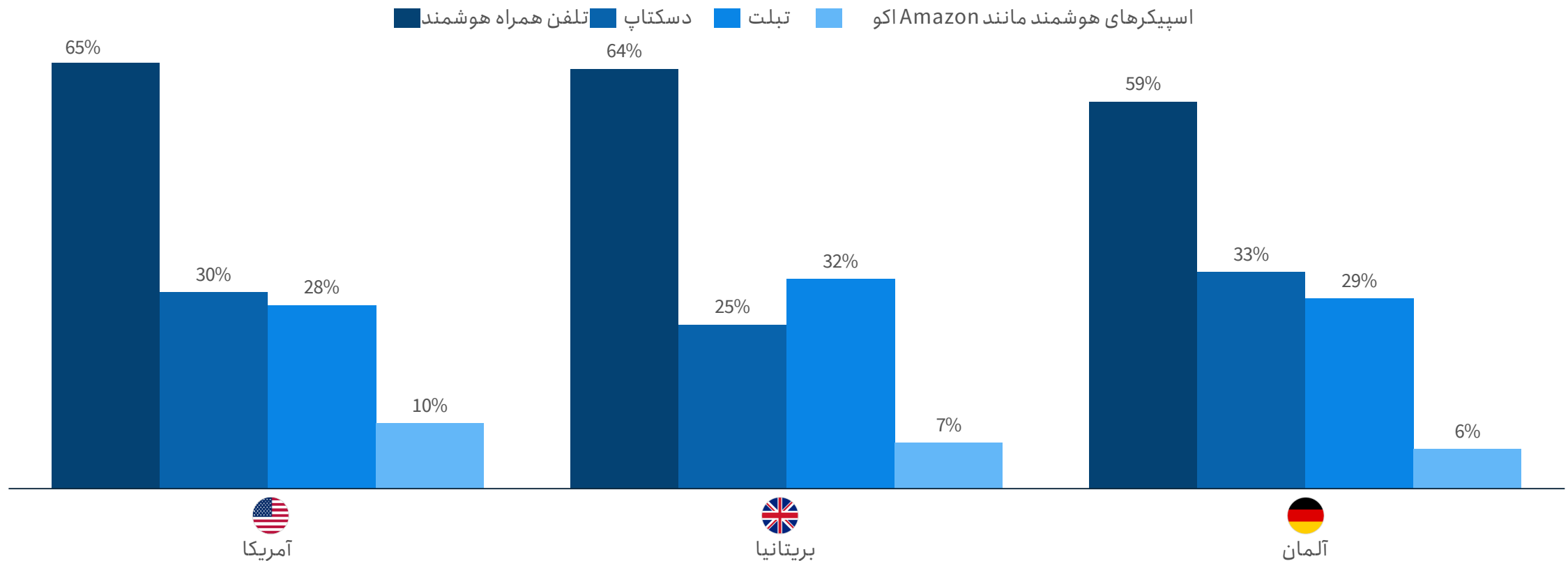
کارت‌ها و کیف‌های پول الکترونیک، غالب‌ترین روش‌های پرداخت ارائه شده در اروپا هستند

روش‌های پرداخت ارائه شده توسط فروشگاه‌های آنلاین در سال ۲۰۱۹



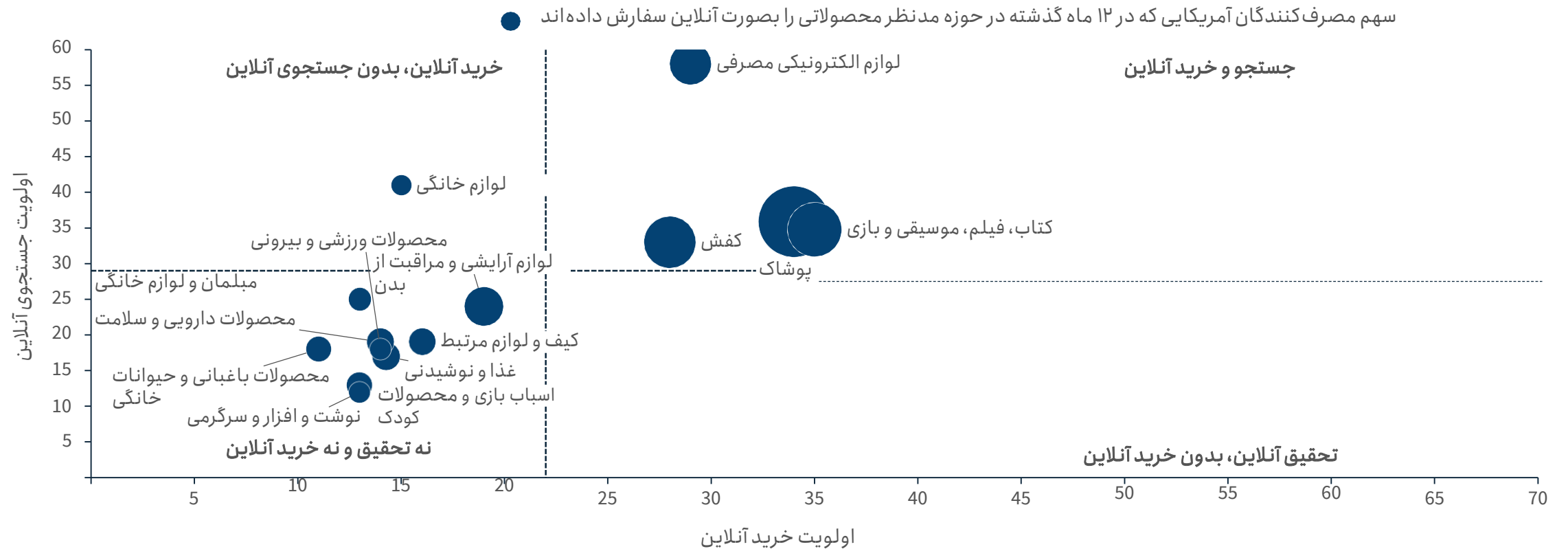
آمریکا و بریتانیا بالاترین نرخ خرید موبایلی را دارند، اما سهم خرید صوتی همچنان در سطح پایینی است

دستگاه‌های مورد استفاده جهت خرید آنلاین در سال ۲۰۲۱



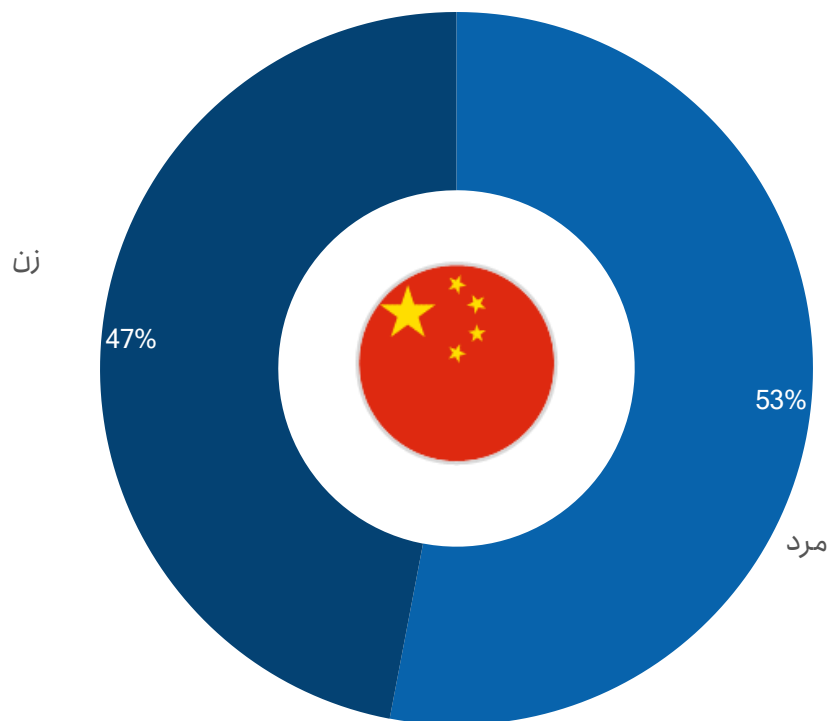
کتاب، فیلم، موسیقی و بازی، محصولات مصرفی الکترونیکی و پوشاک، اغلب بصورت آنلاین جستجو و خریداری می‌شوند

درصد مصرف‌کنندگان در آمریکا که اولویت آن‌ها جستجو و خرید آنلاین محصولات است

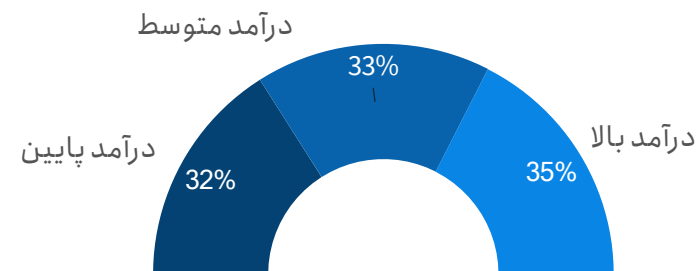


۳۵ درصد از خریداران آنلاین در چین، از طبقه درآمدی بالای این کشور هستند

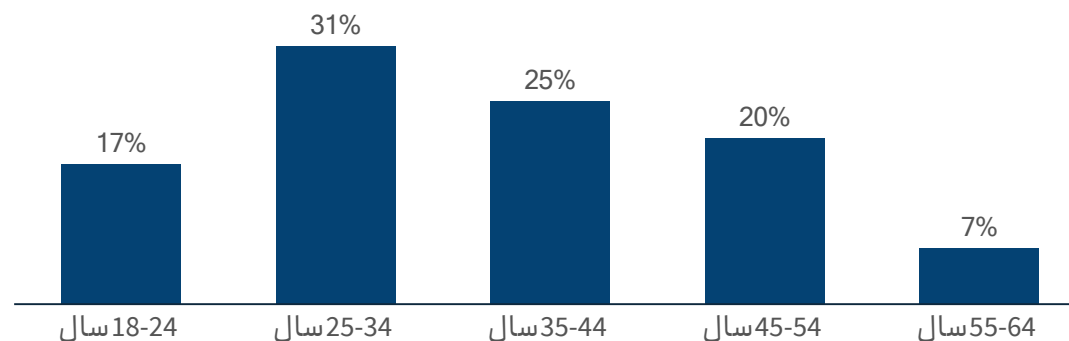
جنسیت



درآمد



سن



Sources: [Statista Global Consumer Survey](#), as of October 2021

رسانه‌های دیجیتال

پیدایش MP3 پلیرها و خدمات اشتراک آنلاین فایلی مانند Napster نه تنها باعث تخریب بزرگی در مفهوم کلی کسب‌وکار صنعت موسیقی شد بلکه باعث شد راه‌های فروش، توزیع و گوش دادن به موسیقی نیز امروزه تغییر پیدا کند. Napster تنها یک مثال ابتدایی در تغییرات صورت گرفته صنعت موسیقی است و توسعه‌هایی مانند کتابخوان‌های الکترونیک، گوشی‌های همراه هوشمند و تبلت‌ها، نمونه‌های دیگری از انقلاب در صنعت موسیقی سنتی هستند.

بازار رسانه‌های دیجیتال در چشم‌انداز بازار دیجیتال Statista به بخش‌های بازی‌های ویدئویی، ویدئوهای مبتنی بر تقاضا، انتشارات آنلاین و موسیقی دیجیتال تقسیم شده است.

بازار جهانی رسانه‌های دیجیتال در سال ۲۰۲۱ به ارزشی ۲۹۴ میلیارد دلاری دست پیدا کرد. بازی‌های ویدئویی، با اختلاف بزرگ‌ترین بازار سال ۲۰۲۱ هستند و درآمدی ۱۵۵ میلیارد دلاری دارند که در واقع نشان دهنده سهم ۵۳ درصدی این بخش از کل بازار رسانه‌های دیجیتال است. بازار بازی‌های ویدئویی از تغییری که در تغییر گرایش از بازی بر روی دسکتاپ‌ها به دستگاه‌های موبایل ایجاد شده است سود بسیاری برد: یک سوم درآمد دلاری رسانه‌های دیجیتال در آمریکا از طریق بازی‌های موبایلی بدست می‌آید.

بخش ویدئوهای مبتنی بر تقاضا با درآمدی ۸۶ میلیارد دلاری در سال ۲۰۲۱، دومین بازار بزرگ رسانه‌های دیجیتال بود. محبوبیت ادامه دار سرویس‌های اشتراکی منجر به رشد پایدار این حوزه تا سال ۲۰۲۵ خواهد شد، به گونه‌ای که رشد خدمات تماشا به ازای پرداخت و دانلود ویدئو در چند سال آینده به شدت کاهش خواهد داشت.

حوزه بعدی به لحاظ درآمد، انتشارات آنلاین است. که انتظار می‌رود درآمد آن تا سال ۲۰۲۵ با افزایش روبرو شده و به رقم ۳۳ میلیارد دلار برسد. عمده این رشد توسط بازارهای در حال پیدایش، مانند چین رقم خواهد خورد. بازاری که در آن کتاب‌های الکترونیک بسیار ارزانتر از کتاب‌های چاپی هستند.

موسیقی دیجیتال، با ۲۵ میلیارد دلار کوچک‌ترین حوزه این بخش است. این بازار بطور مطلق در اختیار سرویس‌های استریم موسیقی قرار دارد. این موضوع بیشتر منجر به پایین آمدن و افت شدید صنعت دانلود موسیقی شده است.

دیگر روند مهم بوجودآمده، محتواهای زنده هستند: Facebook, Instagram, Periscope, Alibaba Tmall, Sina Weibo live.ly, Snapchat Live Stories, YouTube Live, Miaopai, Yizhibo, TikTok و تقریباً تمام شبکه‌های رسانه‌ای دیجیتال امکان استریم ویدئوهای زنده را می‌دهند. جدای از مزایایی که کاربران با به اشتراک گذاری لحظات خود با دوستان و خانواده از این راه بدست می‌آورند، خدمات استریم زنده فضاهای تبلیغاتی جدیدی را به تولیدکنندگان جهت تبلیغ محصولات خود می‌دهد.



S. Lindlahr

s.lindlahr@statista.com

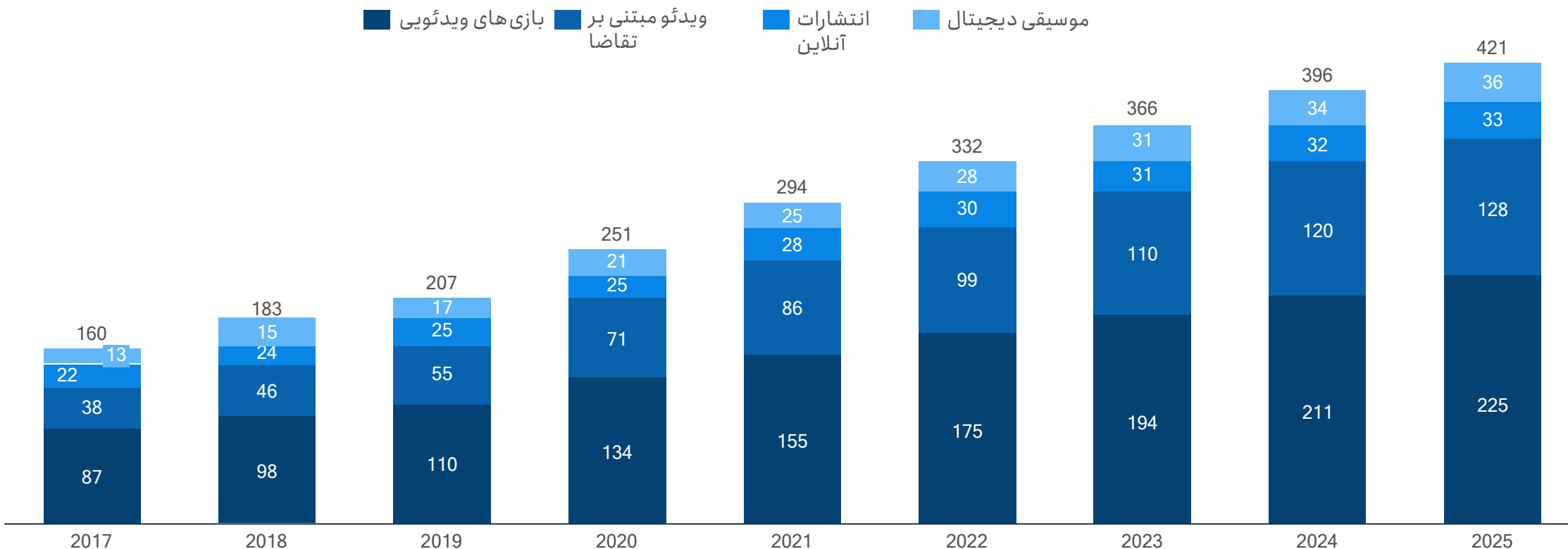
زمانی که توزیع غیرقانونی و دانلود محتوای دیجیتال در میان کاربران رایج شده بود، کسب‌وکارهای رسانه‌ای متحمل ضرر زیادی شدند. این موضوع بطور ویژه کسب‌وکارهای موسیقی و ویدئویی را تهدید نمود و منجر به کاهش فروش‌ها در این بخش‌ها شد. شرکت‌ها که با تغییر در رفتار و تقاضای مشتریان روبرو شده بودند مجبور به یافتن راه‌هایی جدید برای ایجاد نقدینگی از محتوای تولیدی خود شدند.

نیازهای مشتریان در طول زمان شفاف بود: دسترسی گسترده به محتوای رسانه‌ای در هر زمان، هر مکان و با قیمت مناسب. این تقاضا منجر به پیدایش پخش آنلاین شد، روندی که بویژه در محبوبیت رو به افزایش سرویس‌های استریم موسیقی و ویدئو و بازی‌های موبایلی به وضوح قابل مشاهده است. شرکت‌هایی مانند Amazon، Netflix، Apple، Spotify توانسته‌اند به شکلی موفق به این نیازها پاسخ داده و کتابخانه محتوا و مدل خرید راحتی برای مشتریان ایجاد کنند.

رقابت در بازار رسانه‌های دیجیتال کماکان شدید است و شرکت‌ها بایستی برای جلو زدن از رقبا همواره و به شکلی ثابت استراتژی کسب‌وکار خود را مورد بازنگری و ارزیابی قرار دهند. به عنوان مثال، Amazon و Netflix، برای کاهش وابستگی به شرکت‌های تولیدکننده و داشتن مزیت رقابتی منحصربفرد، در حال سرمایه گذاری روزافزون بر روی تولید محتوای اختصاصی هستند. به نظر می‌رسد این استراتژی‌ها در حال بازدهی هستند: علیرغم اینکه Netflix اخیراً دوباره اقدام به افزایش قیمت سرویس‌های خود کرده، در گزارش اخیر خود، مجدداً خبر از رشد تعداد مشترکان در سه‌ماهه دوم ۲۰۲۱ داده است. در حال حاضر Netflix در دنیا ۲۱۰ میلیون مشترک دارد. در کسب‌وکار بازی، شرکت‌های بزرگی مانند Nintendo با پخش بازی‌های خود در پلتفرم‌های شخص ثالث و مشارکت در فرنچایزهای مختلف، در بازار فوق العاده با رشد انفجاری و بزرگ بازی‌های موبایلی حضور دارند.

پیش‌بینی میشود که بازار رسانه‌های دیجیتال تا سال ۲۰۲۵ ارزشی به رقم ۴۲۱ میلیارد دلار داشته باشند و حوزه بازی‌های ویدئویی بزرگ‌ترین بخش این حوزه باشد

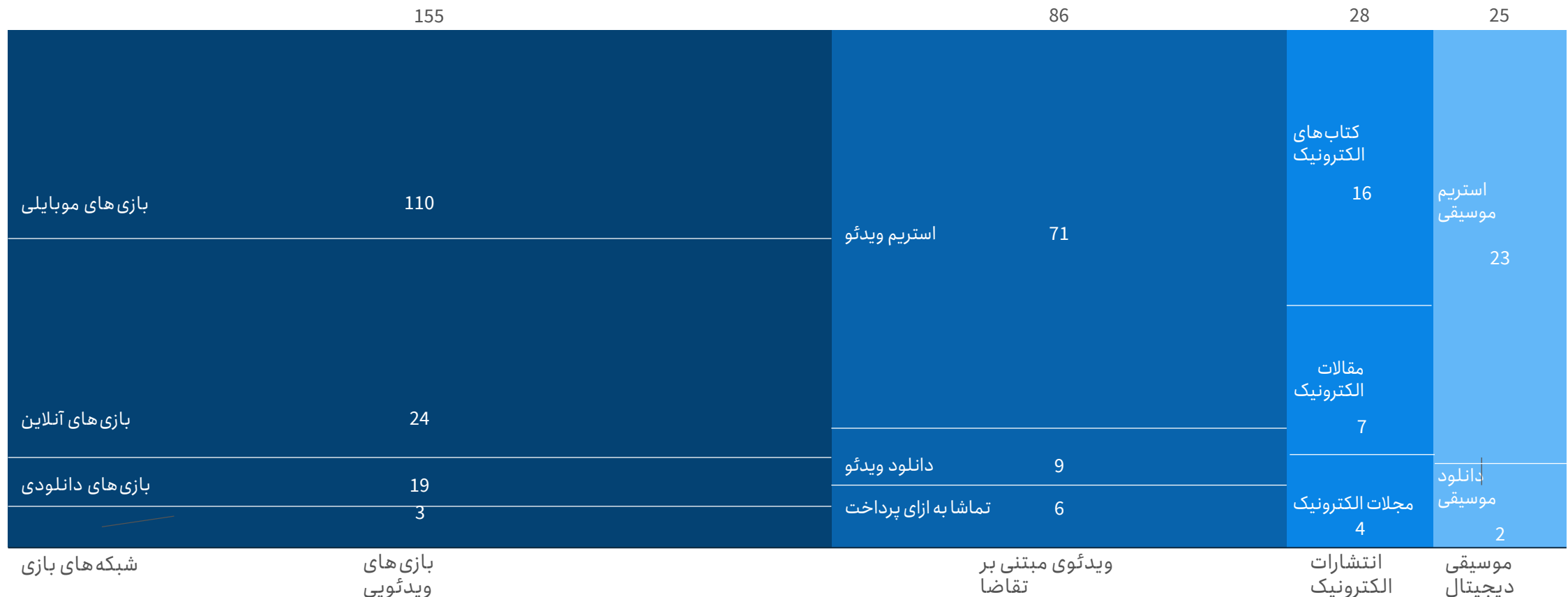
پیش‌بینی درآمد جهانی رسانه‌های دیجیتال به میلیارد دلار



Sources: [Statista Advertising & Media Outlook](#), as of October 2021

بازی‌های ویدئویی بر بازار رسانه‌های دیجیتال غالب است و پس از آن ویدئوهای مبتنی بر تقاضا حضور دارد

درآمد جهانی بازار رسانه‌های دیجیتال به میلیارد دلار در سال ۲۰۲۱

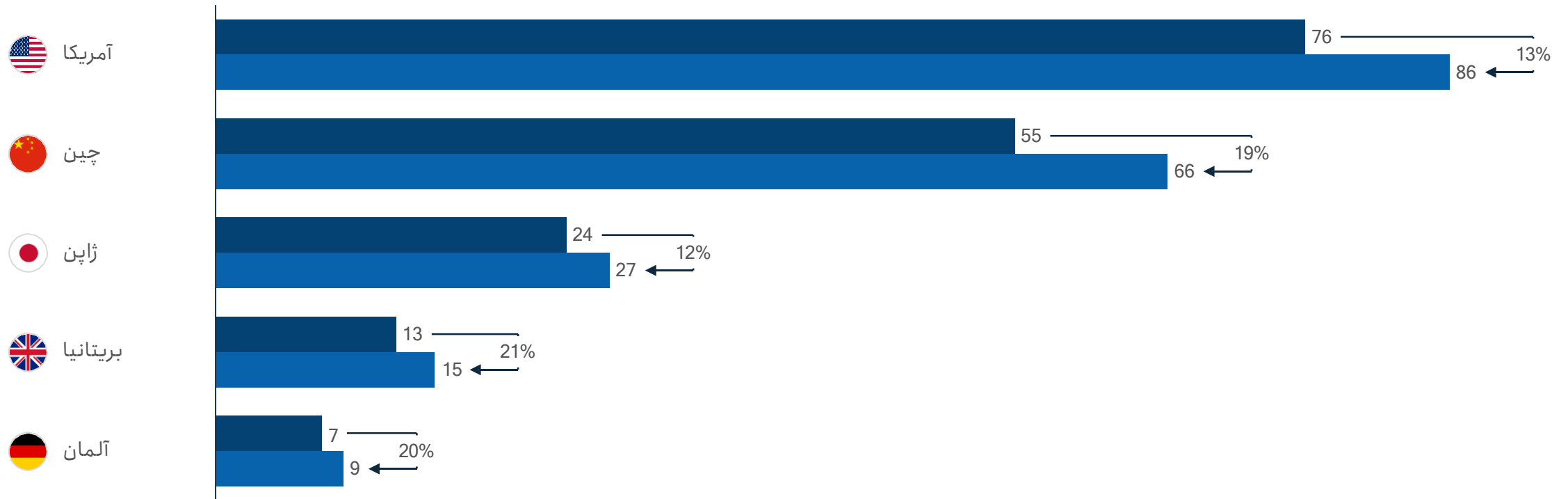


Sources: Statista Advertising & Media Outlook, as of October 2021

آمریکا کماکان بزرگ‌ترین بازار رسانه‌های دیجیتال در جهان با درآمد ۸۶ میلیارد دلاری در سال ۲۰۲۱ است

۵ کشور برتر از لحاظ درآمد بازار رسانه‌های دیجیتال به میلیارد دلار

■ 2020 ■ 2021



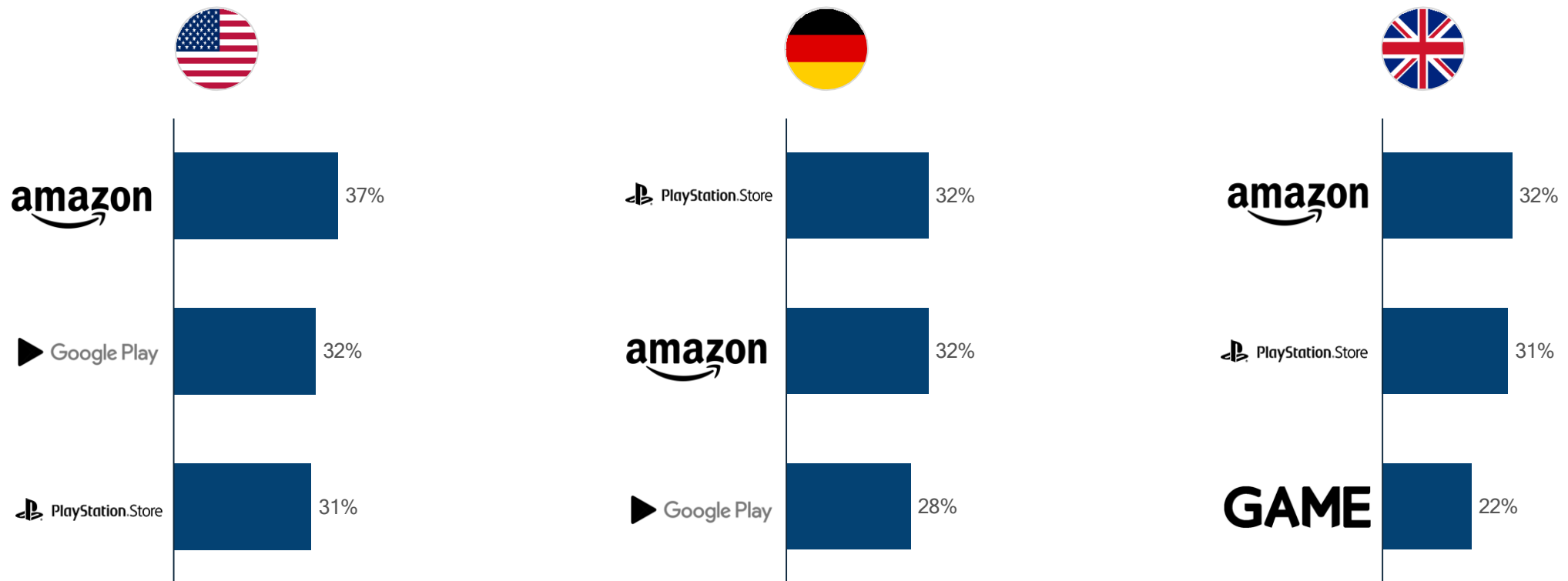
دورنمای رسانه‌های دیجیتال در اختیار دو حوزه تخصص در تولید محتوا و شرکت‌های با سبد محصولات متنوع، قرار دارد

بازیگران کلیدی منتخب حوزه رسانه‌های دیجیتال

	بازی‌های ویدئویی	ویدئو مبتنی بر تقاضا	انتشارات الکترونیک	موسیقی دیجیتال
بازیگران متمرکز				
بازیگران با سبد متنوع				

Amazon، برترین ارائه دهنده بازی‌های ویدئویی در آمریکا است

میزان خرید بازی‌های ویدئویی از فروشگاه‌های منتخب بازی‌های ویدئویی در سال ۲۰۲۰



Sources: [Statista Global Consumer Survey](#), as of October 2021

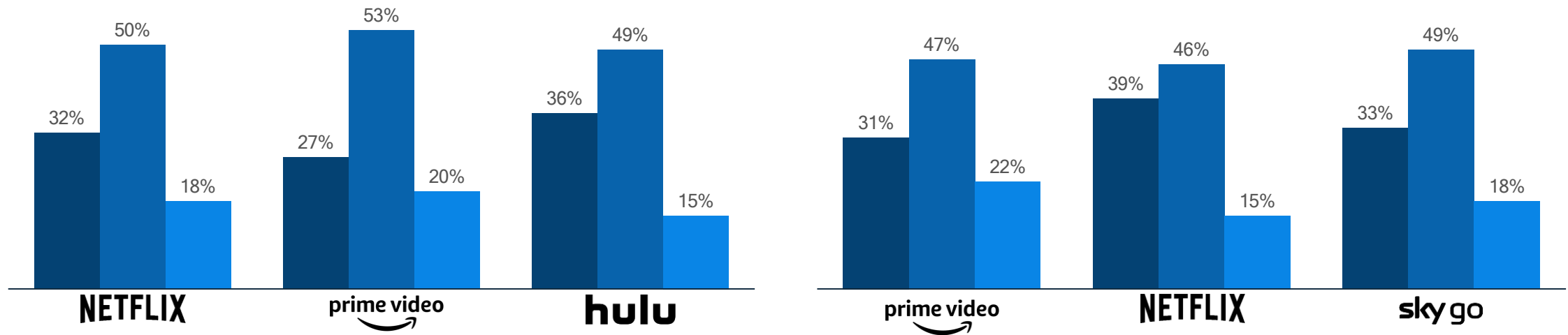
خدمات ویدئوی مبتنی بر تقاضا در میان گروه‌های سنی میانسال و جوانتر محبوب است اما در میان افراد بالای ۵۰ سال محبوبیت ندارد

سهم افراد آنلاینی که خدمات ویدئو مبتنی بر تقاضا را از ارائه‌دهندگان منتخب خریداری کرده‌اند

سال 18-29 سال 30-49 سال 50-64 سال

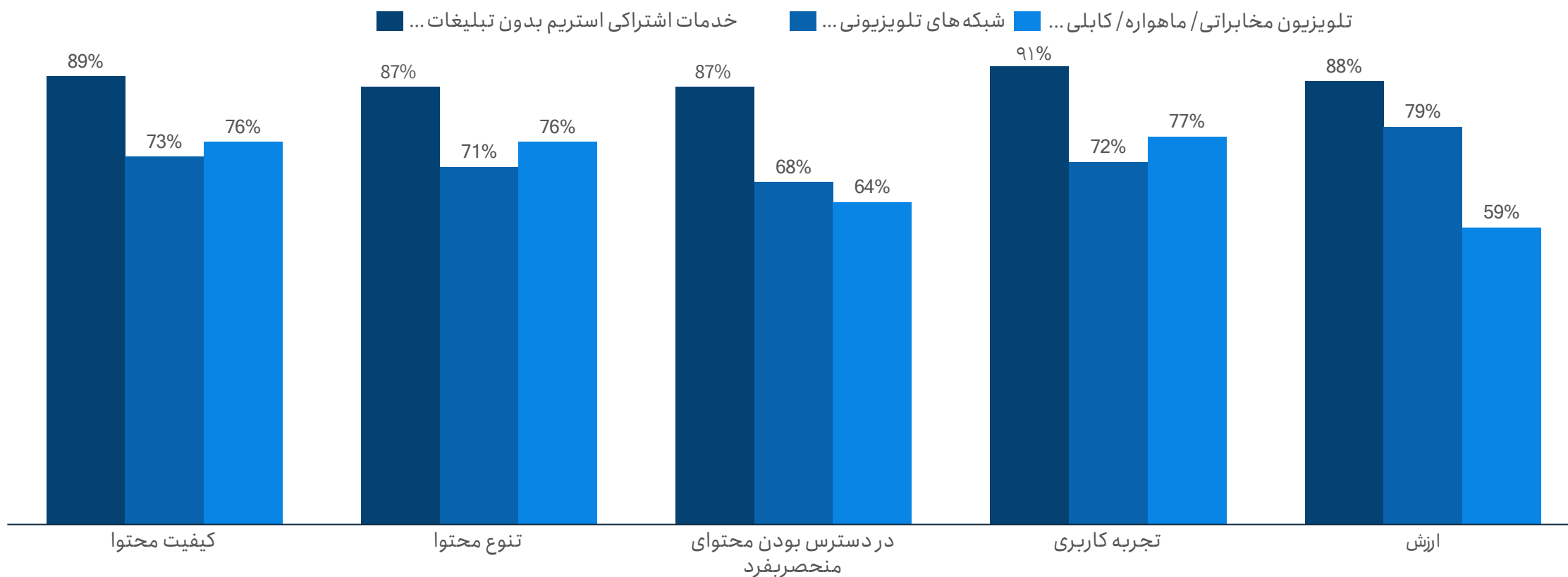
آمریکا 

آلمان 



خدمات استریم، در زمینه جلب رضایت مشتری، از تلویزیون‌های (پرداختی) پیشی گرفته‌اند

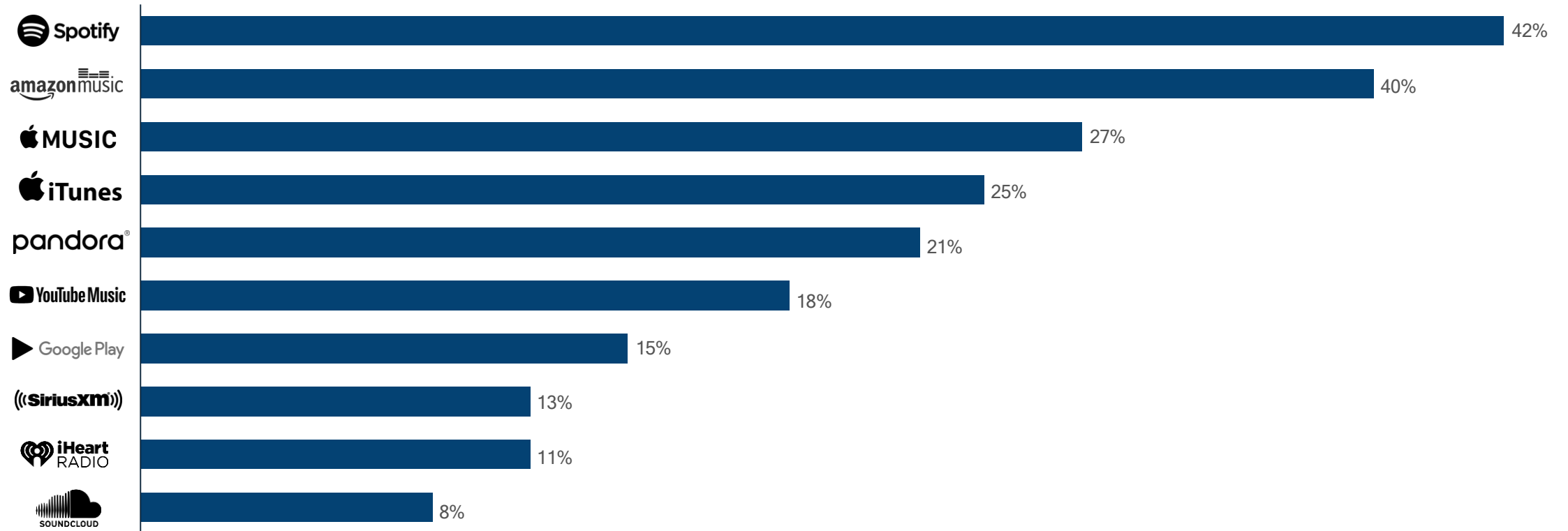
سهم بینندگانی که به خدمات ارائه شده از حیث موارد زیر رتبه خوب/ عالی داده‌اند



Sources: Interactive Advertising Bureau

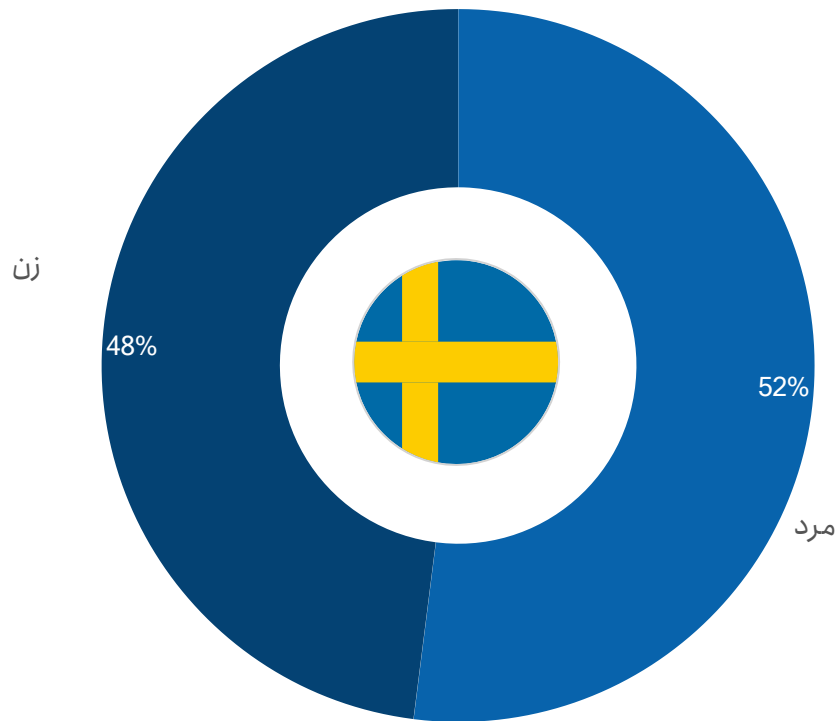
Spotify در آمریکا در صدر لیست ارائه‌دهندگان خدمات موسیقی دیجیتال قرار دارد و Amazon و Apple موزیک در جایگاه‌های بعدی قرار دارند

سهم آمریکایی‌هایی که در نظرسنجی انجام شده در سال ۲۰۲۰ اعلام کرده‌اند که از سرویس موسیقی دیجیتال خاصی از بین ارائه‌دهندگان منتخب استفاده می‌کنند

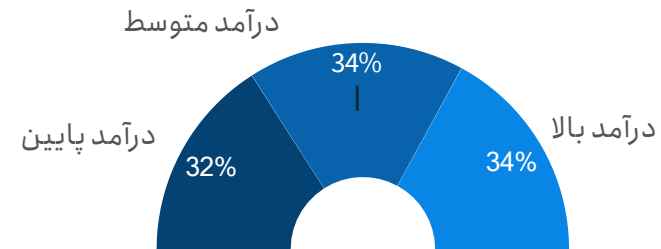


در سوئد، کشور زادگاه Spotify، ۲۷ درصد از افراد ۲۵ تا ۳۴ ساله برای موسیقی دیجیتال هزینه می‌کنند

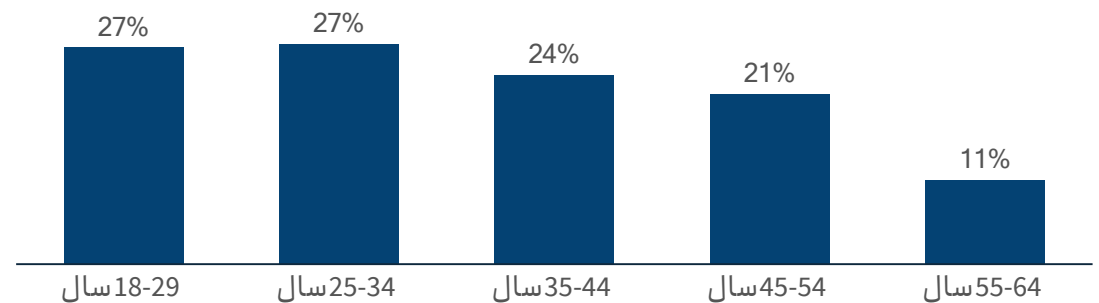
جنسیت



درآمد



سن



تبلیغات دیجیتال

این کلمات کلیدی می‌توانند با گزینه‌های بسیاری از جمله عوامل مبتنی بر مکان، اشکال مختلف وبسایت‌ها و مخاطبین و بازاریابی مجدد بر مبنای رفتار کاربر تکمیل‌تر نیز بشوند. تبلیغات بنری با وجود پیشرفت‌هایی که در زمینه راهکارهای هدف‌یابی داشته است، کماکان با چالش دسترسی به مخاطبان مناسب، روبرو است. تبلیغات بنری بیش از موتورهای جستجو، فضای تبلیغاتی مبتنی بر شانس دارند. با تصمیم Google مبنی بر حذف کوکی‌ها از سال ۲۰۲۳ به منظور گسترش امنیت و حریم شخصی کاربران، دقت در هدف‌یابی تبلیغات بنری بیش از پیش نیز کاهش خواهد یافت. این دشواری در رشد بازار این حوزه منعکس شده است. تبلیغات بنری در سال ۲۰۲۱ به ۱۷۰ میلیارد دلار رسید و پیش‌بینی می‌شود تا سال ۲۰۲۵ نرخ رشد مرکب سالانه ۶.۱ درصدی داشته باشد.

میزان هزینه‌های جهانی بر روی تبلیغات دیجیتال، برای اولین بار در سال ۲۰۱۸، از هزینه‌های تبلیغات سنتی پیشی گرفت. با در نظر گرفتن نقش قابل توجه تبلیغات سنتی تلویزیونی و رادیویی برای نسل‌های مختلف مصرف‌کنندگان، این موضوع در واقع یک بهبود انقلابی است و نشان می‌دهد که تبلیغات دیجیتال چقدر ارزشمند شده است.

در چشم‌انداز بازار دیجیتال Statista، حوزه تبلیغات دیجیتال در ۵ بخش سازماندهی شده است که چهار بخش آن بر اساس قالب خاص خود، بخش بندی شده‌اند: ۱: تبلیغات جستجو مانند جستجو در مرورگرها و یا جستجو در بازارها ۲: تبلیغات بنری مانند اسکای اسکریپرها ۳: تبلیغات ویدئویی مانند فرمت‌های تبلیغات ویدئویی موجود در وبسایت‌ها و یا اپلیکیشن‌ها و ۴: سری‌ها مانند سری‌های دیجیتال پرداختی. پنجمین حوزه رسانه‌های اجتماعی هستند که فراتر از فرمت خاصی هستند و فارغ از اینکه نوع آن‌ها جستجو، بنر، ویدئو یا سری باشد، در بر گیرنده تمامی درآمدهای تبلیغاتی از طریق شبکه‌های اجتماعی مانند Facebook، Twitter، Instagram و TikTok هستند.

در سال ۲۰۲۱، تبلیغات دیجیتال در دنیا به ارزش ۴۶۶ میلیارد دلار رسید. زیربخش غالب، در این حوزه تبلیغات جستجو با حجم بازار جهانی ۱۸۳ میلیارد دلار بود که سهم بازار ۳۹ درصدی را شامل می‌شد. تبلیغات از طریق جستجو با داشتن کلمات کلیدی اصولی به بازاریابان این توانایی را می‌دهد تا بتوانند به سادگی و با دقتی بالا گروه هدف مناسب خود را بیابند.

حوزه تبلیغات ویدئویی در دوران پاندمی کرونا و با توجه به افزایش مشاهده ویدئوهای آنلاین و میانگین زمان مشاهده این ویدئوها به شکلی سریع رشد نمود. در سال ۲۰۲۰، Youtube، به تعداد ۲ میلیارد کاربر لاگین کرده، رسید که این به معنای آنست که Youtube توسط تقریباً نیمی از کاربران اینترنت در سطح دنیا بازدید شده است. انتظار می‌رود بخش تبلیغات ویدئویی تا سال ۲۰۲۵ رشد کرده و به رقم ۱۴۸ میلیارد دلار برسد.

تبلیغات سری آنلاین کم‌ترین مشارکت را در درآمدهای مجموع بازار در سال ۲۰۲۰ با رقم ۱۹ میلیارد دلار داشتند. درآمدهای این بخش بصورت تقریباً مساوی در بین بخش‌هایی مثل خودروسازی، مشاغل و معاملات املاک توزیع شده است.

اندازه بازار بخش تبلیغات رسانه‌های اجتماعی در سال ۲۰۲۱ تقریباً ۱۵۴ میلیارد دلار بود که سهم ۳۳ درصدی از کل بازار تبلیغات دیجیتال با نرخ رشد مرکب سالانه ۱۰.۹ درصدی در سال ۲۰۲۵ دارد. شبکه‌های اجتماعی معمولاً با فیدهای خبری که در آن‌ها محتواهای تعیین شده توسط کاربر و اطلاعات اشتراکی به نمایش در می‌آید، کار می‌کنند. این موضوع باعث بوجود آمدن فضای تبلیغاتی ایده آلی می‌شود که می‌تواند فرصت‌های بیشماری را برای هدف یابی شخصی کاربران ایجاد کند. در دوران پاندمی کرونا، مردم در خانه می‌ماندند و از اینترنت به عنوان اصلی‌ترین کانال ارتباطی استفاده می‌کردند. این موضوع باعث افزایش میزان و حجم استفاده از شبکه‌های اجتماعی شد.



Krueatip C.

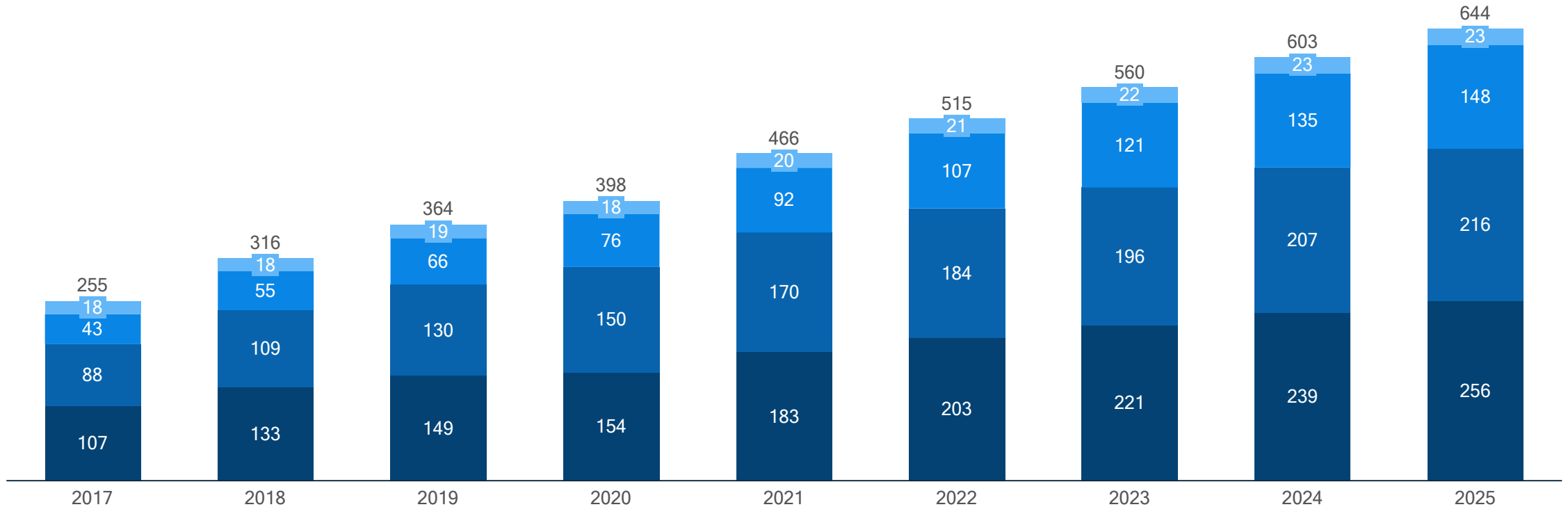
Krueatip.chanthadumrongrat@statista.com

Note: More information in the [Statista Digital Market Outlook](#)

انتظار می‌رود بازار تبلیغات دیجیتال در سال ۲۰۲۵ به درآمدی ۶۴۴ میلیارد دلاری برسد

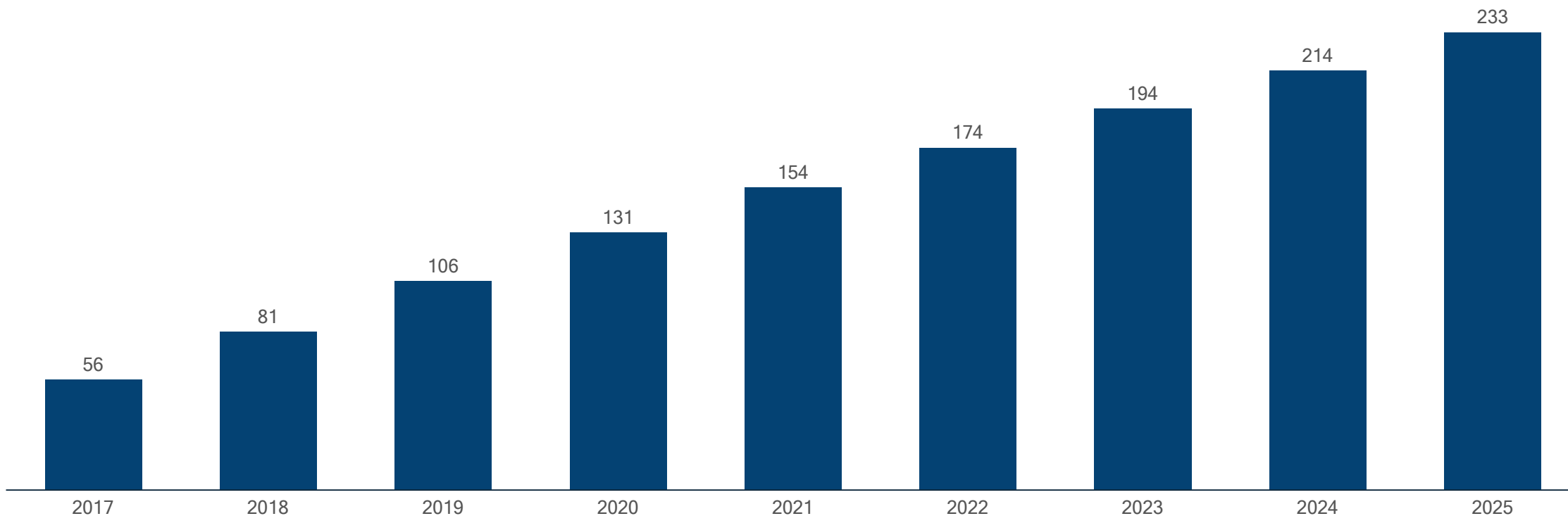
پیش‌بینی درآمد جهانی تبلیغات دیجیتال به میلیارد دلار

تبلیغات جستجو تبلیغات بنری تبلیغات ویدئویی تبلیغات سری



انتظار می‌رود بازار تبلیغات رسانه‌های اجتماعی در سال ۲۰۲۵ به درآمدی ۲۳۳ میلیارد دلاری برسد

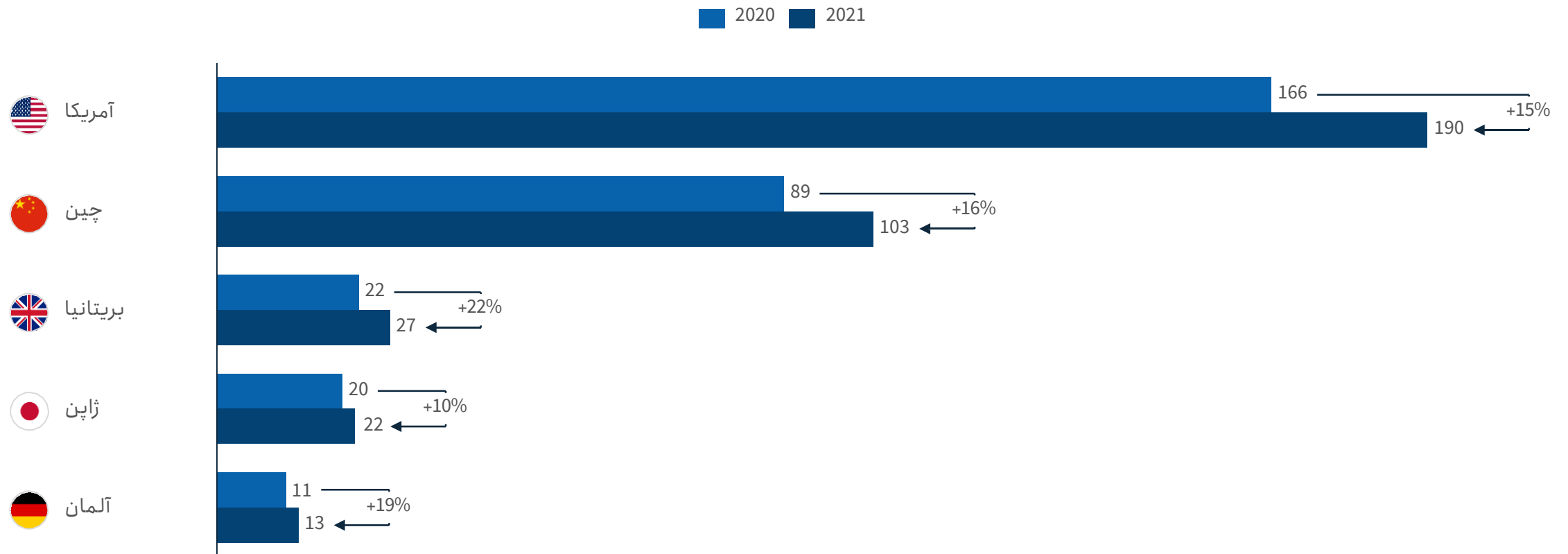
پیش‌بینی درآمد جهانی تبلیغات رسانه‌های دیجیتال به میلیارد دلار



Sources: [Statista Digital Advertising Outlook](#), as of October 2021

درآمدهای تبلیغات دیجیتال در بریتانیا بین سال‌های ۲۰۲۰ و ۲۰۲۱، افزایش ۲۲ درصدی داشته است

۵ کشور برتر از لحاظ درآمد بازار تبلیغات دیجیتال به میلیارد دلار



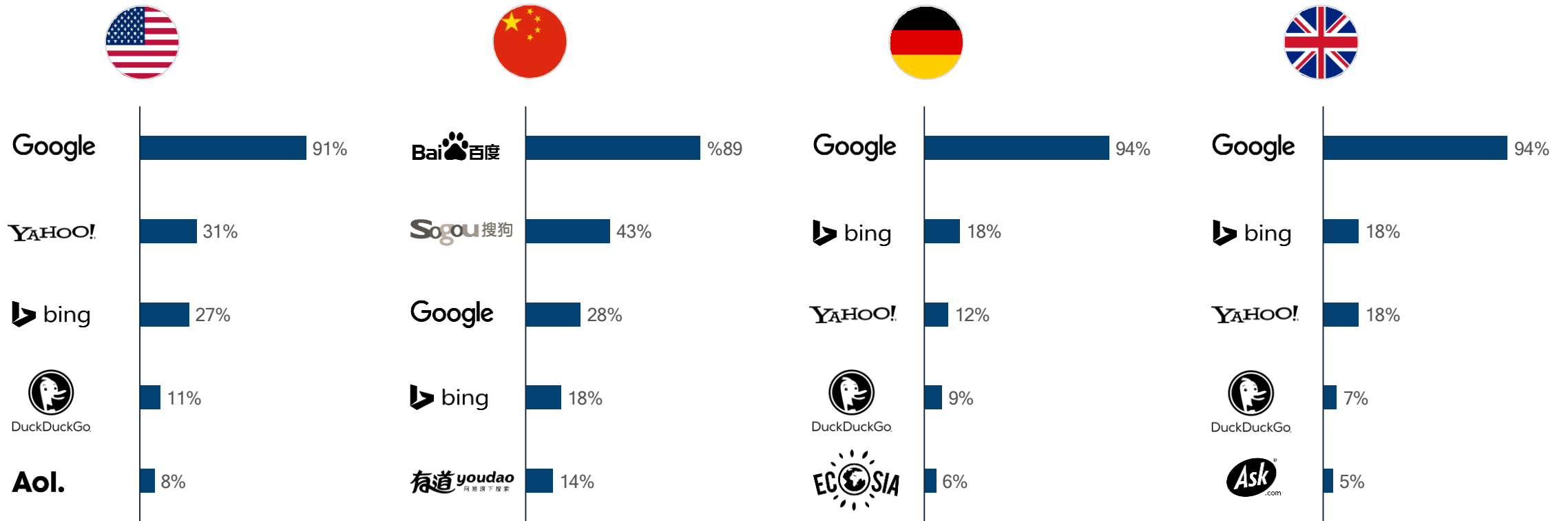
تبلیغات دیجیتال، بازاری پیچیده با تعداد زیادی بازیگر است

بازیگران کلیدی منتخب تبلیغات دیجیتال

آژانس‌ها و میزهای تجاری	پلتفرم‌های سمت تقاضا	شبکه‌ها و مبادلات تبلیغاتی	پلتفرم‌های سمت تامین کننده	منتشرکنندگان

Google به استثنای چین، در آمریکا، آلمان و بریتانیا پر استفاده ترین موتور جستجو است

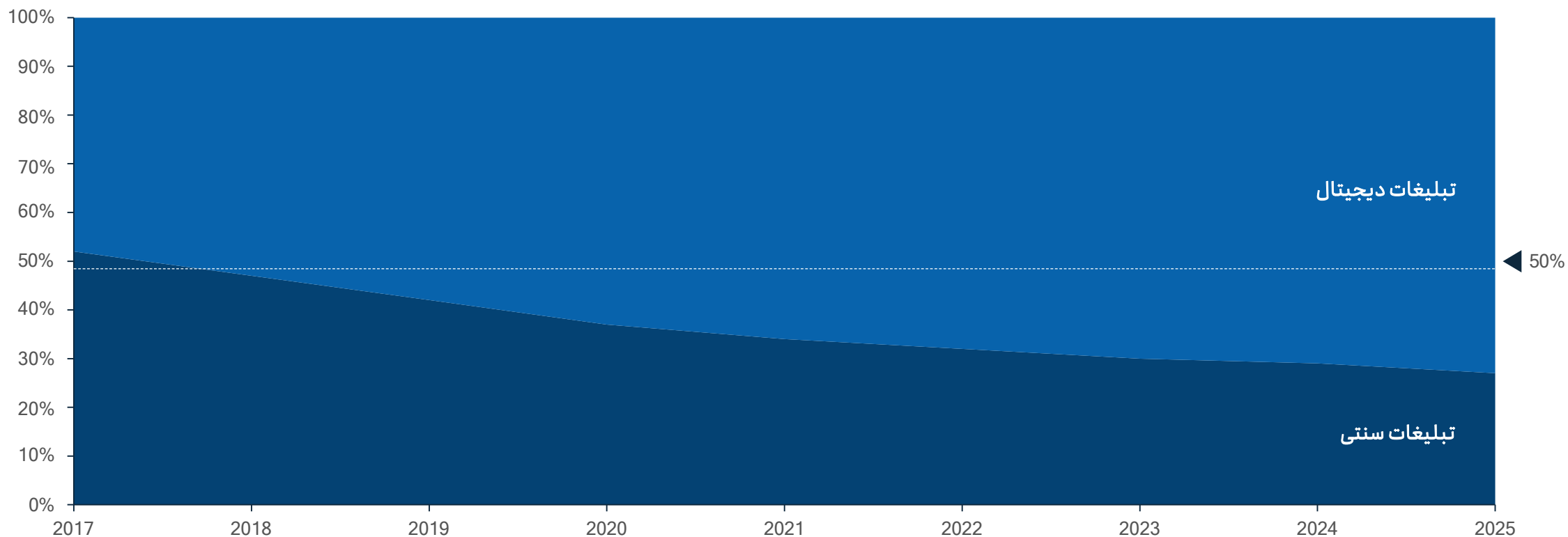
سهم استفاده از موتورهای جستجوی منتخب در سال ۲۰۲۱



Sources: [Statista Global Consumer Survey](#), as of August 2021

در سال ۲۰۱۸، میزان هزینه بر روی تبلیغات دیجیتال در سطح دنیا، از میزان هزینه‌های تبلیغات سنتی پیشی گرفت

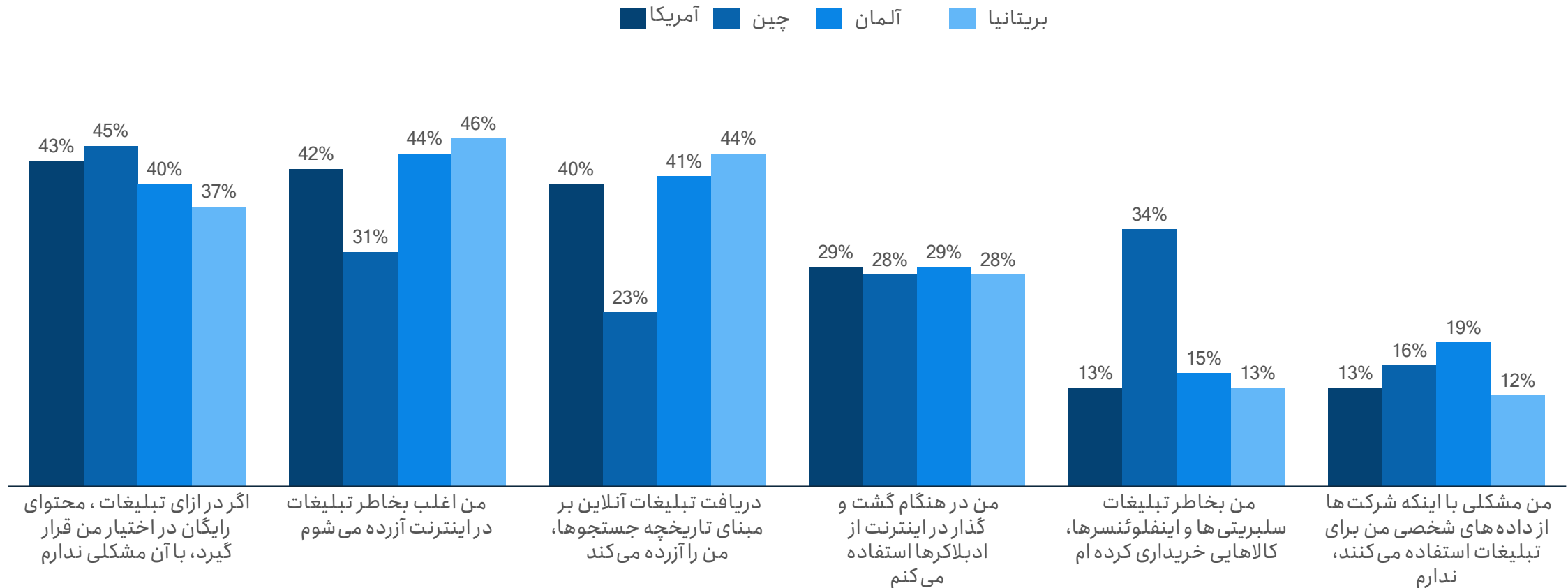
سهم هزینه‌های تبلیغاتی: تبلیغات دیجیتال و تبلیغات سنتی



Sources: [Statista Digital Advertising Outlook](#), as of October 2021

کاربران اینترنت در چین بیش از سایر نقاط دنیا علاقه به استفاده از تبلیغات دیجیتال دارند

نگرش‌ها به تبلیغات آنلاین در سال ۲۰۲۱



Sources: [Statista Global Consumer Survey](#), as of August 2021

فینتک

حوزه پرداخت‌های دیجیتال که با اختلاف بزرگ‌ترین حوزه است، در سال ۲۰۲۱ ارزش تراکنش جهانی به رقم ۶۷۰ تریلیون دلار داشت که انتظار می‌رود این رقم تا سال ۲۰۲۵ به ۱۰۷۰ تریلیون دلار نیز برسد. چین و آمریکا به ترتیب با ارزش تراکنش ۲۸۹ و ۱۲۹ تریلیون دلار از این حیث در دنیا در صدر قرار دارند. این در حالیست که اروپا برای رسیدن به این دو کشور با مشکلاتی روبروست.

چشم‌انداز پرداخت در اروپا در حال رشد است، اما پویایی بازار و نفوذ پرداخت‌های دیجیتال با چین و آمریکا قابل قیاس نیستند. طرز تفکرات متفاوت به لحاظ فرهنگی و شرایط کلی اقتصادی نیز نقش مهمی در سرعت نوآوری دارند: در آلمان استفاده از پول نقد کماکان حرف اول را می‌زند، هرچند که پاندمی کرونا باعث شده سهم پرداخت‌های نقدی کاهش یابد، اما در چین، پرداخت‌های موبایلی (علی‌پی و WeChat پی) از قبل جایگزین پرداخت نقدی شده بودند.

فینتک، که ترکیبی از خدمات مالی و فناوری است در دهه گذشته به سرعت شکوفا شده است و در همین مدت توانسته است چشم‌انداز خدمات مالی را بازآفرینی نماید، از جمله این بازآفرینی‌ها می‌توان به تغییرات ایجاد شده در نحوه هزینه کردن، سرمایه‌گذاری و اخذ وام اشاره نمود. بیش از ۴۰ درصد جمعیت بزرگسال از اینترنت جهت پرداخت قبوض و خرید آنلاین استفاده می‌کنند بنابراین نمی‌توان گفت فینتک بازاری است که به تازگی ایجاد شده است بلکه بایستی گفت فینتک در واقع بازاری شناخته شده است که هنوز پتانسیل بالقوه آن از بسیاری جهات دست نخورده باقی مانده است.

مهم‌ترین نیروهای پیشران برای بکارگیری هر نوآوری فینتکی موانع ورود برای مصرف‌کنندگان و ارائه‌دهندگان، اطلاعات جامع، مدیریت شهودی کاربر نهایی و قوانین و مشروعیت بخشی است. بازار فینتک در چشم‌انداز بازار دیجیتال Statista بر روی فضای مصرف‌کننده محور فینتک تمرکز دارد. بخش‌های پرداخت‌های دیجیتال، سرمایه‌گذاری دیجیتال (خدماتی مانند مشاوره سرمایه‌گذاری رباتیک و معامله‌گران نوین)، خدمات مالی جایگزین (پلتفرم‌های ارائه دهنده خدمات مالی برای جذب سرمایه جمعی و سرمایه‌گذاری جمعی)، وام دهی جایگزین (وام دهی جمعی و وام دهی به بازار) و در نهایت بانک‌های نوین تشکیل دهنده حوزه فینتک در چشم‌انداز بازار دیجیتال Statista می‌باشند.

خدمات مالی جایگزین با ارزش تراکنش ۷.۷ میلیارد دلار در سال ۲۰۲۱ کوچک‌ترین بخش است. اما این حوزه نیز با توجه به شناخت مزایای آن از سوی بسیاری از کارآفرینان و صاحبان کسب‌وکارهای کوچک، نوید رشدی مناسب را می‌دهد.

از میان تمام کلماتی که با شنیدن عبارت فینتک باب شده‌اند، احتمالاً بلاکچین از همه بیشتر استفاده شده است. این فناوری در واقع یک فناوری از جنس دفاتر کل توزیع شده است که تراکنش‌ها را بصورت نظیر به نظیر در میان تعدادی کامپیوتر به شکل غیرمتمرکز و بدون داشتن نظارت مرکزی ثبت می‌کند. اطلاعات در بلوک‌هایی نوشته می‌شوند و همه می‌توانند آن‌ها را ببینند. بلاکچین با افزایش تعداد تراکنش‌ها و اطلاعاتی که در آن ذخیره می‌شود، رشد می‌کند. مشارکت کنندگان در بلاکچین که به ماینرها هم معروف هستند قدرت محاسباتی انجام این کار را تامین کرده و در ازای این کار مشوق‌هایی دریافت می‌کنند. تعداد بسیار بالای رونوشت‌های یکسان، باعث می‌شود که عملاً کلاهبرداری غیرممکن شود. فناوری بلاکچین در آینده اهمیت بسیاری پیدا خواهد کرد و ما انتظار داریم که دورنمای فینتک بر پایه این فناوری شکل داده شود.



Sai Satkriti Menon

sai-satkriti.menon@statista.com

بانکداری نوین با ارزش تراکنش ۲.۵ تریلیون دلار در سال ۲۰۲۱، دومین حوزه بزرگ فینتک بود. تغییر خدمات بانکی دیجیتال شتاب گرفته و در کنار آن افزایش رغبت سرمایه‌گذاران به سرمایه‌گذاری، بسیاری از کاربران در دنیا - بیش از ۱۴۵ میلیون مشتری در انتهای سال ۲۰۲۱ - را به سمت بانک‌های نوین سوق داده است. محبوبیت رو به رشد بانک‌های نوین در نتیجه خدمات فوق‌العاده جذاب و منعطف این نوع بانک‌ها شامل فرآیندهای کاملاً دیجیتال، هزینه‌های پایین نگهداری حساب، تجربه موبایلی بینظیر و در نهایت سیستم پشتیبانی از مشتریان ۲۴*۷ است.

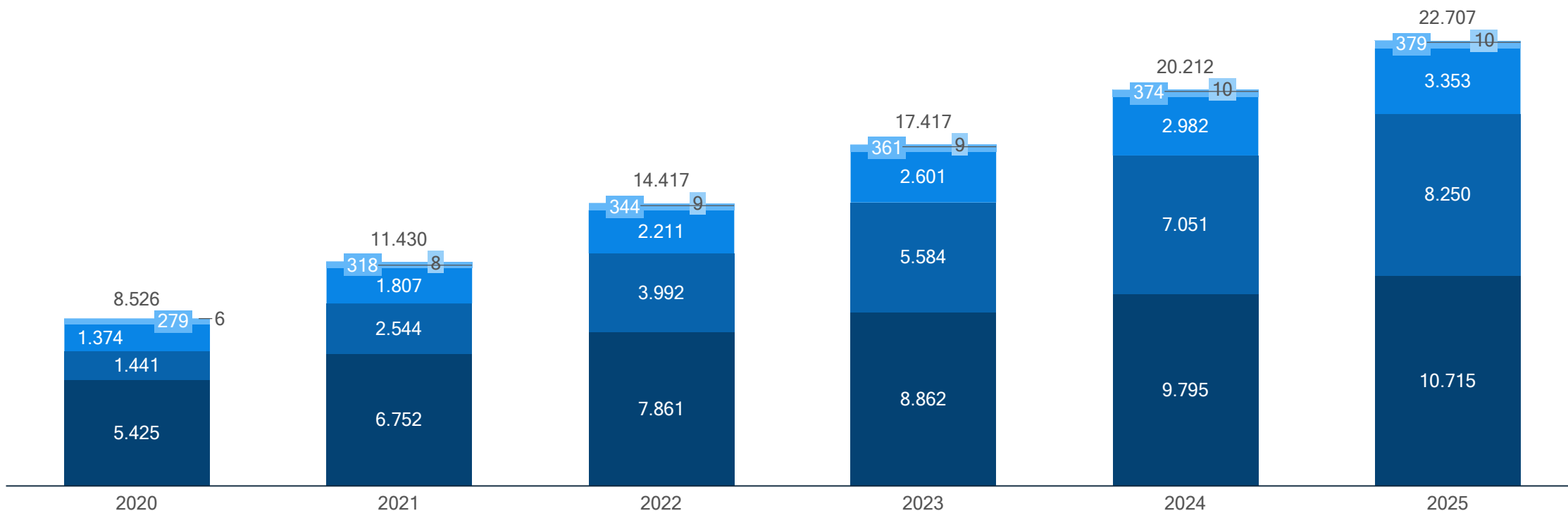
بخش سرمایه‌گذاری دیجیتال، در سال ۲۰۲۱، ۱.۸ تریلیون دلار دارایی تحت مدیریت داشت. در بانک‌های سنتی، خدمات مدیریت ثروت، عموماً نمی‌تواند پاسخگوی توقعات مشتریان میانی به لحاظ عملکرد و ظرافت فناورانه باشد. این موضوع منجر به پیدایش طیف وسیعی از خدمات سرمایه‌گذاری دیجیتال در آمریکای شمالی و اروپا به نام مشاوران مالی روباتیک و معامله‌گران نوین شده است که برای کاربران جوان بواسطه قیمت پایین خدمات و خدمات جذاب ارائه شده توسط اپلیکیشن‌های موبایل با کاربری ساده جذابیت بالایی دارد.

حوزه وام دهی جایگزین، نتوانسته است توقعات صنعت را برطرف نماید و شهرت خود را آسیب دیده می‌بیند اما کماکان در سال ۲۰۲۱، ۳۱۸ میلیارد دلار ارزش تراکنش ایجاد کرده است. در اقتصادهای در حال توسعه که بانک‌های سنتی کمتر وام می‌دهند، وام گرفتن از یک موسسه آنلاین جذابیت بیشتری نسبت به قرض کردن پول از دوستان و آشنایان دارد. حوزه وام دهی جایگزین در سالیان اخیر در چین رشدی نمایی را تجربه کرده است. اما چندین فقره کلاهبرداری باعث شده است که مقامات چین این حوزه را به شدت زیر ذره بین قرار دهند.

انتظار می‌رود بازار فینتک در سال ۲۰۲۵ به ارزش تراکنشی معادل ۲۲'۷ تریلیون دلار برسد

پیش‌بینی ارزش تراکنش جهانی فینتک به میلیارد دلار

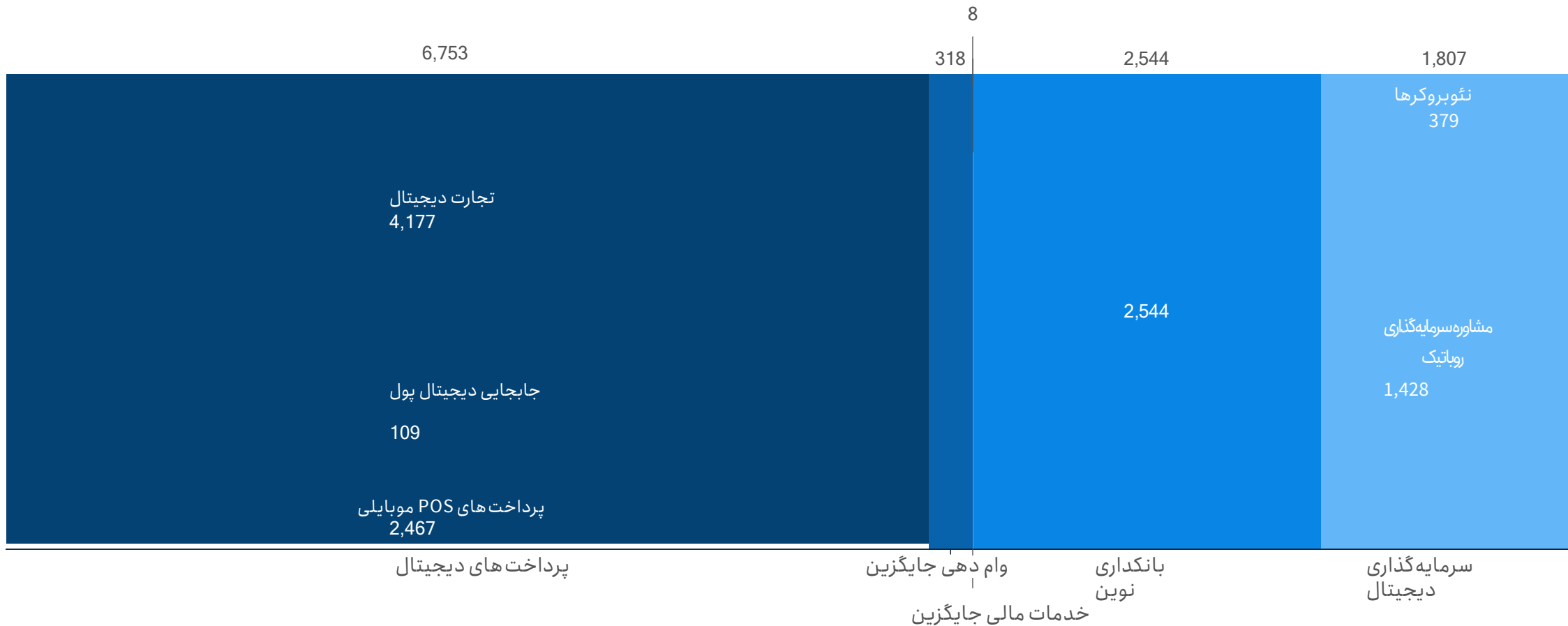
خدمات مالی جایگزین | وام دهی جایگزین | سرمایه‌گذاری دیجیتال | بانکداری نوین | پرداخت‌های دیجیتال



Sources: Statista Digital Market Outlook, as of October 2021

تجارت دیجیتال، بزرگ‌ترین بخش به لحاظ میزان ارزش تراکنش در حوزه فینتک است

ارزش تراکنش جهانی فینتک به میلیارد دلار در سال ۲۰۲۱



Sources: [Statista Digital Market Outlook](#), as of October 2021

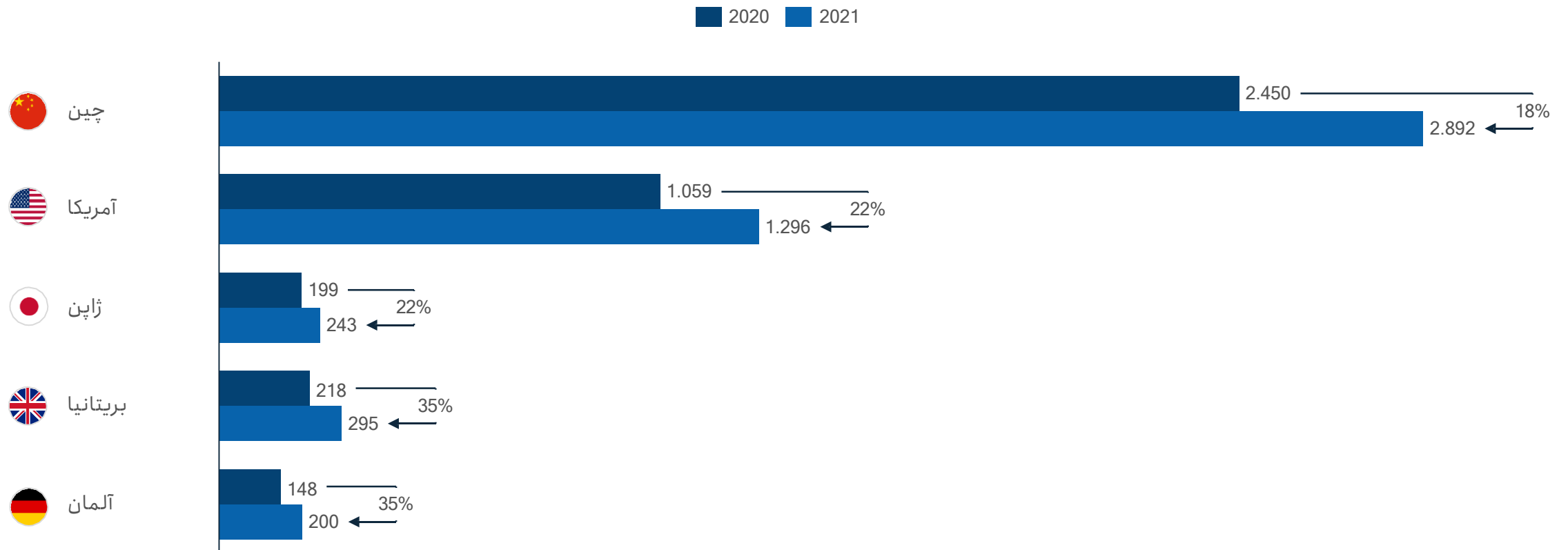
با توجه به مدل‌های کسب‌وکار مختلف فینتک، چشم‌انداز این حوزه بسیار رقابتی است

بازیگران کلیدی منتخب فینتک

پرداخت‌های دیجیتال	سرمایه‌گذاری دیجیتال	وام دهی جایگزین	خدمات مالی جایگزین	بانکداری نوین
تجارت دیجیتال	مشاوره سرمایه‌گذاری رباتیک	وام دهی جمعی	جذب سرمایه جمعی	
پرداخت‌های POS موبایلی	نئوبروکرها	وام دهی P2P به بازار	سرمایه‌گذاری جمعی	
انتقال پول P2P				

حداصل سال‌های ۲۰۲۰ و ۲۰۲۱ حوزه پرداخت‌های دیجیتال در آلمان رشدی بیش از ۳۰ درصدی را تجربه کرده است

۵ کشور برتر فینتک به لحاظ ارزش تراکنش پرداخت‌های دیجیتال به میلیارد دلار

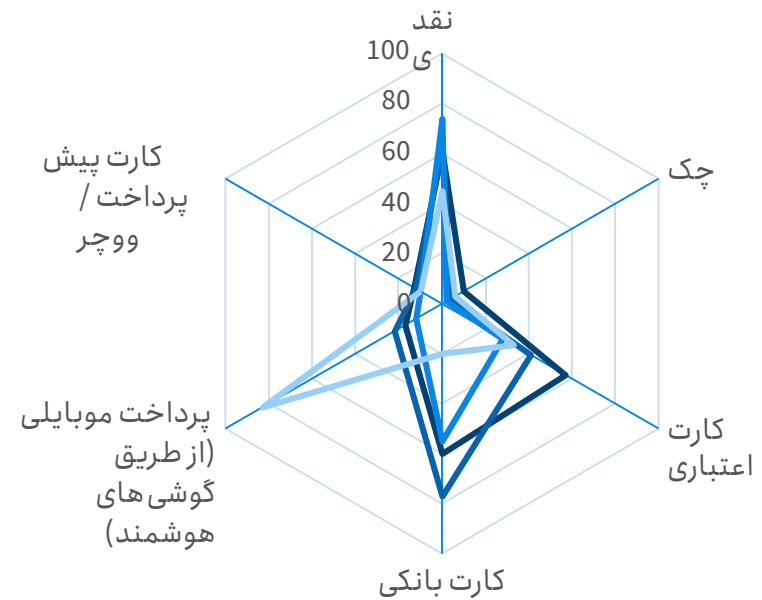
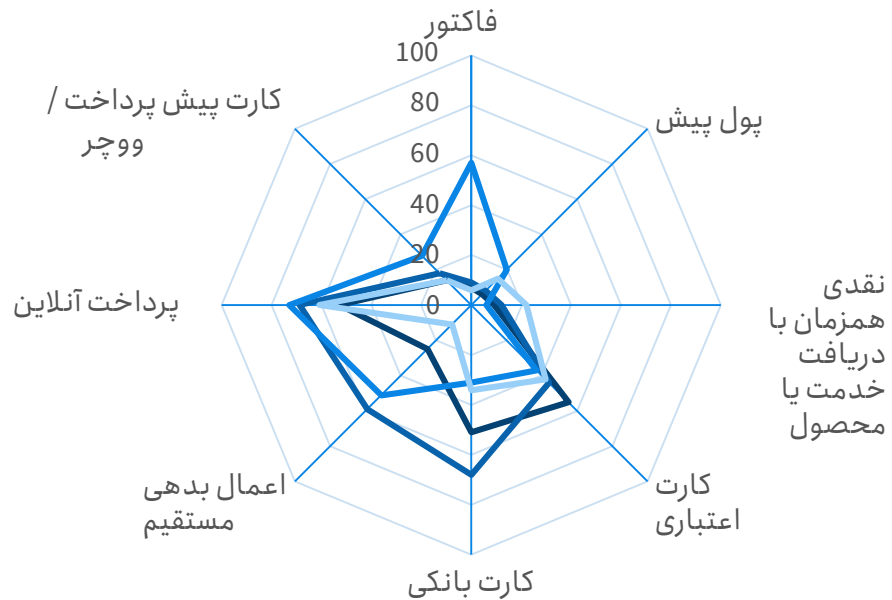


با اینکه میزان استفاده از روش‌های پرداخت آنلاین بین کشورهای تفاوت چندانی ندارد اما میزان استفاده از روش‌های پرداخت از طریق POS در کشورهای مختلف بسیار متفاوت است

استفاده از روش‌های پرداخت آنلاین به درصد در سال ۲۰۲۱

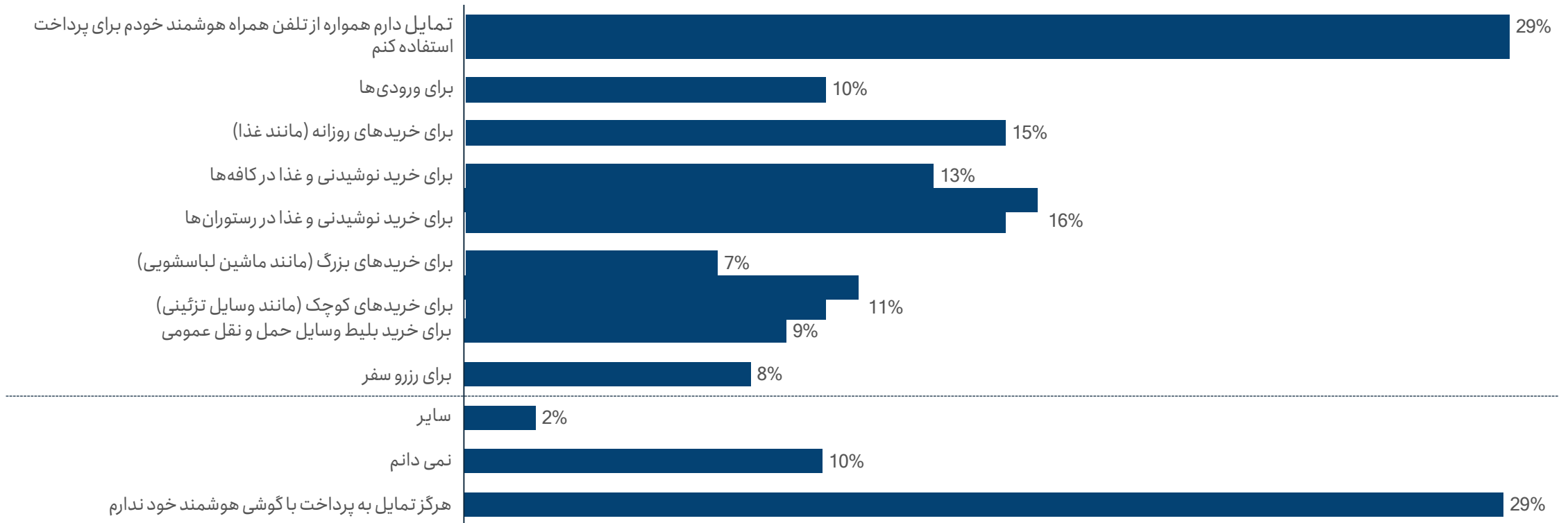
استفاده از روش‌های پرداخت از طریق POS در سال ۲۰۲۱

چین — آلمان — بریتانیا — آمریکا



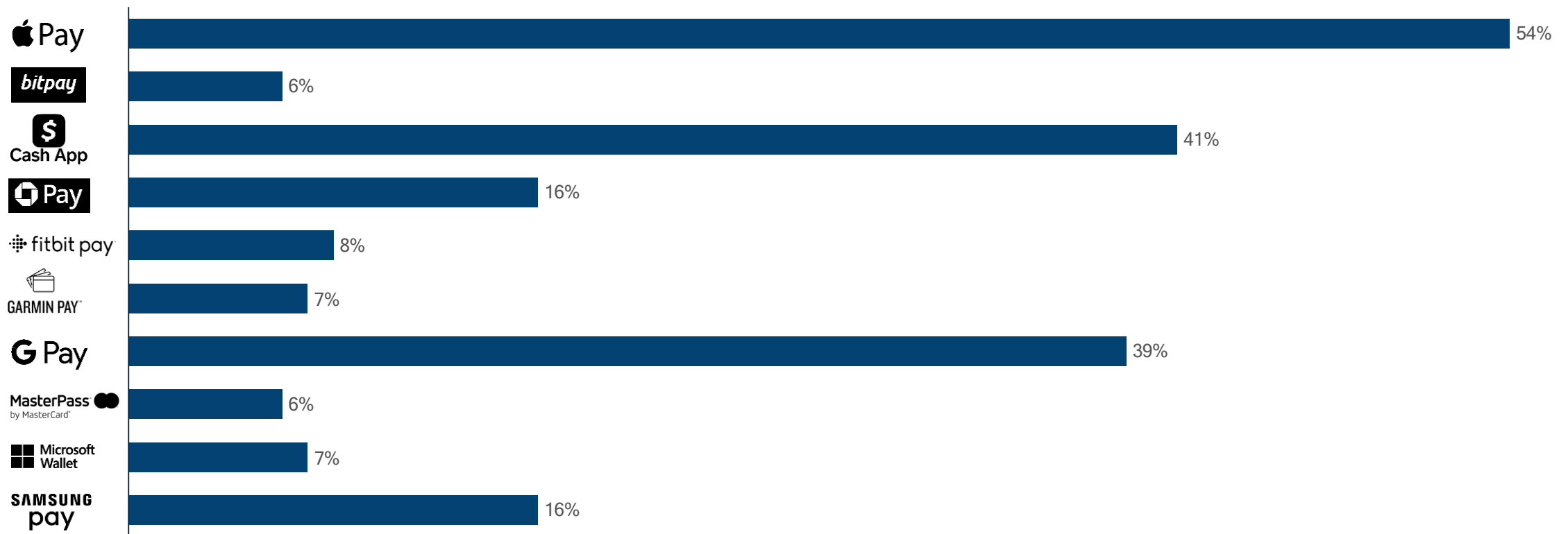
۲۹ درصد از مصرف‌کنندگان در آمریکا تمایل به استفاده همیشگی از روش‌های پرداخت موبایلی دارند

ارتباط میان روش‌های پرداخت موبایلی در آمریکا در سال ۲۰۲۱



اپل پی و کش اپ محبوب‌ترین روش‌های پرداخت موبایلی در آمریکا هستند

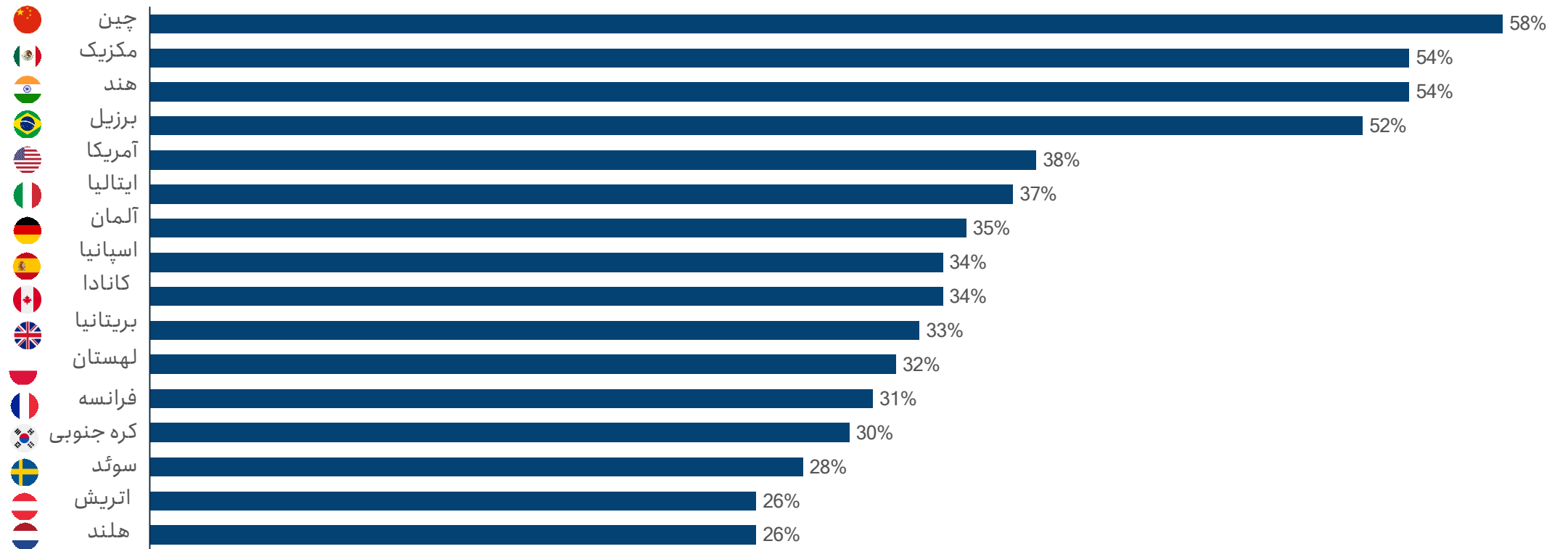
میزان استفاده از روش‌های پرداخت موبایلی منتخب در سال ۲۰۲۱



Sources: [Statista Global Consumer Survey](#), as of October 2021

میزان محبوبیت مشاوره سرمایه‌گذاری رباتیک در چین، مکزیک و هند در بالاترین سطح است

سهم افرادی که در سال ۲۰۲۱، می‌توانند تصور کنند که از مشاوران سرمایه‌گذاری رباتیک برای مشاوره مالی استفاده کنند



خانه‌های هوشمند

به عنوان مثال، Amazon، رینگ را با قیمت ۱ میلیارد دلار تصاحب نمود و Google نیز شرکت نست را ابتدا به تیم محصولات خانگی خود افزود. تیمی که در ادامه تبدیل به Google نست شد. با این حال، بسیاری از بخش‌های بازار کماکان رهبر بازار واضحی ندارند. تولیدکنندگان، شرکت‌های مخابراتی بیسیم، تامین‌کنندگان انرژی، شرکت‌های با اندازه متوسط، و استارت‌آپ‌ها کماکان برای آینده شانس دارند. آینده‌ای که در آن محصولات بیشتری در یک خانه معمولی به اینترنت متصل خواهند شد.

اسپیکرهای هوشمند، کماکان اصلی‌ترین حوزه رشد کرده و پیشران بکارگرفته شده در حوزه خانه‌های هوشمند است. میزان بکارگیری اسپیکرهای هوشمند به نسبت سال ۲۰۱۷ در سال ۲۰۲۱ سه برابر شده است. در آمریکا این رشد می‌تواند نشأت گرفته از محبوبیت رو به رشد Amazon الکسا و لوازم خانگی Google باشد. علاوه بر این، روندی جدید مربوط به نمایشگرهای هوشمند (اسپیکرهای هوشمند با صفحه نمایش) با ارائه محصولاتی همچون Amazon Echo Show، Google Assistant Smart Displays و Facebook Portal در حال ایجاد شدن است.

مباحث خانه‌های هوشمند و اینترنت اشیا به شکلی لاینفک، به هم متصل هستند. و اینترنت اشیا در حال حاضر یکی از روندهای بسیار تخریبی است که مصرف‌کنندگان و کسب‌وکارها در صنایع سنتی را تحت تاثیر قرار داده است.

در چشم‌انداز بازار دیجیتال Statista، ما حوزه خانه‌های هوشمند را به بخش‌های کنترل و اتصال، روشنایی و راحتی، امنیت، لوازم سرگرمی خانگی، مدیریت انرژی و لوازم هوشمند تقسیم کرده‌ایم.

بازار جهانی خانه‌های هوشمند در سال ۲۰۲۱ به ارزشی معادل ۱۰۴ میلیارد دلار دست یافت. آمریکا با درآمدی به ارزش ۲۹ میلیارد دلار بزرگ‌ترین بازار این حوزه در دنیاست. علیرغم اوضاع پاندمی کرونا، چشم‌انداز این حوزه روشن است، به گونه‌ای که بازار آمریکا حداقل سال‌های ۲۰۲۰ و ۲۰۲۱ با رشدی ۲۳.۷ درصدی روبرو شد. در چین اوضاع از این هم بهتر بود و در همین زمان بازار با رشدی ۳۴ درصدی به رقمی معادل ۲۰ میلیارد دلار رسید.

دورنمای حوزه خانه‌های هوشمند، در اختیار بازیگران بزرگی همچون Google، Apple، Amazon و Alibaba قرار دارد که همگی سبد محصولات خود در این حوزه را توسعه داده‌اند و باعث تقویت بازار شده‌اند.

با در نظر گرفتن شیوه کار دستگاه‌های هوشمند، نگرانی‌ها از بابت مسائل امنیتی مربوط به این دستگاه‌ها روز به روز بیشتر خواهد شد. با توجه به اینکه هیچ حداقلی به لحاظ امنیتی در این زمینه وجود ندارد، متعاقبا هیچگونه استاندارد صنعتی در زمینه امنیت سایبری نیز بر روی دستگاه‌های هوشمند اعمال نمی‌شود. مصرف‌کنندگان، همین حالا نیز نگران هک شدن و رخنه‌های امنیتی به درون دستگاه‌های هوشمند خانگی خود هستند و ارائه‌دهندگان این دستگاه‌ها بایستی به این نگرانی‌ها پاسخ دهند. اگر شرکت‌ها این پیشرفت‌ها را مدنظر قرار ندهند، با معرفی و بکارگیری استاندارد Matter این مشکلات بیشتر نیز خواهد شد، چرا که استفاده و بکارگیری بیشتر این دستگاه‌ها باعث می‌گردد هکرها در این فضا فعال‌تر عمل کنند.



J. Lasquet-Reyes

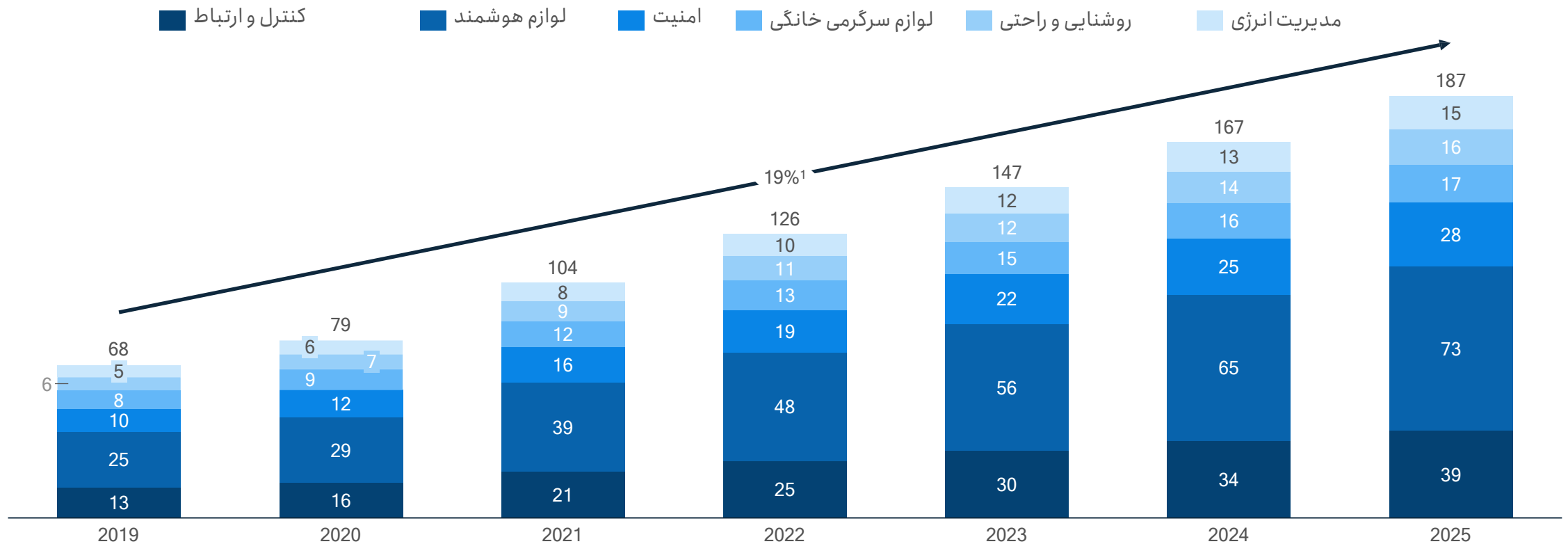
j.lasquet-reyes@statista.com

از همان ابتدای تحولات مربوط به خانه‌های هوشمند، همواره غیبت استاندارد واحدی برای خانه‌های هوشمند حس شده است که این موضوع باعث شده است که مصرف‌کنندگان برای خرید محصول مناسب دچار سردرگمی شوند. وجود چندین نوع سیستم ارتباطی بی سیم مانند بلوتوث، زیگی، زد ویو و وایفای نصب و راه‌اندازی دستگاه‌ها را دشوار می‌کنند. طبیعتا مشتریان تمایل به داشتن یک راهکار مشترک در قبال نصب و کنترل دستگاه‌ها و بکارگیری همزمان آن‌ها دارند. برای رفع این مشکل، Google، Amazon، Apple و زیگی در سال ۲۰۱۹، پروژه‌ای مشترک بنام (خانه‌های متصل بر بستر IP) یا به اختصار CHIP را آغاز نمودند تا بتوانند استاندارد برای صنعت خانه‌های هوشمند ایجاد کنند. در سال ۲۰۲۱، زیگی، نام برند خود را به اتحاد استانداردهای اتصال تغییر داد و متعاقبا CHIP نیز به Matter تغییر نام داد. در ابتدا قرار بود که استاندارد خانه‌های هوشمند Matter در اواسط سال ۲۰۲۱ معرفی شود که این موضوع تا سال ۲۰۲۲ به تعویق افتاده است. پس از معرفی این استاندارد می‌توان انتظار موج جدیدی از محبوبیت و بکارگیری محصولات خانگی را داشت.

دستگاه‌های هوشمند خانگی، بواسطه اجرای فناوری 5G که پهنای باند وسیع‌تر و امکان تبادل مقادیر بیشتری داده بین دستگاه‌ها (تا حداکثر ۱۰ گیگابایت در ثانیه) را فراهم می‌کنند، توسعه‌ای وسیع را در پیش خواهند داشت. این موضوع باعث خواهد شد که خدمات پیچیده مبتنی بر هوش مصنوعی و فناوری‌های با منابع سنگین‌تر مانند واقعیت مجازی و واقعیت افزوده، بخشی از دورنمای خانه‌های هوشمند بشوند. بطور ویژه احتمالا نوآوری‌های جالبی در زمینه روبات‌های هوشمند خانگی و سرگرمی‌های مبتنی بر واقعیت مجازی و افزوده در پیش خواهد بود.

انتظار می‌رود بازار خانه‌های هوشمند در سال ۲۰۲۵، به ارزشی معادل ۱۸۷ میلیارد دلار برسد

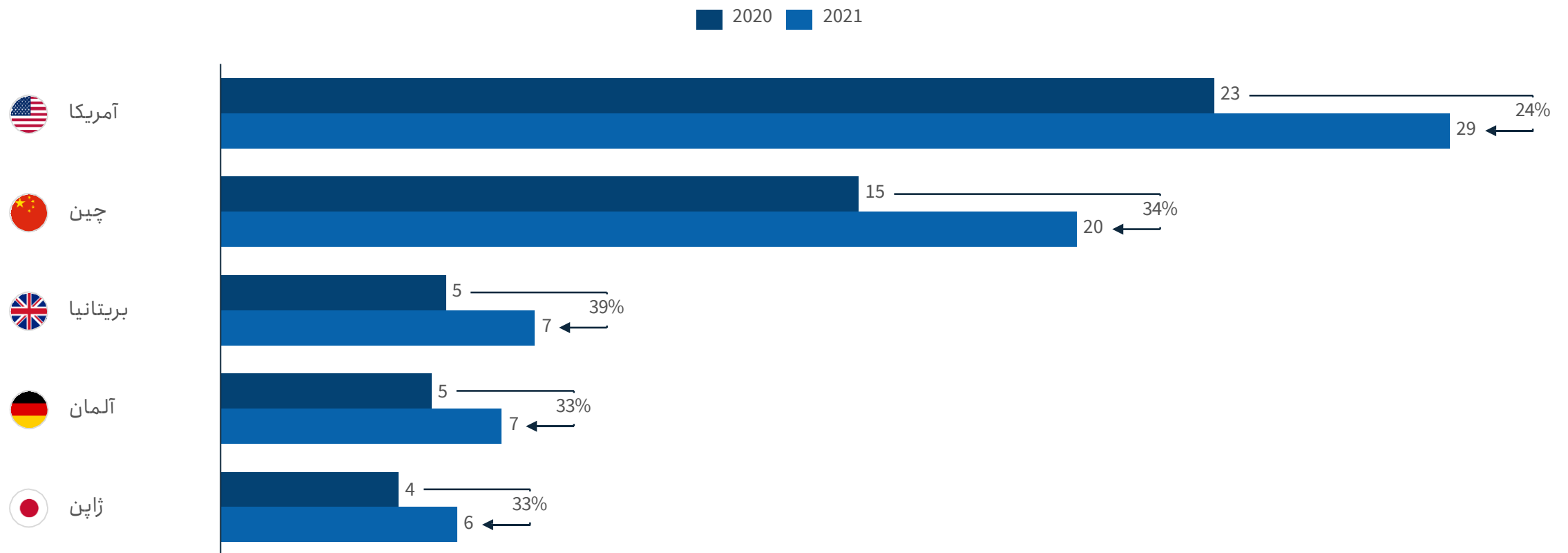
پیش‌بینی درآمد جهانی خانه‌های هوشمند به میلیارد دلار



Sources: Statista Digital Market Outlook, as of October 2021

در بازار خانه‌های هوشمند، آمریکا و چین به وضوح در صدر قرار دارند

۵ کشور برتر حوزه خانه‌های هوشمند به لحاظ درآمد بازار به میلیارد دلار



Sources: Statista Digital Market Outlook, as of October 2021

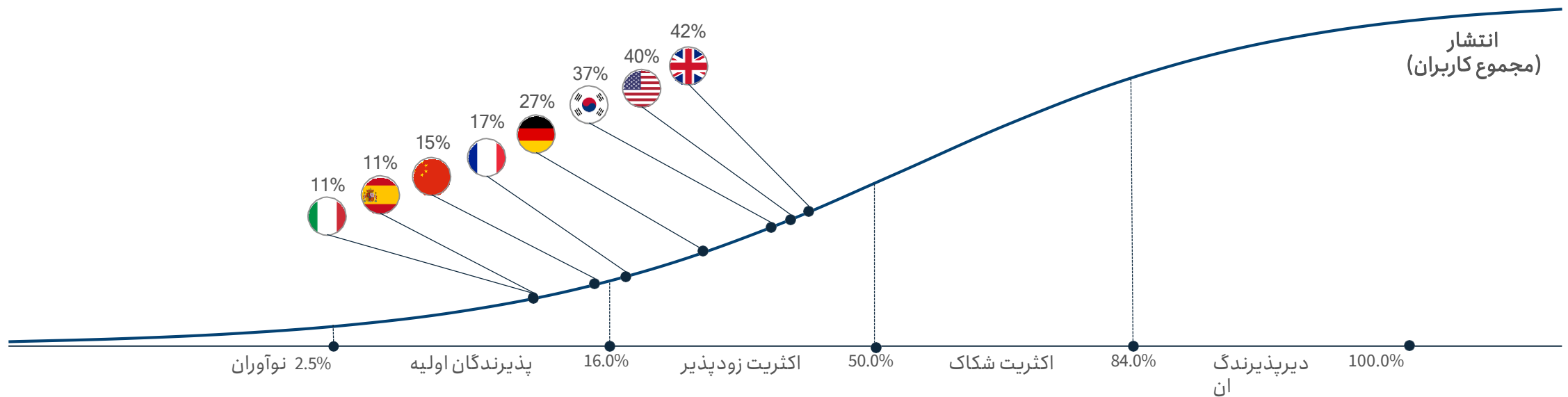
بازار خانه‌های هوشمند متشکل از استارت‌آپ‌ها و شرکت‌های شناخته شده است

بازیگران کلیدی منتخب حوزه خانه‌های هوشمند

	کنترل و اتصال	روشنایی و راحتی	امنیت	لوازم سرگرمی خانگی	مدیریت انرژی	لوازم خانگی هوشمند
شرکت‌های کاملاً متمرکز حوزه	Control4 FIBARO Home Intelligence INSTEON LOXONE GIRA eQ3	LEDVANCE LIFX moodnode BeON home COMFYLIGHT	ALARM.COM CHUANGO canary ADT Security LUPUS ELECTRONICS ring eugust vivint.SmartHome	SONOS PURE Roku D. DEFINITIVE TECHNOLOGY	tado° ecobee climote nest netatmo	ECOVACS ROBOTICS Robot neato robotics
بازیگران وارد شده به بازار از سایر صنایع	HomeKit Magenta SmartHome Amazon Baidu amazon echo belkin NETGEAR	GE link somfy PHILIPS LEEDARSON SAMSUNG SmartThings	AT&T ASSA ABLOY SCHLAGE Gigaset	B&O BANG & OLUFSEN Apple tv logitech BOSE DENON	hive Danfoss innogy BOSCH Honeywell Schneider Electric	B/S/H/ Haier LG Whirlpool CORPORATION

در برخی کشورها، بازار از مرحله پذیرندگان اولیه عبور کرده و در حال حرکت در مرحله مقبولیت و تقاضا است

نمودار انتشار نوآوری سال ۲۰۲۱

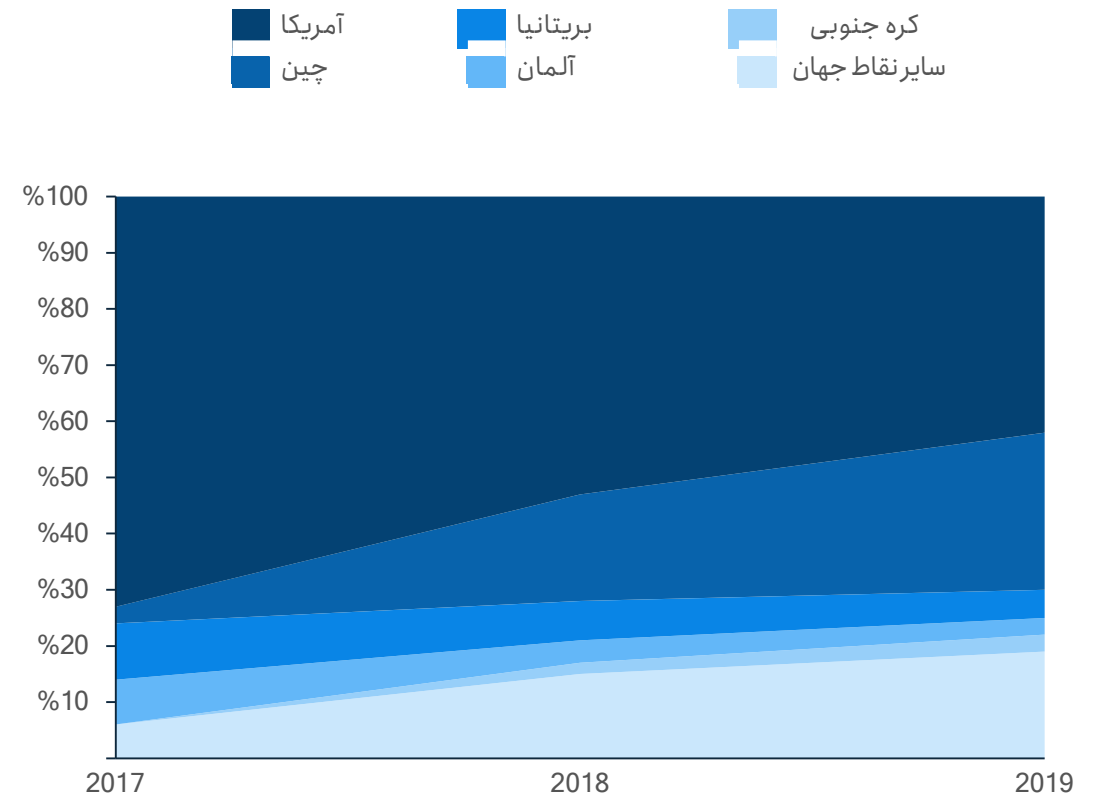
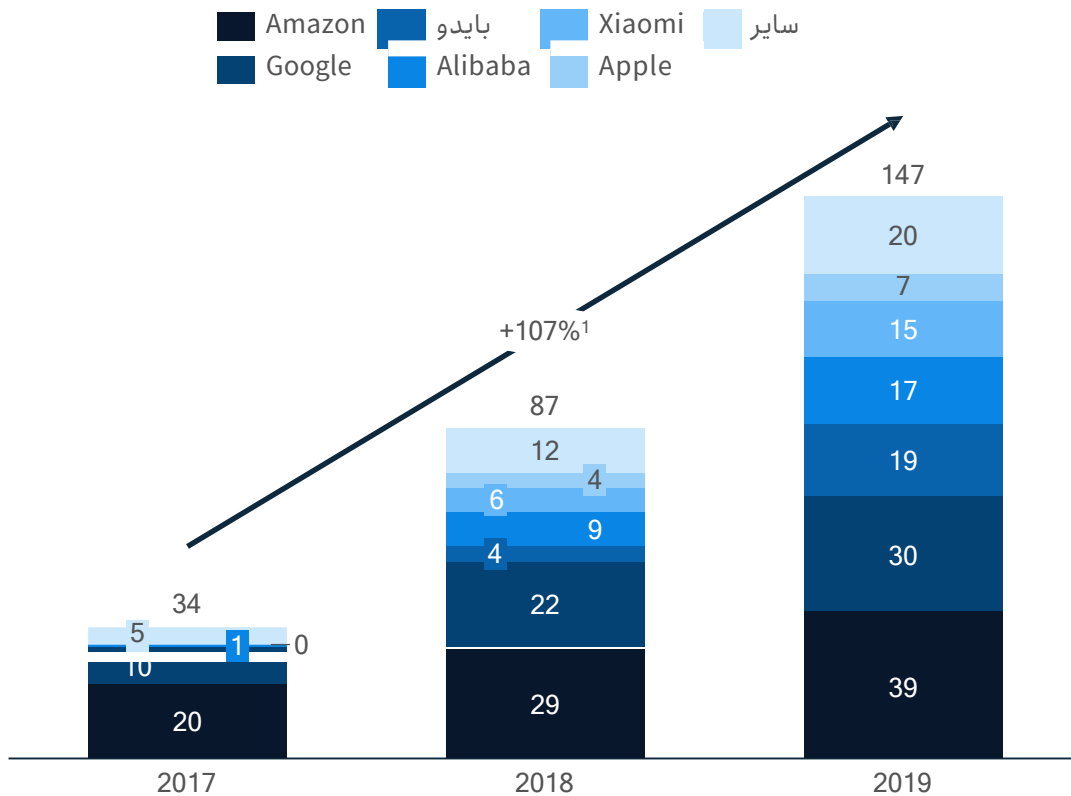


میزان انتشار در نمودار نوآوری نشان می‌دهد که گروه‌های مصرف‌کنندگان بصورت پی در پی در حال پذیرش دستگاه‌های بازار خانه‌های هوشمند هستند. (نمودار بالا، نرخ نفوذ در خانوارهای کشورهای منتخب را نمایش می‌دهد.) نوآوری‌ها عموماً، به یکباره در میان همه افراد مورد پذیرش قرار نمی‌گیرند، بلکه طی چند مرحله و بسته به مدت زمانی که طول می‌کشد تا آن خدمت به کار گرفته شود به دسته‌های مختلفی تقسیم می‌شوند. انتشار نوآوری در واقع همان نرخ پخش شدن و گسترش نوآوری در میان همه کاربران است (نرخ پذیرش ۱۰۰ درصد به لحاظ نظری ممکن است اما واقع‌گرایانه نیست). با در نظر گرفتن نرخ معمول نفوذ، چرخه‌های جایگزینی و این حقیقت که دستگاه‌های بیشتری به شکل روزافزون در حال اتصال به یکدیگر هستند، پذیرش در سال‌های آینده روندی رو به رشد خواهد داشت.

اسپیکرهای هوشمند در چین در حال فراگیر شدن هستند و تخمین زده می‌شود که ۳۰ درصد فروش جهانی این دستگاه‌ها مربوط به این کشور است

میزان ارسال اسپیکرهای هوشمند در سطح دنیا از هر تولیدکننده

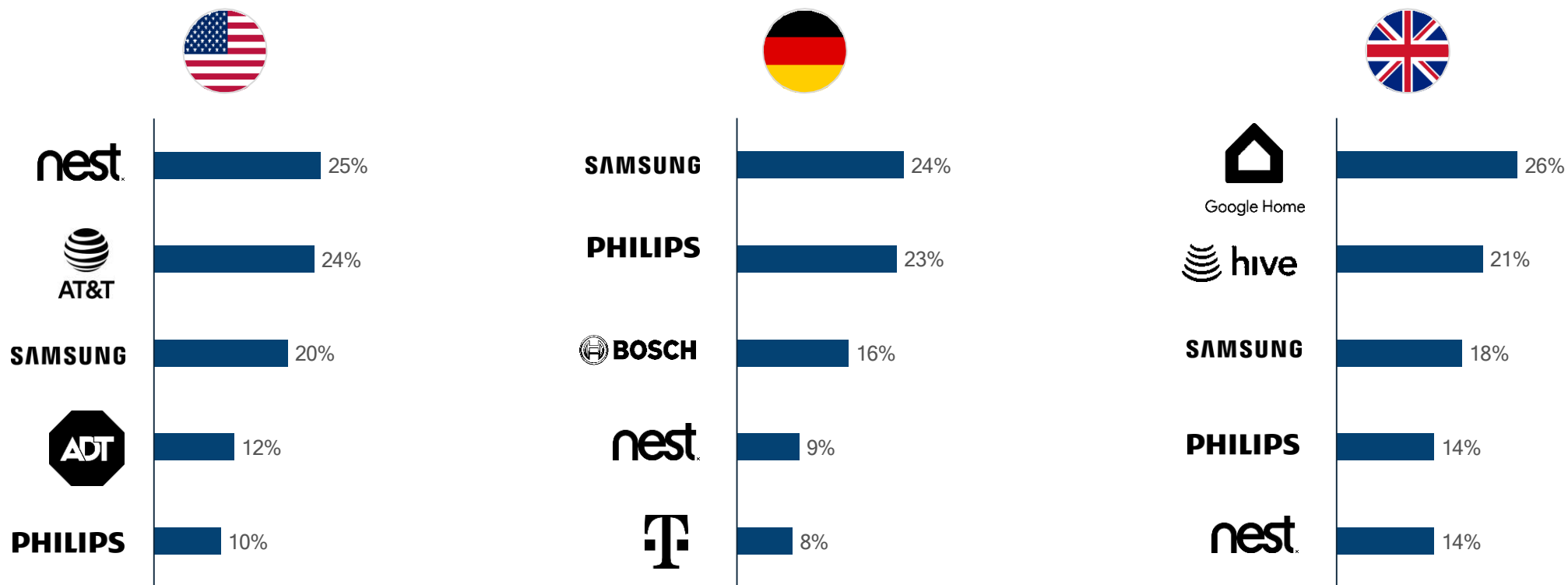
توزیع اسپیکرهای هوشمند نصب شده به درصد



Sources: Strategy Analytics; Canalys

نست، برترین برند خانه‌های هوشمند در آمریکا است، در آلمان، Samsung و در بریتانیا Google هوم این عنوان را در اختیار دارند

مالکیت دستگاه‌های اتوماسیون خانه‌های هوشمند منتخب در سال ۲۰۲۱



Sources: [Statista Global Consumer Survey](#), as of August 2021

بخش بازی‌ها، با اختلاف بزرگ‌ترین و پردرآمدترین بخش اپ‌های موبایلی است و تقریباً ۶۰ درصد درآمد جهانی مجموع اپ‌ها را در اختیار دارد. بازی‌های موبایلی با قدرت، دورنمای بازی‌های کامپیوتری را در اختیار دارند و به لحاظ درآمد و تعداد بازیکنان با اختلاف بالاتر از بازی‌های کنسولی و بازی‌های PC هستند. در چشم‌انداز بازار اپ ما ۱۵ دسته بازی (اکشن، ماجراجویی، تخته‌ای، کارت، کازینویی، عام، موسیقی، معمایی، مسابقه‌ای، نقش بازی کردن، شبیه‌سازی، ورزشی، استراتژی، تریویا و بازی با کلمات) را مورد بررسی قرار داده‌ایم. دسته‌هایی که دقیقاً به همین نام در اپ استور Apple و Google پلی قابل دستیابی هستند.

در حوزه بازی‌ها، بخش بازی‌های عام (و نسخه مینیمال سازی‌تر شده آن یعنی بازی‌های خیلی عام) محبوبیت بسیاری یافته‌اند چرا که با گرفتن کم‌ترین زمان، لحظات آرامش بخش کوتاهی را در اختیار بازیکن قرار می‌دهند که این باعث می‌شود این بخش برای بازی در زمان استراحت‌های کوتاه مناسب باشد. بازی‌های اینچینی شامل Helix Jump, Angry Birds و Candy Crush هستند که تاکنون چندین میلیون بار دانلود شده‌اند.

از زمان شروع به کار اپ استور Apple در سال ۲۰۰۸، با حدود ۵۰۰ اپ، اپ‌های موبایلی اقتصاد دیجیتال را در بر گرفته‌اند و به سرعت اپ‌های دسکتاپ را کنار زده‌اند. در سال ۲۰۲۱، اپ استور Apple و Google پلی بر روی هم ۵ میلیون اپ ارائه دادند. با اینکه بازار اپ‌ها در ابتدا کاملاً در تسخیر دو بازیگر اصلی این حوزه بود، فروشگاه‌های جدید مانند Microsoft استور و Amazon اپ استور اخیراً در آمریکا شکل گرفته‌اند. در چین، جایی که Google پلی فیلتر است و اپ استور Apple نیز در حاشیه قرار دارد، فروشگاه‌های چینی مانند هواوی اپ گالری و Tencent اپ استور جایگاه‌های اول را در اختیار دارند.

در چشم‌انداز بازار دیجیتال Statista، ما هر دو بخش اپ‌های مربوط به اوقات فراغت (یعنی بازی، سرگرمی، شبکه‌های اجتماعی) و اپ‌های حرفه‌ای (یعنی بهره‌وری، راهبری، مالی) را مورد بررسی قرار می‌دهیم. بازار اپ‌ها با مجموع ارزش ۳۹۸ میلیارد دلار اندازه‌ای خارق‌العاده دارد. ۲۴۹ میلیارد دلار از این مجموع مربوط به بخش بازی‌هاست. به لحاظ منطقه‌ای، چین با درآمد ۱۵۷ میلیارد دلار در رتبه اول قرار دارد. آمریکا با رقم ۹۵ میلیارد دلار و ژاپن با ۶۵ میلیارد دلار در رده‌های بعدی قرار دارند.

در طرف دیگر این طیف، بازی‌های دیگری طراحی شده‌اند که برای بازیکنان جدی و حرفه‌ای تولید شده‌اند که به این دسته بازی‌های مدیکور یا هاردکور می‌گویند. یادگیری این بازی‌ها دشوارتر است، زمان بیشتری را از شما می‌گیرند و دربرگیرنده سطوح عمیقتری از استراتژی و تصاعد هستند. اگرچه این دسته بازی‌ها به اندازه بازی‌های عام داندلود نشده‌اند، اما عموماً بواسطه خریدهای درون بازی و اشتراک بازی‌ها، درآمد آن‌ها از بازی‌های عام بیشتر است. ژانرهای رایج بازی‌های مدیکور و هاردکور، بازی‌های نقش آفرینی آنلاین چندنفره، بازی‌های تیراندازی اول شخص و بازی‌های استراتژی آنلاین (MMORPGs) هستند. مثال‌های شناخته شده این بخش Clash of Clans, Game of War و PUBG هستند.

علاوه بر بازی‌ها، ۲۰٪ بخش اپ حرفه‌ای نیز در نظر گرفته ایم: کتاب‌ها و مراجع، کسب‌وکار، آموزش، سرگرمی، مالی، غذا و نوشیدنی، تناسب‌اندام و سلامت، سبک زندگی، پزشکی، موسیقی، راهبری، مجلات و اخبار، عکس و ویدئو، بهره‌وری، خرید، شبکه‌های اجتماعی، ورزشی، مسافرت، ابزارآلات و آب و هوا. دسته‌هایی که دقیقاً به همین نام در اپ استور Apple و Google پلی قابل دستیابی هستند.

در بخش اپ‌های حرفه‌ای و غیربازی، شبکه‌های اجتماعی محبوب‌ترین حوزه اپ‌ها هستند که با توجه به اینکه امروزه رسانه‌های اجتماعی برای سبک زندگی دیجیتال افراد جزئی جدایی‌ناپذیر محسوب می‌شوند، این موضوع تعجب برانگیز نیست. اپ‌هایی مانند Facebook، Instagram و Twitter به کاربران این اجازه را می‌دهند که به شکلی ثابت و به روز با دوستان و آشنایان و سلبریتی‌ها و اینفلوئنسرهای مورد علاقه خود در ارتباط باشند. در همین حین، ارتباط قطع ناشدنی ایجاد شده توسط اپ‌ها با رسانه‌های اجتماعی، چالش‌های بسیاری مانند مشکلات سلامت ذهنی و اعتیاد به شبکه‌های اجتماعی را بوجود آورده است.

ما در تحلیل خود سه جریان درآمدی مختلف را در نظر گرفته ایم: (۱) درآمد حاصل از خریدهای درون برنامه‌ای که از طریق خرید ویژگی‌ها، آپگریدها و اشتراک‌های درون یک برنامه بوجود می‌آید؛ (۲) درآمد حاصل از اپ‌های پولی که از خرید یک بار برای همیشه اپ‌ها بوجود می‌آیند. و (۳) درآمدهای تبلیغاتی که از طریق نشان دادن تبلیغات درون یک اپ بدست می‌آید. در مجموع بیش‌ترین درآمد مربوط به حوزه تبلیغات است که توسط بسیاری از اپ‌های رایگان در بخش‌های مختلف استفاده می‌شود. در رتبه بعدی به لحاظ درآمد خریدهای درون برنامه‌ای قرار دارند که علی‌الخصوص در بخش بازی‌ها به علت وجود اشتراکات و آپگرید شخصیت‌های بازی بسیار زیاد هستند. تنها چند اپ بخصوص که پیش از این برندی قدرتمند یا تعداد زیادی پیرو داشته‌اند توانسته‌اند در زمینه اپ‌های پولی موفق عمل کنند.

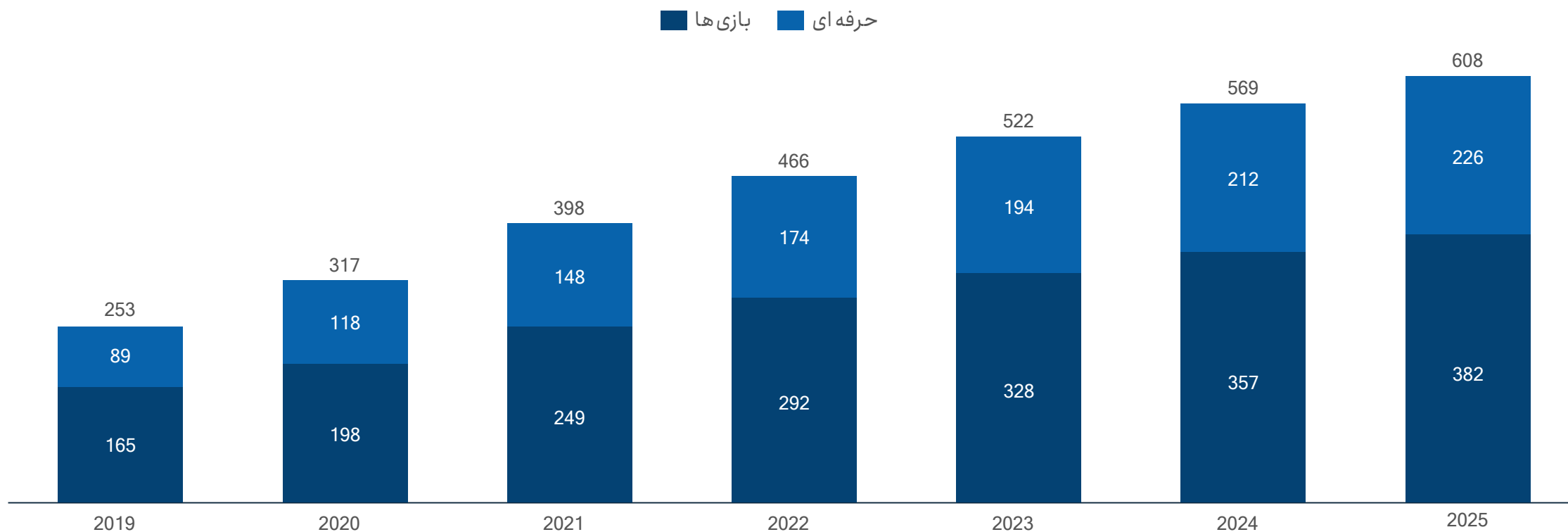
عموماً Google و Apple از توسعه دهندگان اپ، کارمزدی ۳۰ درصدی دریافت می‌کند. گرچه مقاومت افزایش یافته و رقابت بوجود آمده، Google و Apple را بر آن داشته تا این نرخ را کاهش دهند. از شروع سال ۲۰۲۱، هردو شرکت، هزینه کارمزد خود را برای کسب‌وکارهای کوچک که درآمد سالانه کمتر از ۱ میلیون دلار دارند به ۱۵ درصد کاهش داده‌اند. با افزایش رقابت می‌توانیم انتظار داشته باشیم این رقم پایین‌تر نیز بیاید. آمار ارائه شده توسط ما، شامل درآمدهای بدست آمده توسط توسعه دهندگان در کنار درآمد حاصله از طریق کمیسیون برای فروشگاه‌هاست.


j.lasquety-reyes@statista.com



انتظار می‌رود بازار اپ در سال ۲۰۲۵ به ارزش ۶۰۸ میلیارد دلار برسد، در حالیکه دسته بندی بازی‌ها بزرگ‌ترین بخش این بازار است

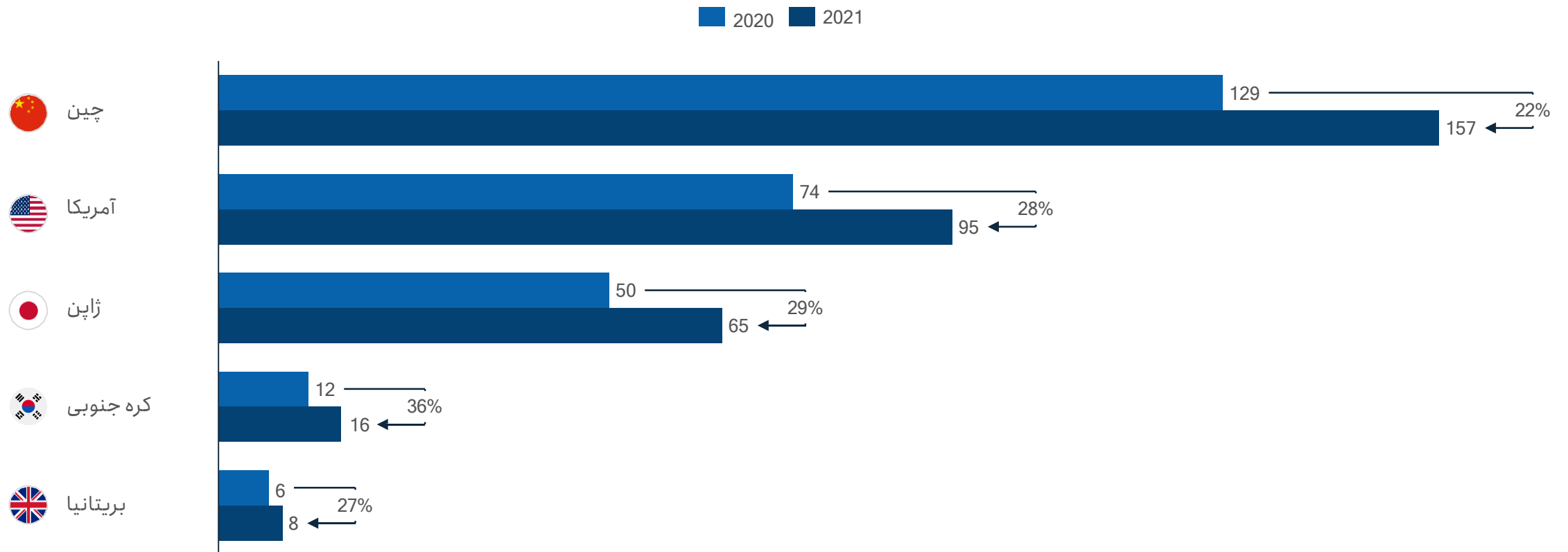
پیش‌بینی درآمد جهانی بخش اپ به میلیارد دلار



Sources: [Statista Digital Market Outlook](#), as of October 2021

چین و آمریکا بیش‌ترین درآمد را از طریق اپ‌ها دارند و درآمد این بخش به شکل قابل توجهی در دوره پاندمی کرونا رشد داشته است

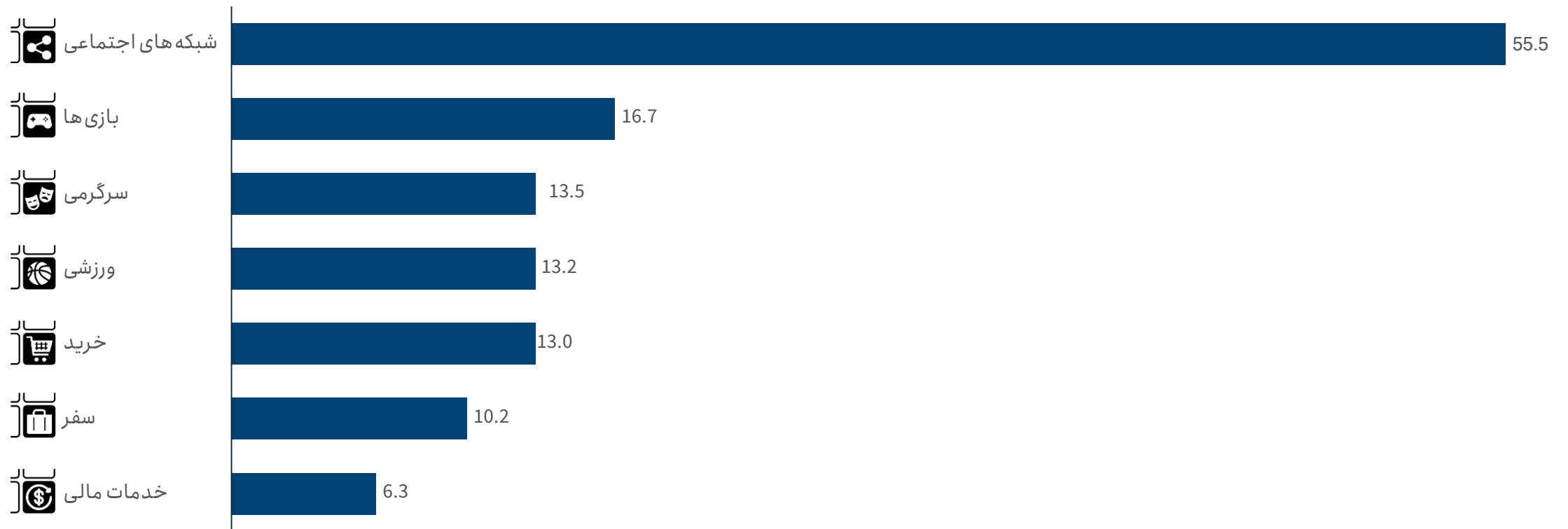
۵ کشور برتر به لحاظ درآمد بازار اپ به میلیارد دلار



Notes: We combine the revenue from three different sources: (1) revenue from in-app purchases (IAP), (2) paid app revenue, and (3) advertising revenue.
Sources: [Statista Digital Market Outlook](#), as of October 2021

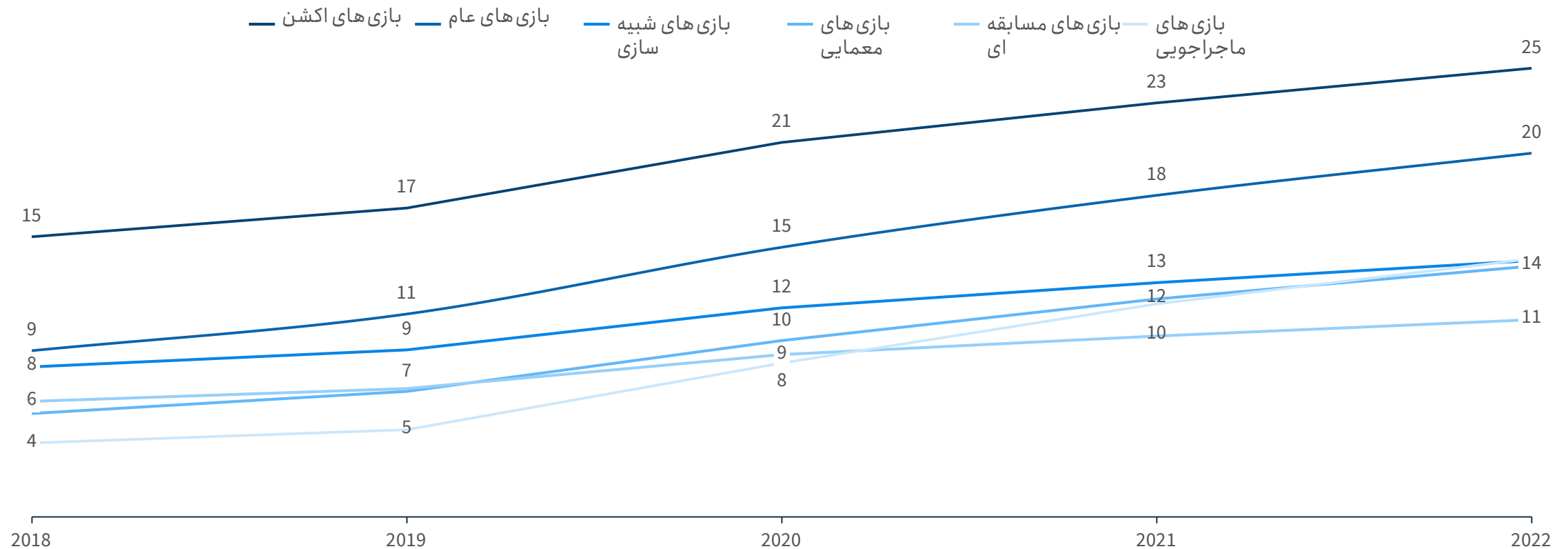
در طول سال ۲۰۲۱، کاربران اپ‌ها، بیش‌ترین زمان خود را در دسته‌های شبکه‌های اجتماعی و بازی‌ها گذراندند

مدت زمان میانگین سپری شده در دسته‌های مختلف اپ توسط کاربران به دقیقه



بیش‌ترین تعداد دانلود در سطح جهان مربوط به دو دسته بازی‌های اکشن و بازی‌های عام هستند

پیش‌بینی دانلود جهانی به میلیارد

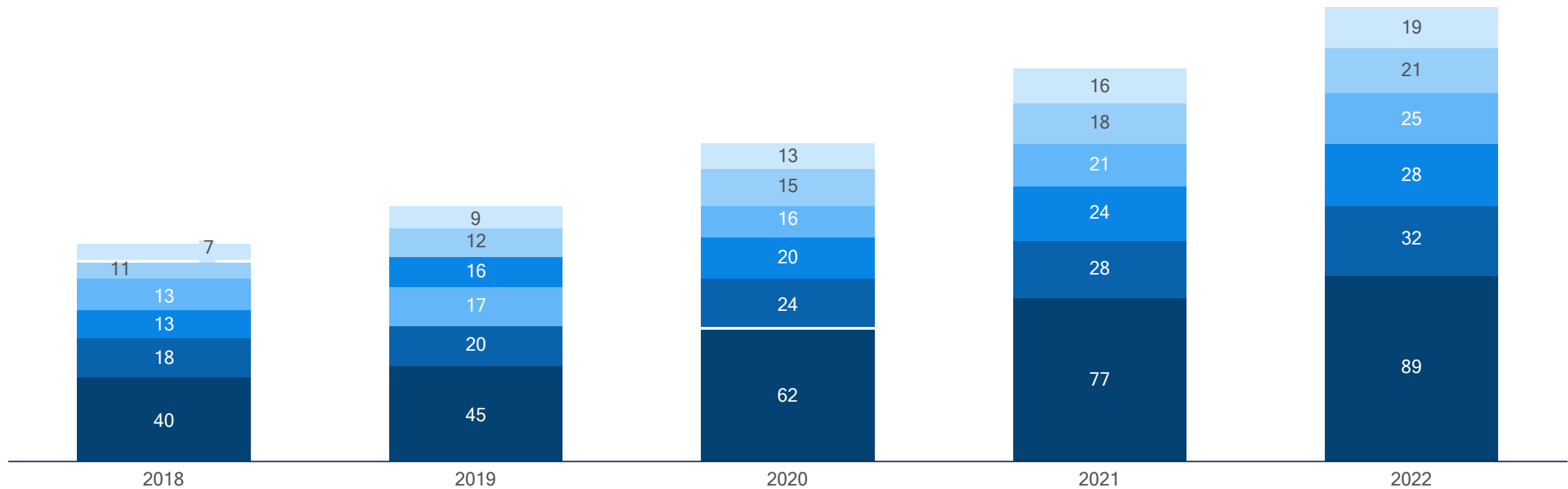


Sources: [Statista Digital Market Outlook](#), as of October 2021

از میان شش بخش اصلی در دسته بندی بازی‌ها، بازی‌های نقش آفرینی، بیش‌ترین درآمد را در سطح دنیا ایجاد می‌کنند

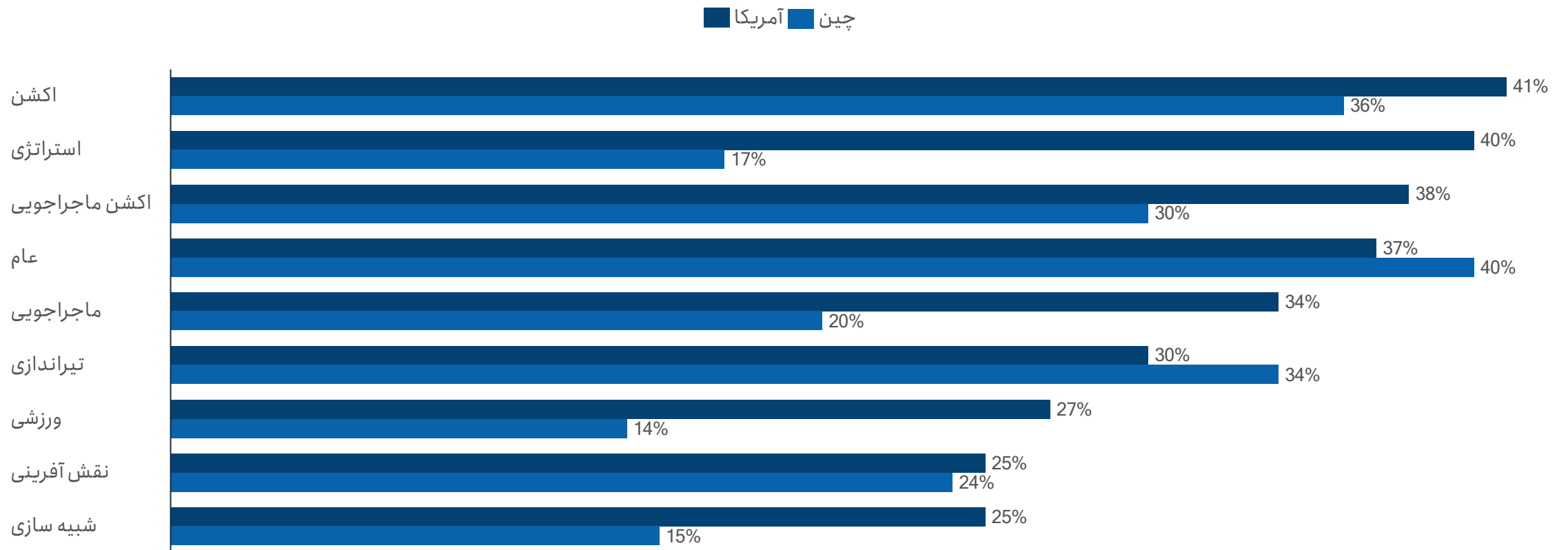
پیش‌بینی درآمد جهانی به میلیارد دلار

بازی‌های عام بازی‌های شبیه‌سازی بازی‌های معمایی بازی‌های استراتژی بازی‌های اکشن بازی‌های نقش آفرینی



بازی‌های اکشن در آمریکا از بیش‌ترین محبوبیت برخوردارند، در حالیکه در چین بازی‌های عام، محبوبیت بیشتری دارند

نوع بازی‌های در حال انجام توسط بازیکنان در آمریکا و چین



Sources: [Statista Global Consumer Survey](#), as of August 2021

سلامت دیجیتال

استفاده همه جانبه از اینترنت و گوشی‌های هوشمند در کنار گرایش به سبک زندگی سالم‌تر و سلامتی بیشتر در میان افراد، باعث رشد این بازار شده است. پاندمی کرونا به شکل قابل توجهی به شکل‌گیری این روند کمک کرد. اپ‌های مصرفی که در حوزه سلامت عمومی فعالند، همواره بر فضای سلامت دیجیتال غالب بوده‌اند. اما اخیراً، این روند به واسطه بوجود آمدن تعداد زیادی اپ در بخش‌های مختص بیماری که به آن‌ها معالجه دیجیتال و محصولات و ابزار مراقبتی دیجیتال نیز گفته می‌شود، به آرامی در حال تغییر است. تقریباً ۵۰ درصد از محصولات معالجه دیجیتال و مراقبت دیجیتال بر روی حوزه‌های سلامت ذهنی، دیابت، و یا بیماری‌های قلبی عروقی تمرکز دارند.

در چشم‌انداز بازار دیجیتال Statista بازار سلامت دیجیتال، دو بخش عمده را شامل می‌شود: تناسب‌اندام و سلامت دیجیتال و سلامت الکترونیک. تناسب‌اندام و سلامت دیجیتال محصولاتی شامل پوشیدنی‌های تناسب‌اندام و ترازوهای هوشمند و اپ‌های این حوزه را پوشش می‌دهد. سلامت الکترونیک بر روی دستگاه‌های سلامت الکترونیک، اپ‌های سلامت الکترونیک، داروخانه‌های آنلاین و مشاوره آنلاین با پزشک تمرکز دارد. تمرکز ویژه ما بر روی چشم‌انداز مشتریان است.

Sai Satkriti Menon

sai-satkriti.menon@statista.com

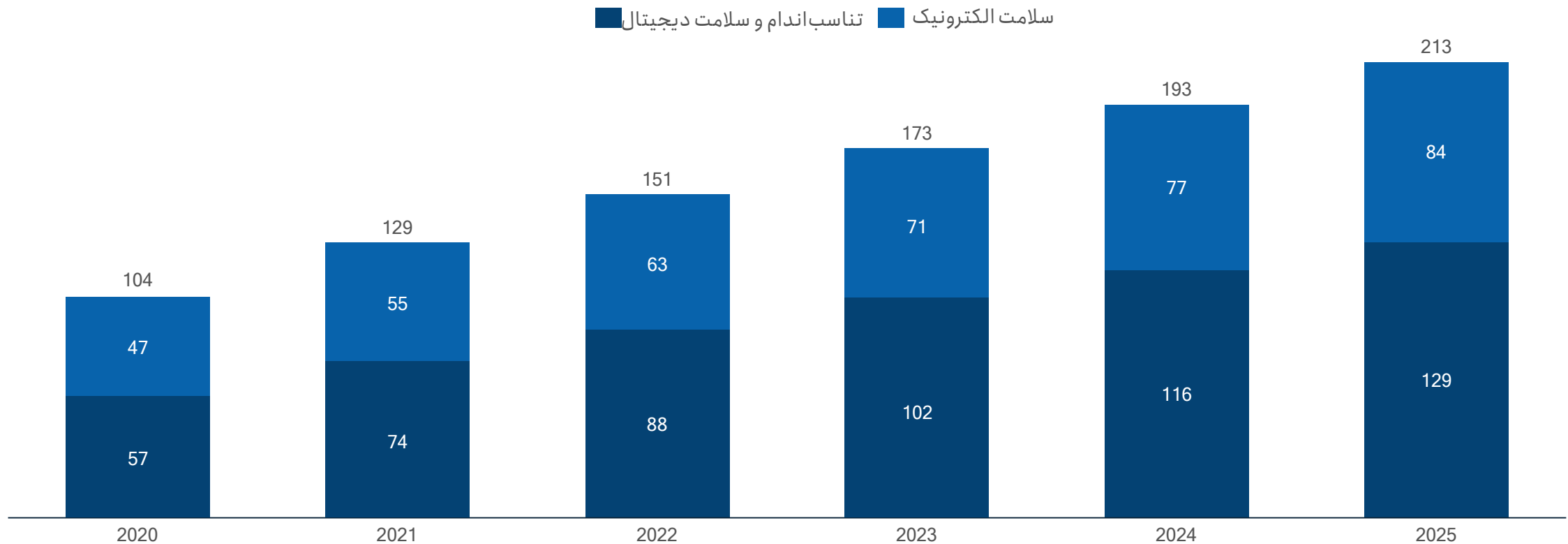


بازار سلامت دیجیتال، طیف وسیعی از فناوری‌ها در محدوده اپ‌های سلامت موبایلی تا دستگاه‌های پوشیدنی متصل و پزشکی از راه دور را شامل می‌شوند. این فناوری‌ها به کاربران ابزار لازم برای تصمیمات مرتبط با سلامت داده محور و بر پایه تفکر را می‌دهند. محصولات و خدمات در حال پیدایش این بازار به افراد بسیاری در دنیا این توانایی را می‌دهد که بتوانند شرایط سلامت خود را به شکلی کارا تر و آسانتر رصد کرده و سوابق خود را ثبت کنند. افراد می‌توانند فعالیت‌های فیزیکی خود را رهگیری کنند، نشانه‌های اولیه بیماری را شناسایی کنند و حتی برای مسائل روانشناختی خود کمک بگیرند.

در چشم‌انداز بازار دیجیتال Statista، ما بازار را به دسته‌ها و بخش‌های تناسب‌اندام و سلامت دیجیتال و سلامت الکترونیک تقسیم کرده‌ایم. انتظار می‌رود با اینکه بازار جهانی سلامت دیجیتال در سال ۲۰۱۹ درآمدی ۱۲۹ میلیارد دلاری داشته است، این درآمد با نرخ رشد خارق‌العاده ۱۸ درصد در سال ۲۰۲۲ ادامه یابد. به لحاظ منطقه‌ای، چین بزرگ‌ترین بازار سلامت دیجیتال در جهان را با ارزشی معادل ۳۸ میلیارد دلار داراست و پس از آن آمریکا با رقم ۲۶ میلیارد دلار در رتبه دوم قرار دارد.

انتظار می‌رود در سال ۲۰۲۵، درآمد بازار سلامت دیجیتال به ۲۱۳ میلیارد دلار برسد

پیش‌بینی درآمد جهانی سلامت دیجیتال به میلیارد دلار



ساعت‌های هوشمند بیش از ۲۵ درصد از درآمدهای بازار سلامت دیجیتال در سال ۲۰۲۱ را تشکیل داده‌اند

درآمد جهانی سلامت دیجیتال به میلیارد دلار در سال ۲۰۲۱



اپ‌های تناسب‌اندام دیجیتال و سلامت

دستگاه‌های تناسب‌اندام دیجیتال و سلامت

اپ‌های سلامت الکترونیک
 ↓ دستگاه‌های سلامت الکترونیک
 مشاوره پزشکی آنلاین
 داروخانه آنلاین

Sources: Statista Digital Market Outlook, as of October 2021

با جذب شدن بازیگران جدید به بازار سلامت دیجیتال، فضای بسیار رقابتی در حال شکل‌گیری است

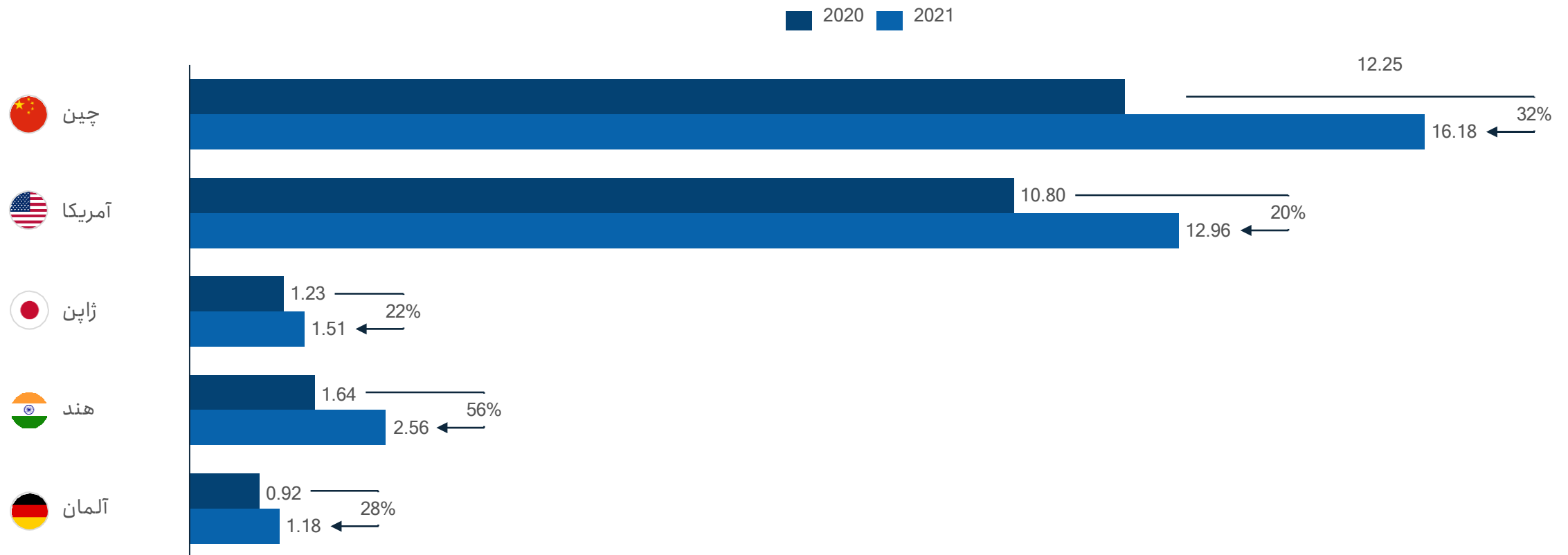
بازیگران کلیدی منتخب سلامت دیجیتال



Sources: [Statista Digital Market Outlook](#), as of October 2021

بخش بازار دستگاه‌های تناسب‌اندام دیجیتال و سلامت در هند، در حد فاصل سال‌های ۲۰۲۰ تا ۲۰۲۱، بیش از ۵۰ درصد رشد داشته است

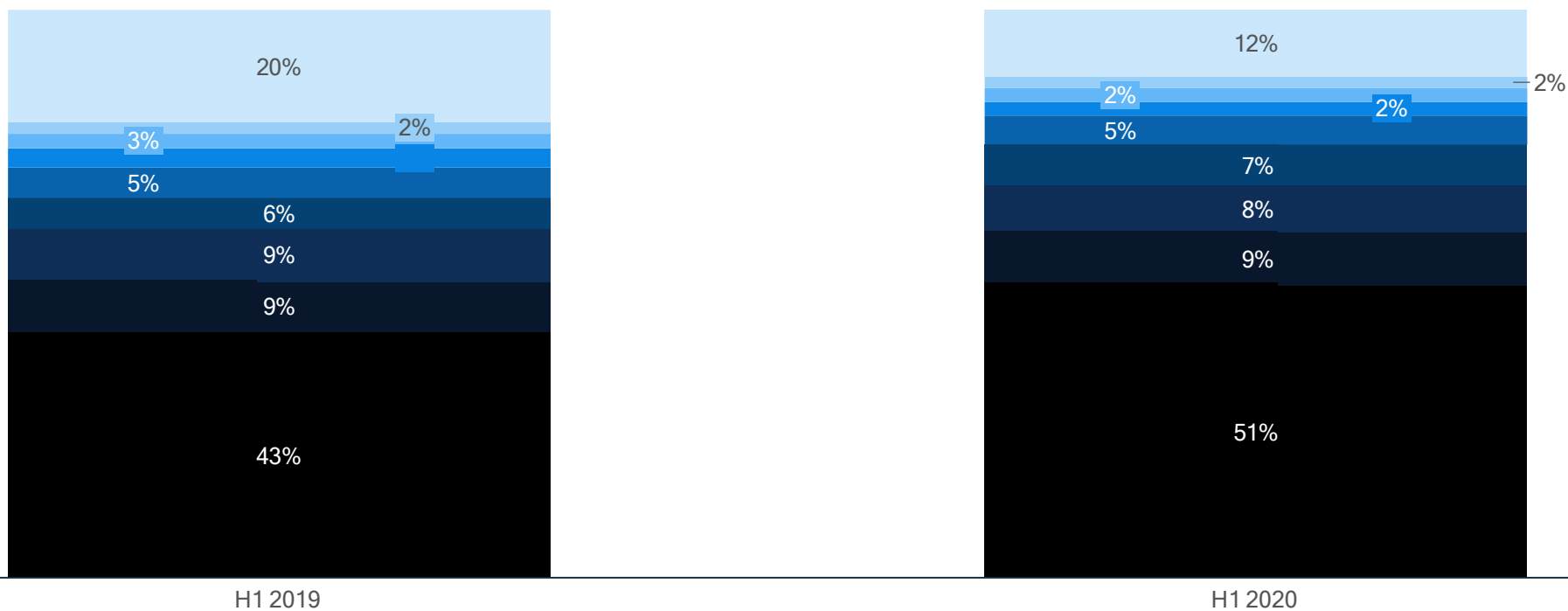
۵ کشور برتر در سلامت دیجیتال بر اساس درآمدهای مربوط به بخش دستگاه‌های تناسب‌اندام دیجیتال و سلامت به میلیارد دلار



Apple از منظر سهم درآمد بازار، بخش ساعت‌های هوشمند را کاملاً در اختیار گرفته است

سهم درآمد جهانی بازار ساعت‌های هوشمند براساس برند در سال ۲۰۲۰

Apple
 Garmin
 Huawei
 Samsung
 Imoo
 Amazfit
 Fitbit
 Fossil
 سایر

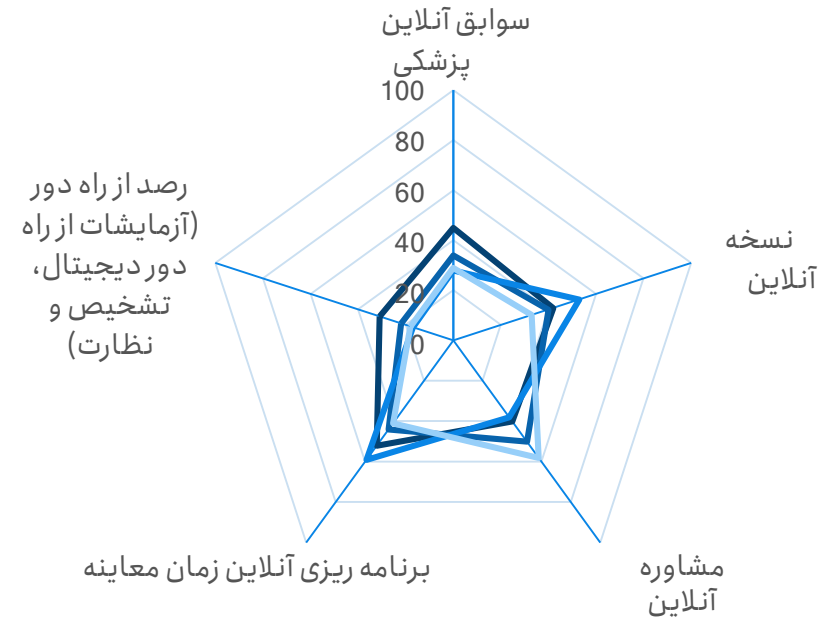
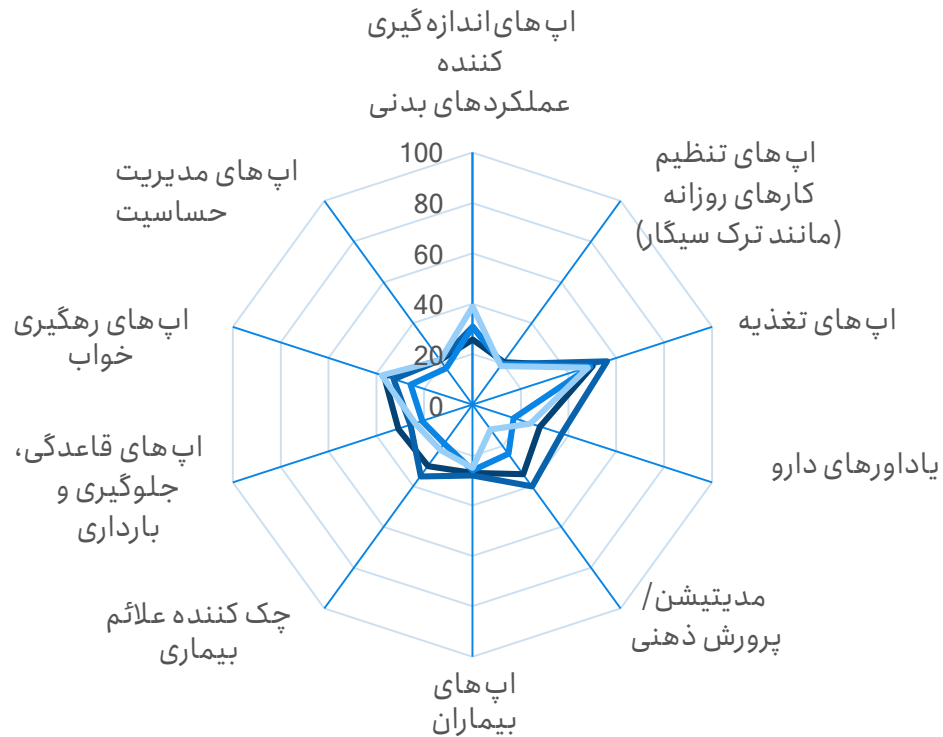


اپ‌های تغذیه از حوزه‌های محبوب در میان اپ‌های سلامت هستند، نوع خدمات دیجیتال ارائه شده در کشورهای مختلف متفاوت است

درصد استفاده از اپ‌های سلامت در سال ۲۰۲۱

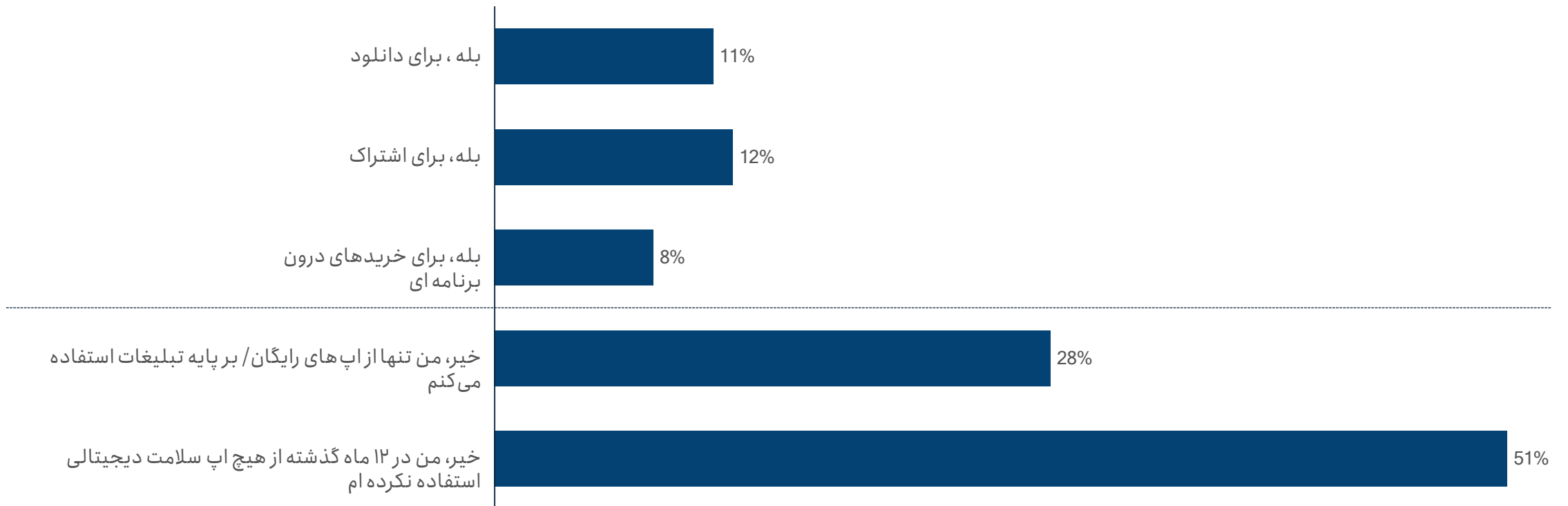
درصد استفاده از خدمات ارائه شده توسط پزشکان در سال ۲۰۲۱

چین — آلمان — هند — آمریکا



بیش از ۳۰ درصد مصرف‌کنندگان در آمریکا، برای اپ‌های سلامت هزینه کرده‌اند

سهم هزینه انجام شده بر روی اپ‌های سلامت در آمریکا در سال ۲۰۲۱



خدمات الکترونیک

گرچه پاندمی کرونا و قوانین فاصله گذاری اجتماعی منجر به استفاده بیشتر از فروش های آنلاین شد، بسیاری از سرویس های ارسال غذا نتوانستند این موقعیت را به سود تبدیل کنند. بسیاری از شرکت ها، سالیان طولانی برای معرفی و شناساندن برند خود در نواحی مختلف تلاش کردند و حتی در شرایط زیاندهی به فعالیت ادامه دادند.

یکی از مشکلاتی که این شرکت ها مکررا با آن روبرو هستند اینست که آیا پیک های گذارسان باید حالت یک کارمند طرف قرارداد مستقیم با شرکت را داشته باشند و از حق و حقوق و مزایای شغلی بهره ببرند یا اینکه به عنوان یک فریلنسر با آن ها برخورد شود. در کشورهای مختلف به اشکال مختلف با این موضوع برخورد می شود. یکی دیگر از نقاط اختلاف، بحث میزان کمیسیون پرداختی توسط رستوران هاست. هیچ مدل استانداردی که جایی برای نوآوری و استانداردسازی داشته باشد هنوز وجود ندارد.

استفاده فراگیر از اینترنت و تلفن های همراه، باعث شکوفایی کسب وکارهای خدمات الکترونیکی شده است که کماکان در مرحله ترقی قرار دارند.

در چشم انداز بازار دیجیتال Statista، خدمات الکترونیک به سه بخش تقسیم شده است: ارسال غذای آنلاین، بلیط فروشی رویدادها، و سرویس های دوست یابی.

بازار خدمات الکترونیک در سال ۲۰۲۱ به درآمدی ۳۲۷ میلیارد دلاری رسید. به لحاظ منطقه ای، چین با ۱۹۵ میلیارد دلار درآمد در رتبه اول قرار دارد، آمریکا با ۳۹ میلیارد دلار در رتبه دوم است و پشت سر این دو اروپا با ۳۷ میلیارد دلار درآمد در سال ۲۰۲۱ قرار دارد.

از زمانی که پیتزاهات اولین سرویس سفارش آنلاین پیتزا را در سال ۱۹۹۴ معرفی نمود، بازار ارسال غذای آنلاین تبدیل به کسب وکاری میلیون دلاری شده است. پلتفرم های ارسال غذا، منوهایی شامل صدها و هزاران رستوران را درون اپ هایی با امکان دسترسی آسان در هر نقطه ای از جهان گرد هم آورده اند. امروزه، رقابت در این بازار بسیار شدید است و رهبران بازار مرتبا در حال تغییر کردن هستند. در چین، میتوان وایمای با دیان پینگ ادغام شدند تا بتوانند با رهبر بازار چین یعنی Ele.me به رقابت بپردازند. در همین حین در اروپا، جاست ایت و تیک اوی پس از ادغام با یکدیگر تبدیل به یکی از بزرگ ترین بازیگران ارسال غذای آنلاین در سطح دنیا شدند.

بلیط فروشی رویدادها، دومین بخش بزرگ مربوط به خدمات مالی الکترونیک است که خود نمایانگر بخش‌های رخدادهای سینما، ورزش و موسیقی است. این حوزه به شدت از پاندمی کرونا ضربه خورد چرا که در زمان پاندمی، بسیاری از رویدادهای زنده لغو شدند، قوانین فاصله گذاری اجتماعی اعمال شدند و نگرانی‌های عمومی در سطح بالایی قرار داشتند. در مقایسه با سال ۲۰۱۹، میزان درآمدهای این بخش بیش از ۵۰ درصد کاهش یافت. بهبود و بازیابی بازار بلیط فروشی رویدادهای آنلاین عموماً به بازیابی فعالیت‌های دارای تماشاگر بستگی دارد. البته در همین حین، شرکت‌هایی مانند لایو نیشن در حال آزمایش تورهای کنسرت درون ماشین و نمایش‌های بدون تماشاچی هستند.

سرویس‌های دوست‌یابی در دنیا توانستند از بحران به خوبی عبور کنند چرا که افراد در دوران قرنطینه به دنبال ارتباطات و همراهی می‌گشتند. برای احترام گذاشتن به قوانین فاصله گذاری اجتماعی، شرکت‌هایی مانند تیندر و مچ قرارهای ویدئویی را معرفی نمودند. گرچه در این دوره تعداد کاربران فعال بیشتر شدند اما بر اثر بحران بوجود آمده، افراد کمتری حاضر به پرداخت حق اشتراک برای سرویس‌های ویژه بودند. یکی از راهکارهای نوآورانه برای تقویت درآمدهای کاهش یافته این دوران، ترکیب نمودن سرویس‌های دوست‌یابی با بخش در حال حاضر پر رونق تناسب‌اندام است. این بدین معناست که پروفایل‌های تناسب‌اندام افراد با پروفایل‌های دوست‌یابی آنها ادغام شده و فعالیت‌های مربوط به تناسب‌اندام بتوانند بصورت یک قرار آنلاین بالقوه و تعاملی عمل کنند.

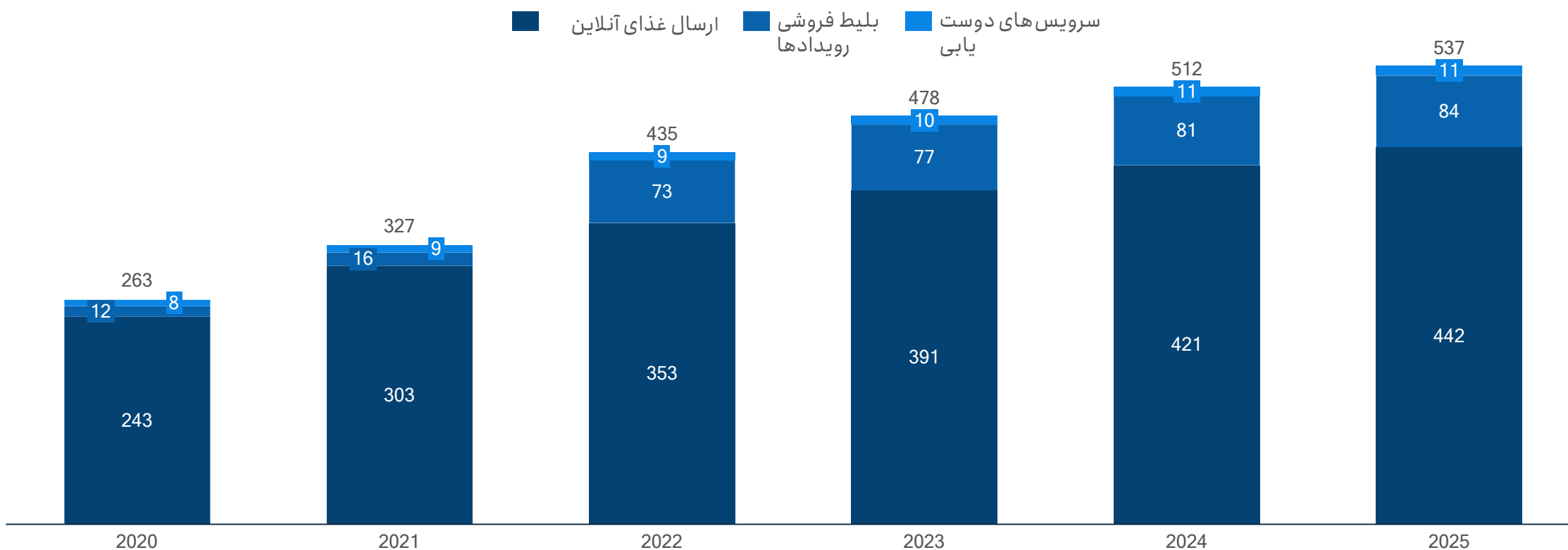


Rotar Alexandra

alexandra.rotar@statista.com

انتظار می‌رود در سال ۲۰۲۵، خدمات الکترونیک بتوانند ارزشی معادل ۵۳۷ میلیارد دلار داشته باشند، در حالیکه بخش ارسال غذای آنلاین بزرگ‌ترین بخش این حوزه است

پیش‌بینی درآمد جهانی خدمات الکترونیک به میلیارد دلار



Sources: Statista Digital Market Outlook, as of October 2021

ارسال غذای آنلاین و به دنبال آن بلیط فروشی رویدادها بر بازار جهانی خدمات الکترونیک مسلط هستند

درآمد جهانی خدمات الکترونیک در سال ۲۰۲۱ به میلیارد دلار



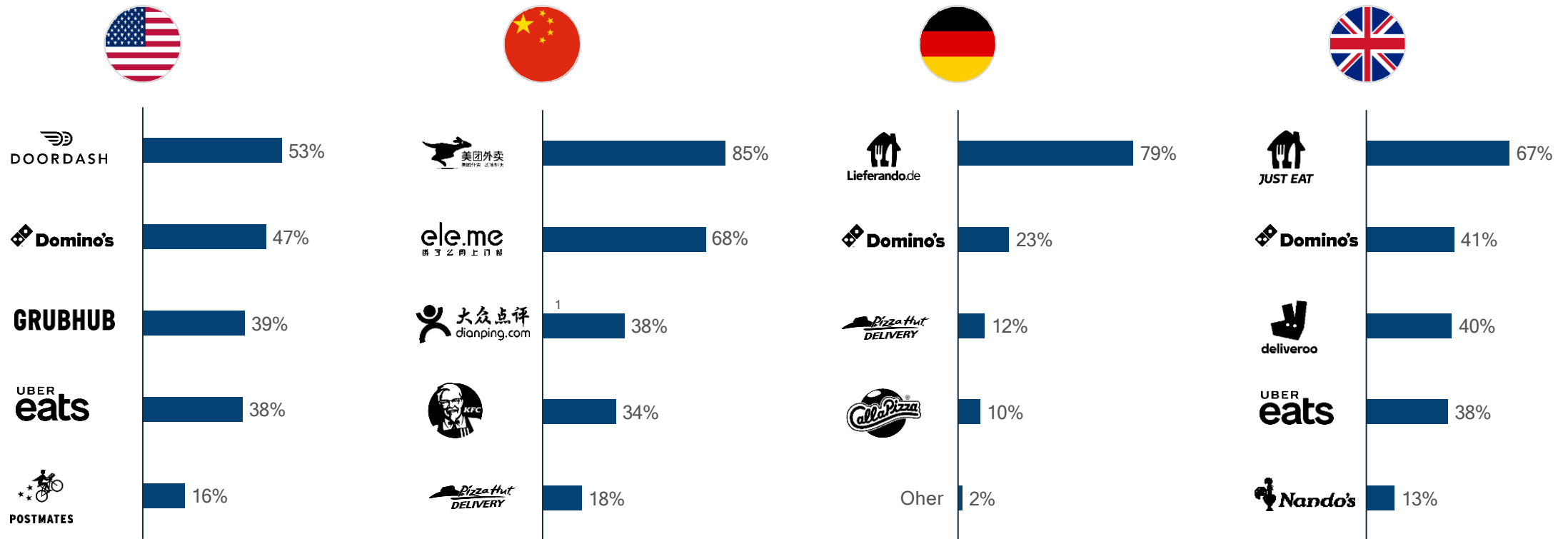
تنوع خدمات و مدل‌های کسب‌وکار در تمام بخش‌های خدمات الکترونیک بالاست و به سرعت در حال تغییر است

بازیگران کلیدی منتخب خدمات الکترونیک

	ارسال غذای آنلاین	بلیط فروشی رویدادها	سرویس‌های دوست‌یابی
استارت‌آپ‌ها			
بازیگران شناخته شده			

لایف رندو به شکلی واضح رهبر بازار آلمان است در حالیکه در آمریکا دوردش این شرایط را دارد

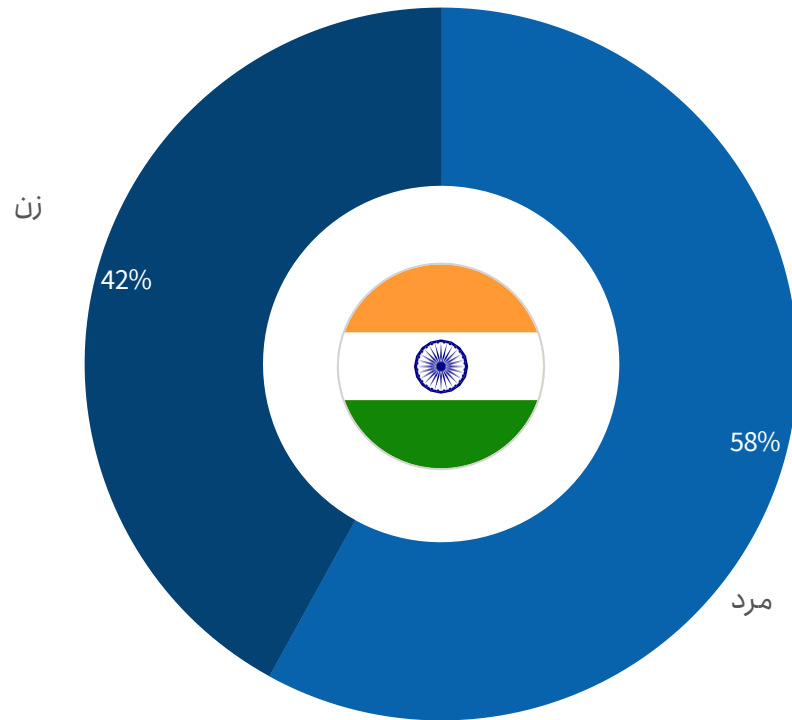
سهم استفاده از بازیگران منتخب حوزه ارسال غذای آنلاین در سال ۲۰۲۰



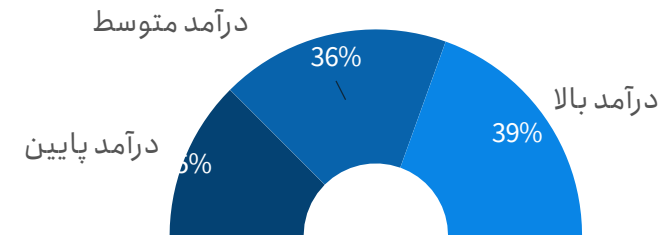
Sources: Statista Global Consumer Survey, as of October 2021

کاربران ارسال غذای آنلاین در هند، اغلب مردان جوانی هستند که درآمدی متوسط رو به بالا دارند

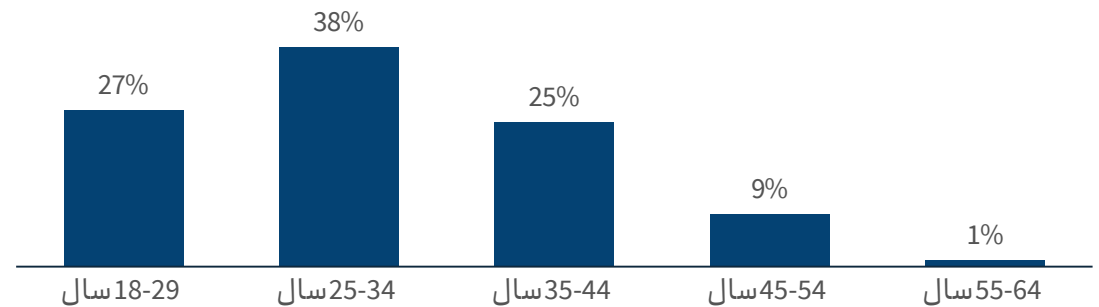
جنسیت



درآمد



سن



خدمات حمل و نقل

بازار خدمات حمل و نقل مثالی روشن از دیجیتال‌سازی صنایع سنتی است. توانایی اجاره یک ماشین، رزرو بلیط برای پرواز، قطار یا اتوبوس یا تصمیم برای رزرو یک ماشین از طریق ارائه‌دهندگان خدمات ماشین‌های اشتراکی، جایگزین‌های جذابی برای خرید و مالکیت ماشین بوجود آورده‌اند. تاثیرات این موضوع را می‌توان از دو جنبه بررسی نمود: این روند نه تنها باعث افزایش گزینه‌های سفر در بازارهای مهم شده است، بلکه مصرف‌کنندگان در کشورهای در حال توسعه می‌توانند از این طریق بیشتر به سفرهای بین‌المللی مبادرت ورزند. همه این موارد در کنار هم منجر به افزایش تعداد مسافران در سطح دنیا می‌شود.

در چشم‌انداز بازار دیجیتال Statista، حوزه خدمات حمل و نقل شامل بخش‌های این بخش‌های بازار است: پروازها، سواری و تاکسی‌های اشتراکی، موتورسیکلت‌های اشتراکی، اسکوترهای برقی اشتراکی، اجاره خودرو، حمل و نقل عمومی، بلیط قطار و بلیط اتوبوس.

پیش‌بینی می‌شود بازار جهانی خدمات حمل و نقل در سال ۲۰۲۱ به ۹۷۶ میلیارد دلار برسد. چین با درآمد مورد انتظار ۲۶۷ میلیارد دلار نقش رهبری بازار خدمات حمل و نقل را دارد. میزان نفوذ و نرخ رشد در اروپا و آمریکا در مقایسه با چین پایین‌تر هستند. بخش پرواز، با درآمد جهانی ۲۷۲ میلیارد دلار بیش‌ترین درآمد را در این حوزه ایجاد می‌کند و ۲۸ درصد از بازار را در اختیار دارد و پس از آن حمل و نقل عمومی قرار دارد که انتظار می‌رود در همین سال اندازه بازاری ۲۵۸ میلیارد دلاری داشته باشد.

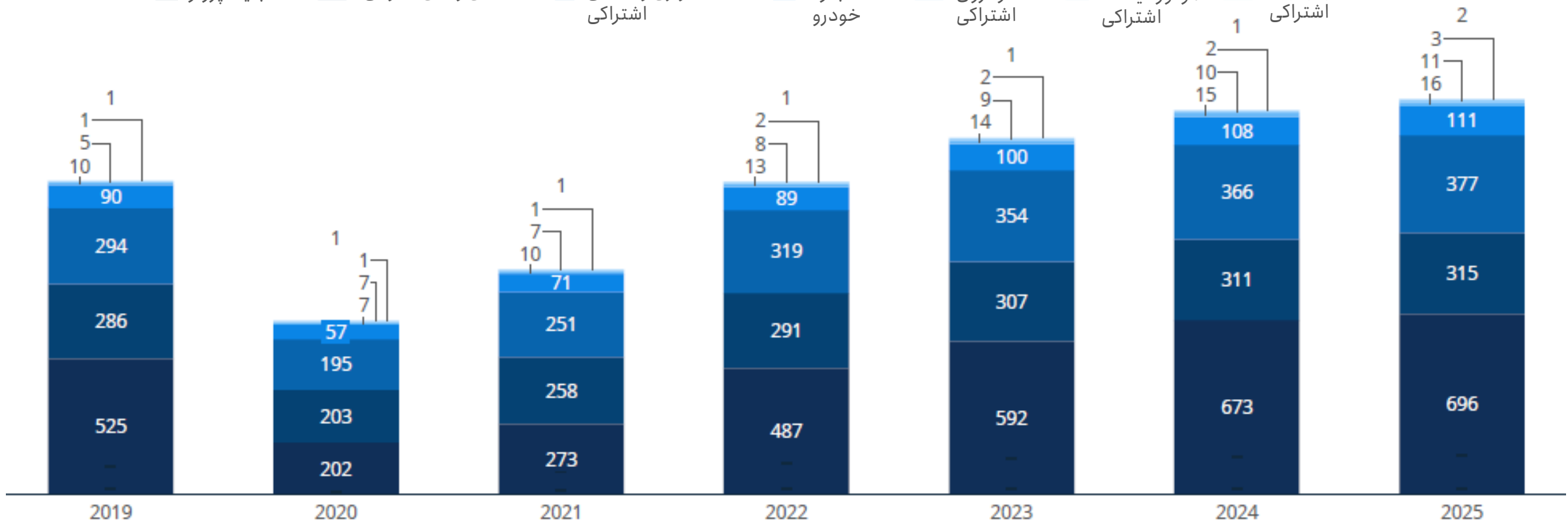


MLV
m.peter@statista.com

انتظار می‌رود بازار خدمات حمل و نقل در سال ۲۰۲۵ به رهبری بخش بلیط پرواز به ارزشی معادل اتریلیون دلار برسد

پیش‌بینی درآمد جهانی خدمات حمل و نقل به میلیارد دلار

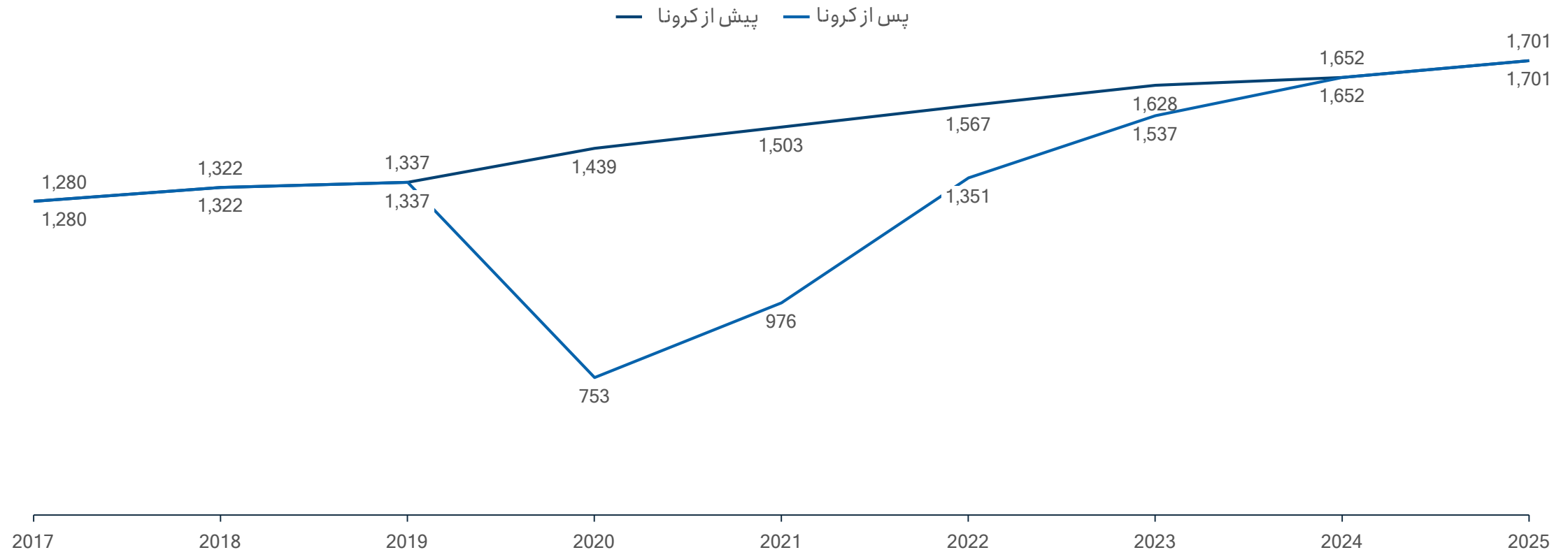
■ بلیط پرواز
 ■ حمل و نقل عمومی
 ■ سواری و تاکسی اشتراکی
 ■ اجاره خودرو
 ■ خودروی اشتراکی
 ■ موتورسیکلت اشتراکی
 ■ اسکوتر برقی اشتراکی



Sources: Statista Mobility Market Outlook, as of October 2021

پاندمی کرونا ضربه سختی به بازار جهانی خدمات حمل و نقل وارد آورد و درآمدهای این حوزه در سال ۲۰۲۰ تقریباً ۵۰ درصد سقوط کرد

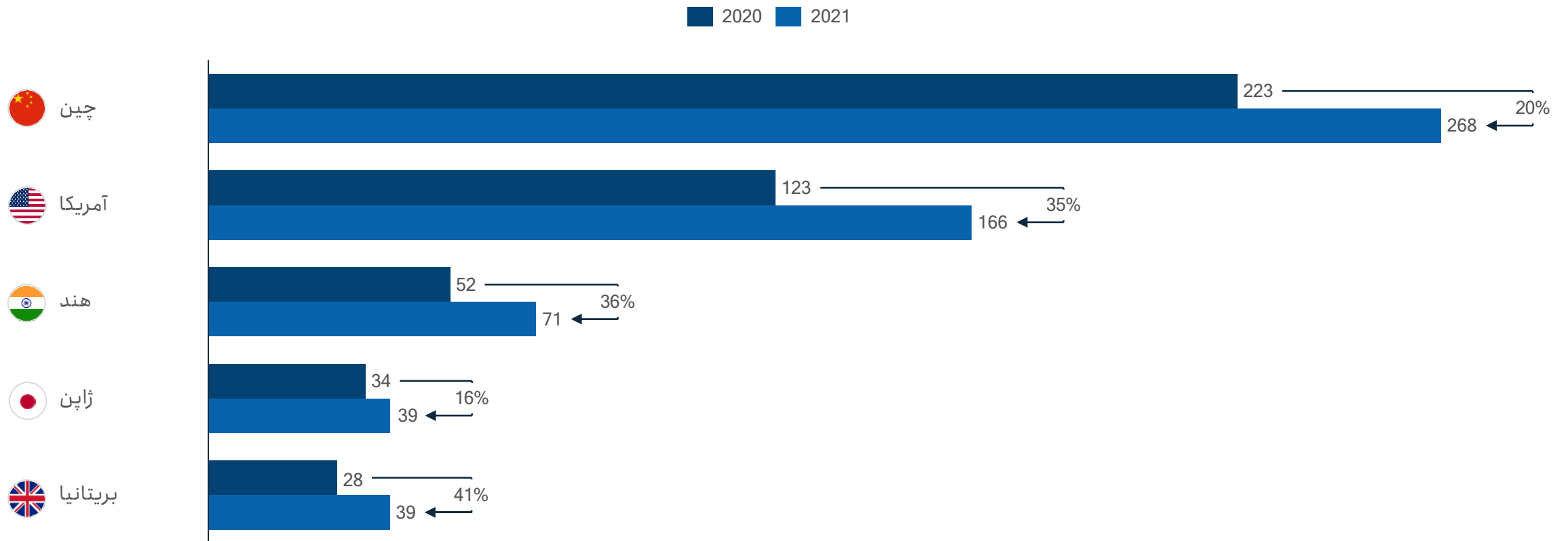
درآمدهای جهانی خدمات حمل و نقل به میلیارد دلار



Sources: [Statista Mobility Market Outlook](#), as of October 2021

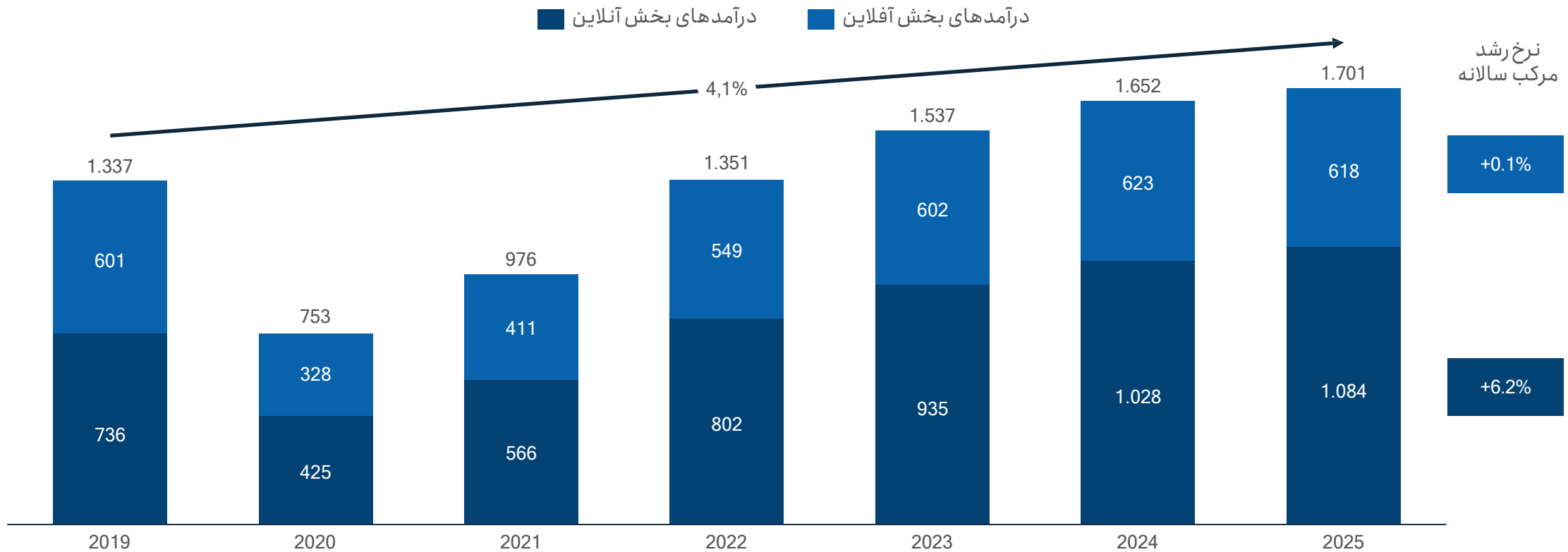
انتظار می‌رود بازار حمل و نقل در چین حدفاصل سال‌های ۲۰۲۰، ۲۰۲۱ و ۲۰۲۰ درصد رشد داشته باشد

۵ کشور برتر از منظر درآمدهای جهانی خدمات حمل و نقل به میلیارد دلار



پیش‌بینی می‌شود تا سال ۲۰۲۵، درآمدهای بخش رزرو آنلاین از رشد کل درآمدهای بازار خدمات حمل و نقل پیشی بگیرد

پیش‌بینی درآمدهای آنلاین و آفلاین خدمات حمل و نقل در سطح جهان به میلیارد دلار



در اکثر بخش‌های بازار، ارائه‌دهندگان خدمات حمل و نقل با رقابتی شدید روبرو هستند

بازیگران کلیدی منتخب خدمات حمل و نقل

پرواز	سواری اشتراکی	قطار	اجاره خودرو	اتوبوس	خودروی اشتراکی	موتورسیکلت اشتراکی	حمل و نقل عمومی	اسکوترهای برقی اشتراکی
Lufthansa United Airlines ETIHAD AIRWAYS DELTA AIR LINES CHINA SOUTHERN AIRLINES Emirates RYANAIR BRITISH AIRWAYS AIRFRANCE 中國東方航空 CHINA EASTERN TURKISH AIRLINES	Lyft UBER Grab FREEMOVE Gett DiDi taxify VIA MOIA OLA wingz GOJEK	AMTRAK National Rail DB BAHN SNCF JR TRENITALIA GRUPPO FERROVIE DELLO STATO P&O Russian Railways DSB ÖBB INDIAN RAILWAYS	SIXT rent a car AVIS Budget Europcar enterprise National Car Rental Alamo Thrifty 一小时租车 eHi Car Services TOYOTA Rent a Car BUCHBINDER Rent-a-Car GLOBAL Rent-a-Car	FLIXBUS GREYHOUND trainline CleverShuttle ECOLINES national express megabus.com BlaBlaBus Coach USA Bus Éireann	SHARENOW Яндекс Драйв DB Flinkster enjoy MILES zipcar enterprise CarShare EVCARD 巴享天开 分时租车	DB mobike StadtRAD YoBike Santander Mopac nextbike BCycle citi bike M	WEIL WIR DICH LIEBEN. MTA M Transport for London KSD AT WIENER LINIEN	Lime Bolt BIRD voi. mofo beam dott WING

Sources: Statista Mobility Market Outlook, as of October 2021

گزینه‌های حمل و نقل اشتراکی محدوده‌ای از اجاره تا سواری‌های اشتراکی را شامل می‌شوند

توزیع خدمات حمل و نقل اشتراکی



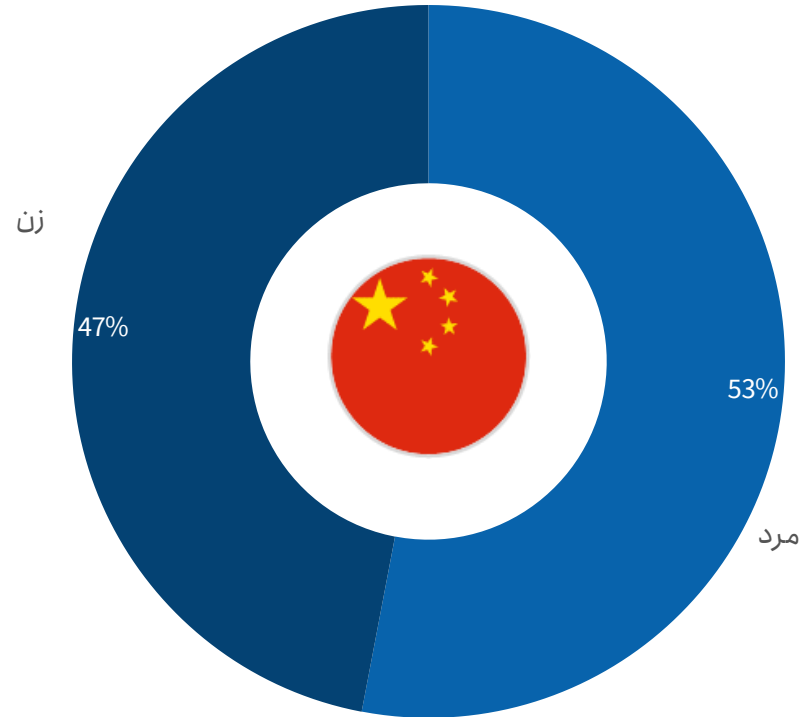
مجموعه خدمات حمل و نقل اشتراکی، صرف‌نظر از مسافت قابل پوشش، یک راهکار در دسترس به شما ارائه می‌دهند



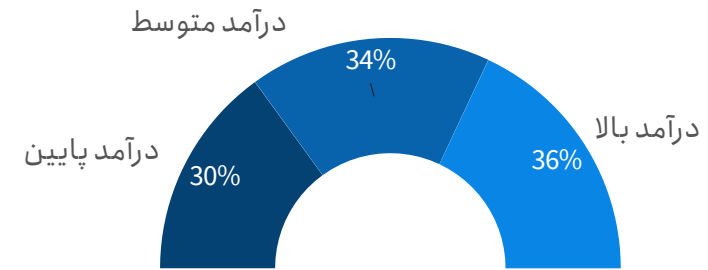
Sources: Statista Mobility Market Outlook 2021

اکثر کاربران فعال خدمات حمل و نقل در چین، سنی بین ۲۵ تا ۳۴ سال دارند

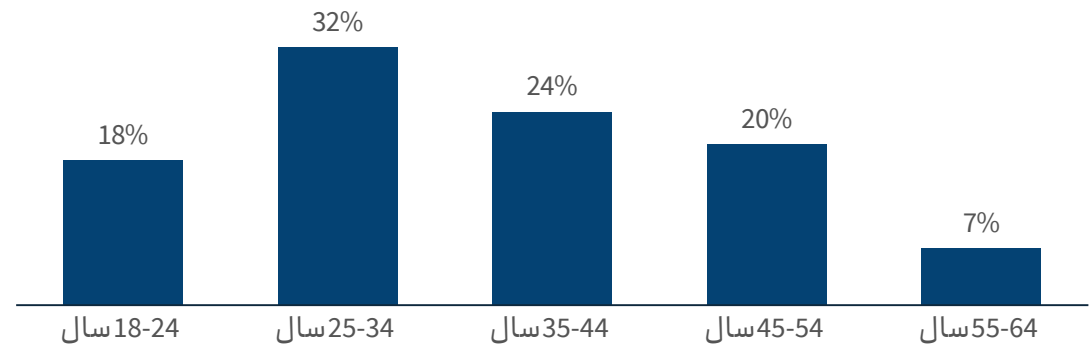
جنسیت



درآمد



سن



Sources: [Statista Global Consumer Survey](#), as of June 2020

دستگاه‌ها

در شروع پاندمی، حجم فروش‌ها بواسطه عدم قطعیت موجود در مورد آینده توسعه بازارها نزولی بود. اما سیاست‌های قرنطینه و نتایج آن، مانند کار کردن از خانه و آموزش از راه دور منجر به افزایش تقاضا به دستگاه‌ها شد. در نتیجه این موضوع سراسیمی شدیدی که در سایر بخش‌ها بر اثر پاندمی کرونا ایجاد شد، اجازه خودنمایی در بازار دستگاه‌ها را نیافت.



S. Fischer

s.fischer@statista.com

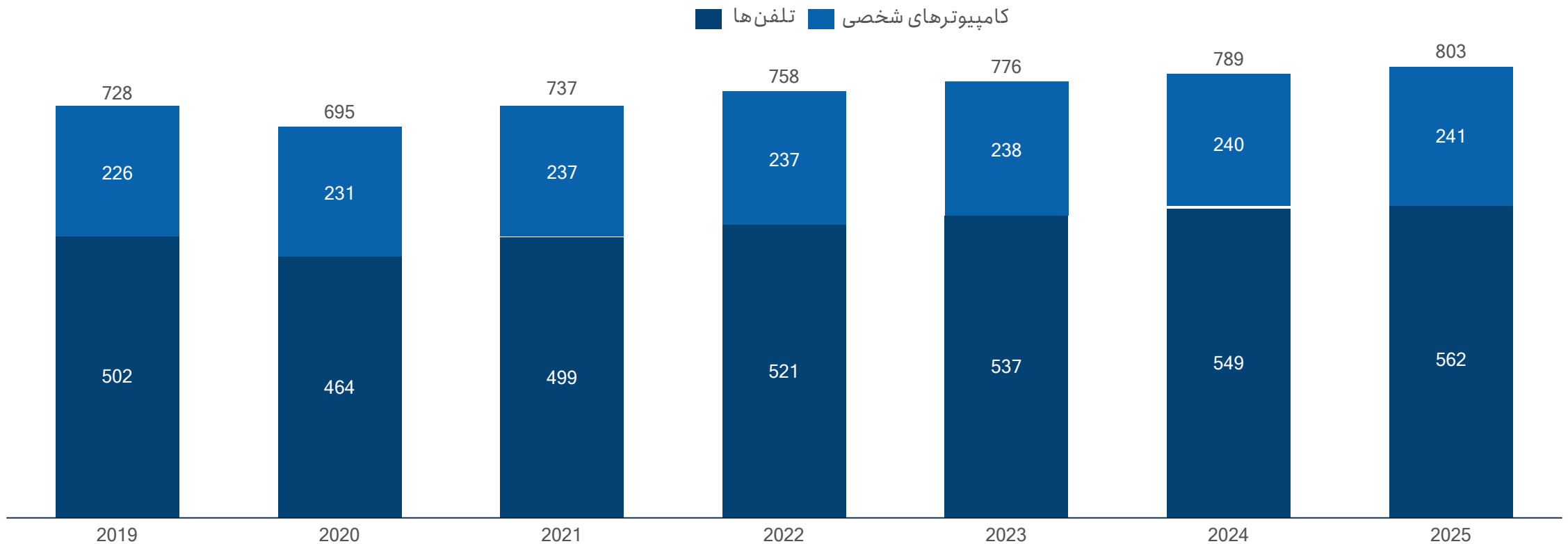
ما در چشم‌انداز بازار دیجیتال Statista، بازار دستگاه‌ها را به دو بخش کامپیوترهای شخصی و تلفن‌ها تقسیم کرده‌ایم. هردو این بخش‌ها متاثر از فروش به مصرف‌کنندگان هستند و بخش کامپیوترهای شخصی علاوه بر آن متاثر از تراکنش‌های B2B نیز هست. پیش‌بینی می‌شود که در سال ۲۰۲۱، درآمد بخش دستگاه‌ها به ۷۳۷ میلیارد دلار برسد. بخش تلفن‌ها با درآمد پیش‌بینی شده ۴۹۹ میلیارد دلار برای سال ۲۰۲۱، بخش بزرگتر را تشکیل می‌دهد. در سال ۲۰۲۱، چین بزرگ‌ترین بازار سخت‌افزاری دنیا با ارزش ۱۷۳ میلیارد دلار را در اختیار دارد و آمریکا با ۱۲۸ میلیارد دلار در جایگاه دوم قرار دارد.

بررسی‌های بعمل آمده بر روی دورنمای رقابتی حوزه دستگاه‌ها نشان می‌دهد که در بخش کامپیوترهای شخصی، لنوو، اچ پی و دل بزرگ‌ترین بازیگران هستند و در بخش تلفن‌ها، Samsung، هواوی و Apple تولیدکنندگان اصلی هستند. بازار در این حوزه رشد سالانه مرکب ثابت ۲.۱ درصدی را بین سال‌های ۲۰۲۱ تا ۲۰۲۶ نشان می‌دهد. این رشد، منجر به حجم بازار مورد انتظار ۸۱۶ میلیارد دلاری برای سال ۲۰۲۶ می‌شود.

بازار دستگاه‌ها، توسط روندهای متنوعی از جمله بکارگیری فناوری ابری، 5G و کلان داده و در کنار آن نیاز روز افزون به انعطاف‌پذیری و پویایی توسعه خواهد یافت. با سرعت گرفتن دیجیتال‌سازی، دستگاه‌های سخت‌افزاری بایستی بتوانند به شکلی پایدار خود را با استانداردهای موجود وفق دهند. به همین دلیل و با توجه به مشاهدات پس از بحران مالی سال ۲۰۰۸ و در حین پاندمی کرونا، بازار دستگاه‌ها، به شکلی نسبتاً سریع پس از رکودهای اقتصادی خود را بازیابی می‌کند.

پیش‌بینی می‌شود بازار دستگاه‌ها در سال ۲۰۲۵ به رهبری بخش تلفن‌ها به ارزشی معادل ۸۰۳ میلیارد دلار برسد

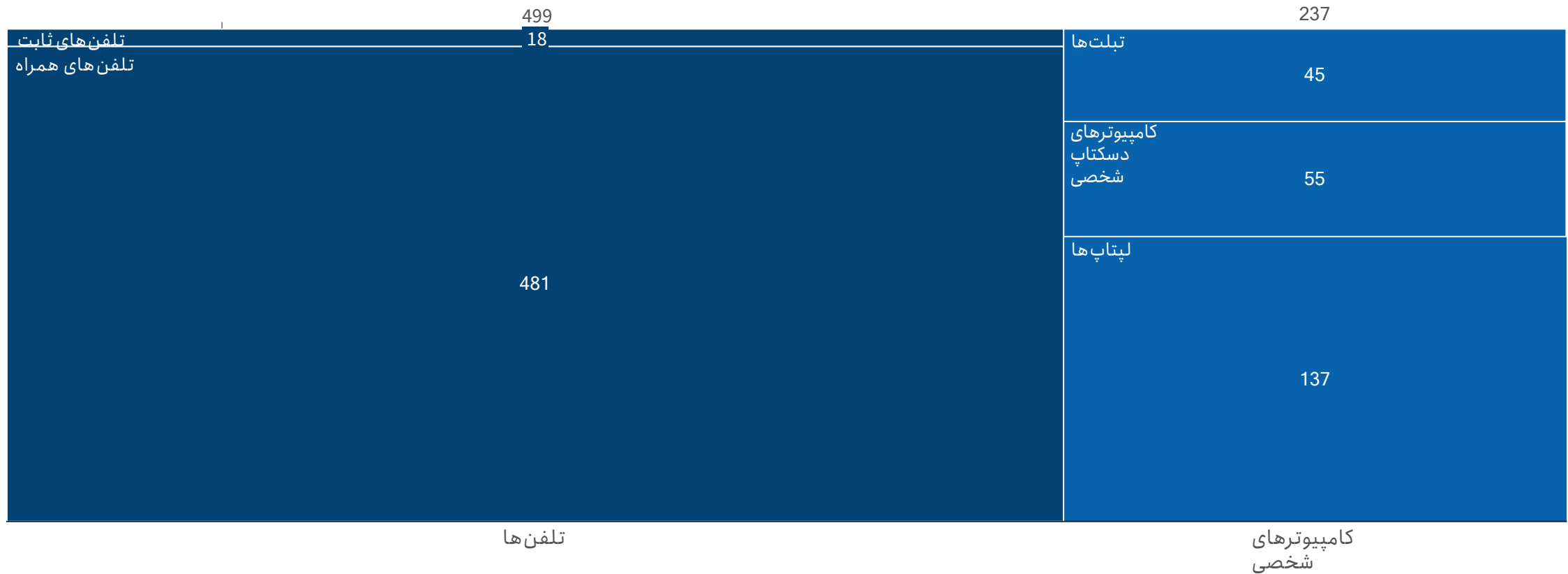
پیش‌بینی درآمد جهانی بازار دستگاه‌ها به میلیارد دلار



Sources: Statista Technology Market Outlook, as of October 2021

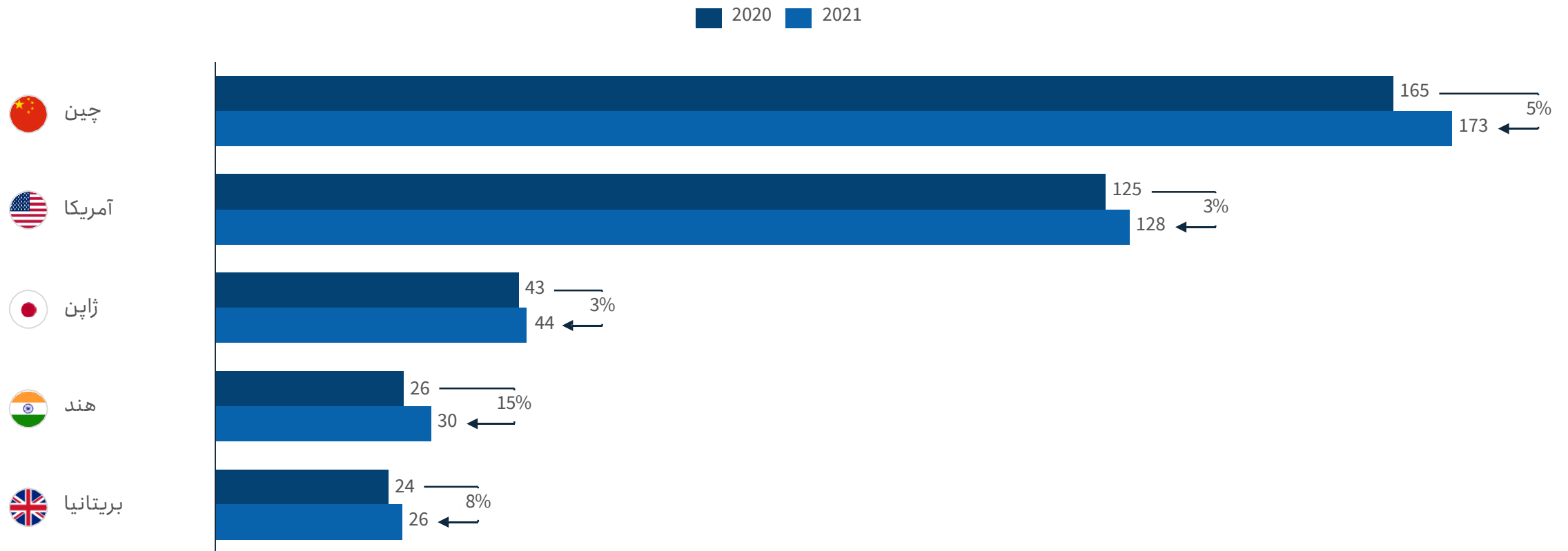
زیربخش تلفن‌ها به لحاظ هزینه کرد، بخش غالب در حوزه بازار دستگاه‌هاست

درآمد جهانی بازار دستگاه‌ها به میلیارد دلار در سال ۲۰۲۱



انتظار می‌رود در حد فاصل سال‌های ۲۰۲۰ و ۲۰۲۱، بازار دستگاه‌ها در چین، ۵ درصد رشد داشته باشد

۵ کشور برتر به لحاظ درآمد بازار دستگاه‌ها به میلیارد دلار



پایگاه داده

ما در چشم‌انداز بازار دیجیتال Statista بازار پایگاه داده را در سه بخش از هم جدا کرده ایم: سرور، حافظه ذخیره ساز و زیرساخت شبکه. زیربخش زیرساخت شبکه خود به دو بخش تقسیم می‌شود: زیرساخت شبکه ارائه‌دهندگان خدمات و زیرساخت شبکه تجاری.

پیش‌بینی می‌شود که درآمد بخش پایگاه داده در سال ۲۰۲۱ به ۳۱۶ میلیارد دلار برسد. بخش زیرساخت شبکه با پیش‌بینی درآمد ۱۹۰ میلیارد دلاری در سال ۲۰۲۱، بزرگ‌ترین بخش را شامل می‌شود. در سال ۲۰۲۱، آمریکا با ۹۳ میلیارد دلار بزرگ‌ترین بازار بخش پایگاه داده است و چین با ۶۲ میلیارد دلار در جایگاه بعدی قرار دارد.

بزرگ‌ترین بازیگران در بخش زیرساخت شبکه، هواوی، سیسکو، نوکیا و اریکسون هستند. با توجه به توسعه روزافزون دیجیتال‌سازی فرآیندهای کسب‌وکاری، فضاهای ذخیره ابری، و کلان داده، اهمیت پایگاه داده‌ها، برای شرکت‌ها و بخش دولتی در سطح جهان مرتباً در حال افزایش است. گرچه، بواسطه هزینه بسیار بالای خرید و نصب پایگاه داده‌ها، میزان هزینه برای این بازار روندی نوسانی را نشان می‌دهد. در زمان شرایط اقتصادی خوب، تمایل برای هزینه کردن در زمینه زیرساخت‌های IT و بکارگیری فناوری‌ها و کاربری‌های نوین بالاست. میزان سرمایه‌گذاری در این بخش در نتیجه پاندمی کرونا با افت روبرو شد. این احتمال می‌رود که این بخش از بازار در سال‌های آتی، رفتاری نوسانی را دنبال کند.

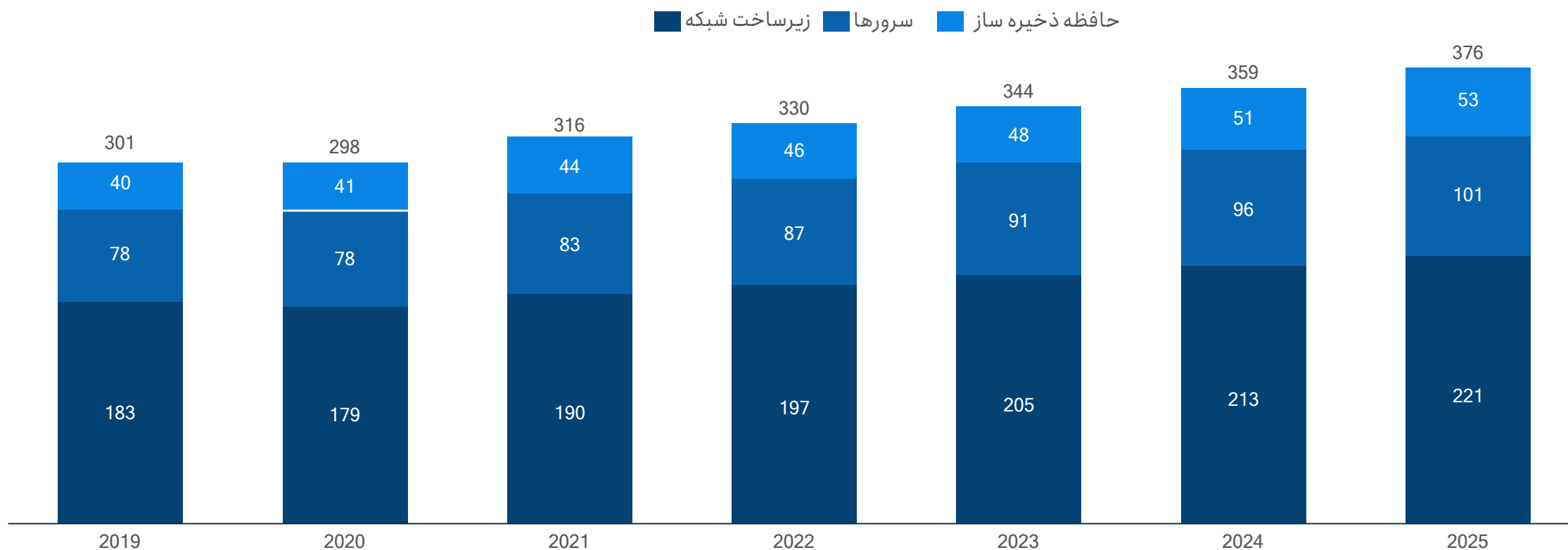


S. Höhl

s.hoehl@statista.com

انتظار می‌رود ارزش بازار پایگاه داده تا سال ۲۰۲۵، به ۳۷۶ میلیارد دلار برسد

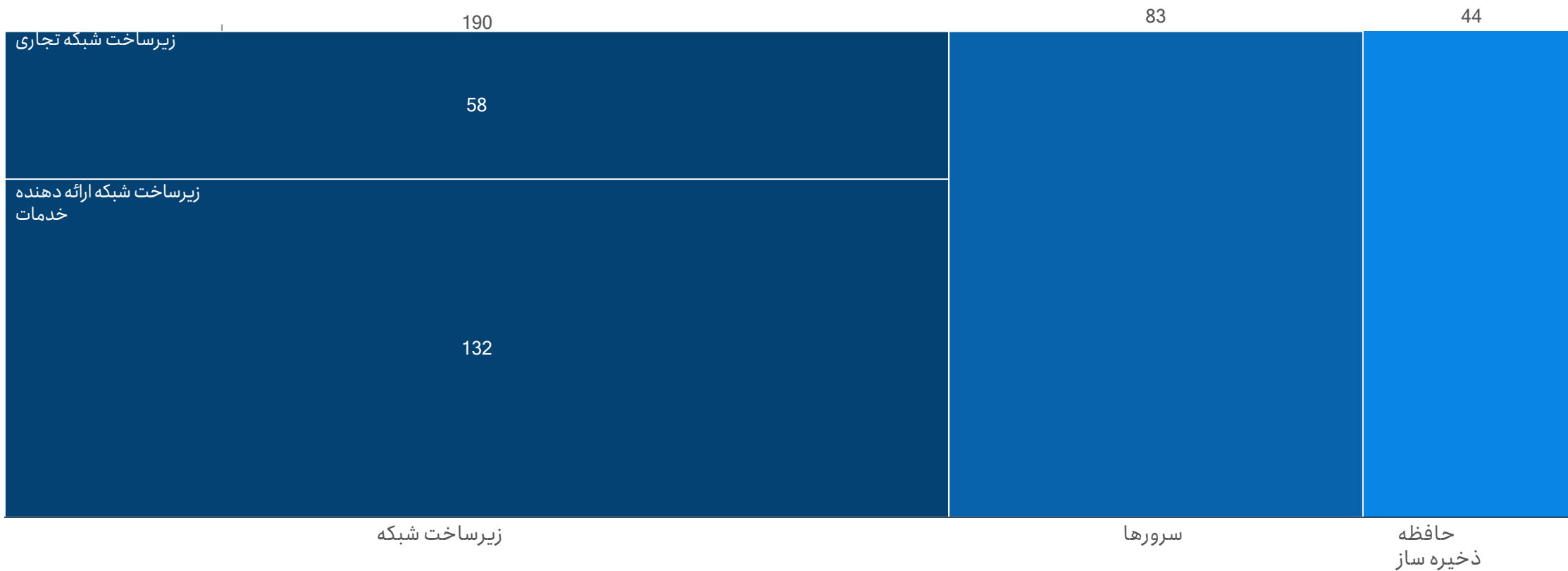
پیش‌بینی درآمد بازار پایگاه داده به میلیارد دلار



Sources: [Statista Technology Market Outlook](#), as of October 2021

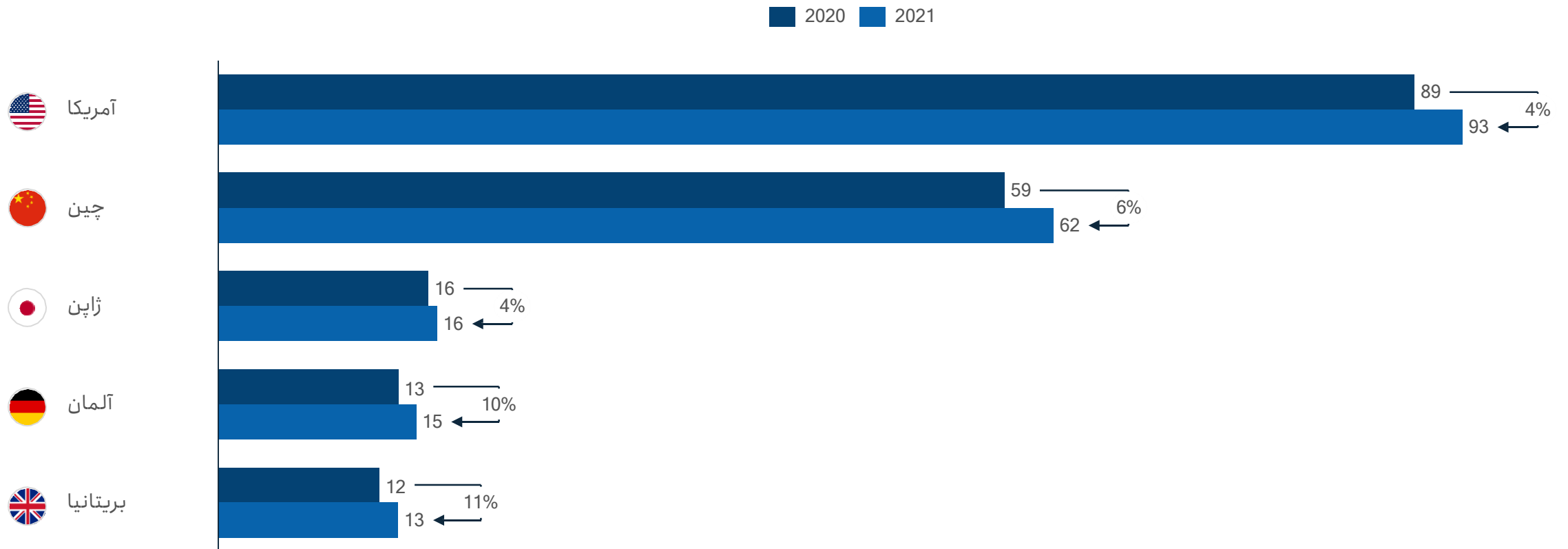
زیربخش زیرساخت شبکه ارائه دهنده خدمات بر بازار جهانی پایگاه داده مسلط است

درآمد جهانی بازار پایگاه داده به میلیارد دلار در سال ۲۰۲۱


















انتظار می‌رود در حد فاصل بین سال‌های ۲۰۲۰ و ۲۰۲۱، بازار پایگاه داده در آمریکا، با نرخ رشد مرکب سالانه ۴ درصدی رشد داشته باشد

۵ کشور برتر از حیث درآمدهای بازار پایگاه داده به میلیارد دلار



بازار بخش‌های مختلف پایگاه داده توسط بازیگران کلیدی مقیاس یافته و تثبیت شده احاطه شده است

بازیگران کلیدی منتخب بازار پایگاه داده

زیرساخت شبکه	سرورها	حافظه ذخیره ساز
 HUAWEI  Hewlett Packard Enterprise	 CISCO  IBM	 Hewlett Packard Enterprise  DELL
 NOKIA  ERICSSON	 DELL  hp	 IBM  HITACHI
 CISCO	 lenovo	 NetApp

نرم‌افزار

انتظار می‌رود در سال ۲۰۲۱، درآمد جهانی بازار نرم‌افزارها به رقمی معادل ۵۷۸ میلیارد دلار برسد. ۴۰ درصد از این درآمدها مربوط به بخش نرم‌افزارهای تجاری است که انتظار می‌رود در سال ۲۰۲۱، درآمدی معادل ۲۲۸ میلیارد دلار داشته باشند. آمریکا با درآمد پیش‌بینی شده ۲۹۲ میلیارد دلار، تشکیل دهنده بزرگ‌ترین بازار نرم‌افزار در دنیاست.

بازار نرم‌افزار، تحت رهبری تعدادی از شناخته شده ترین شرکت‌های دنیا از جمله Google، Microsoft، IBM، SAP و ادوبی و در کنار آن‌ها شرکت‌های کوچکتر مانند زوم و اسلک است که در زمینه‌های تخصصی مانند نرم‌افزارهای همکاری فعالیت می‌کنند.



J. Faerber
j.fauber@statista.com

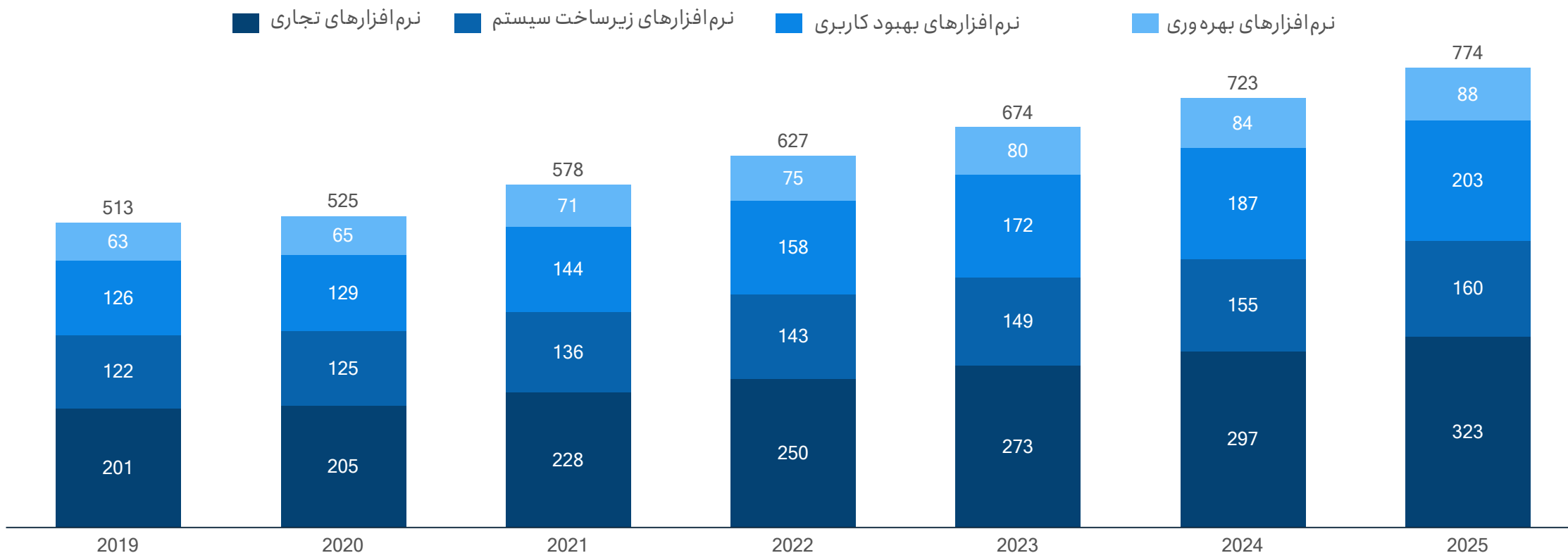
تغییرات دیجیتال اساسی در شرکت‌ها اصلی‌ترین پیشران سرمایه‌گذاری در حوزه نرم‌افزارهاست. بطور خاص نرم‌افزارهایی که بتوانند با تمرکز بر دیجیتال‌سازی و اتوماسیون فرایندها و در کنار آن تحلیل داده، به کسب بینش بیشتر از کسب‌وکار و افزایش کارایی بیانجامند، بیشتر مورد تقاضا هستند. دوران کرونا، باعث اجرای سیاست‌های دورکاری شد و در نتیجه این موضوع تقاضا برای نرم‌افزارهای همکاری و استفاده از "نرم‌افزار به عنوان خدمت" افزایش یافت.

در چشم‌انداز بازار Statista، ما بازار نرم‌افزارها را به بخش‌های نرم‌افزارهای تجاری، نرم‌افزارهای زیرساخت سیستم، نرم‌افزارهای توسعه کاربری و نرم‌افزارهای بهره‌وری تقسیم کردیم. این بخش‌ها خود از محدوده وسیعی از بخش‌ها تشکیل شده‌اند که نشان دهنده تنوع اشکال نرم‌افزاری است: نرم‌افزارهای بهره‌وری شامل نرم‌افزارهای مدیریتی، اداری، همکاری، خلاقیت و عمرانی هستند.

بخش نرم‌افزارهای تجاری نیز به زیربخش‌های نرم‌افزارهای ERP، نرم‌افزارهای CRM، هوش تجاری و نرم‌افزارهای مدیریت زنجیره تامین تقسیم شده است.

پیش‌بینی می‌شود بازار نرم‌افزار در سال ۲۰۲۵ به رهبری بخش نرم‌افزارهای تجاری به ارزشی معادل ۷۷۴ میلیارد دلار برسد

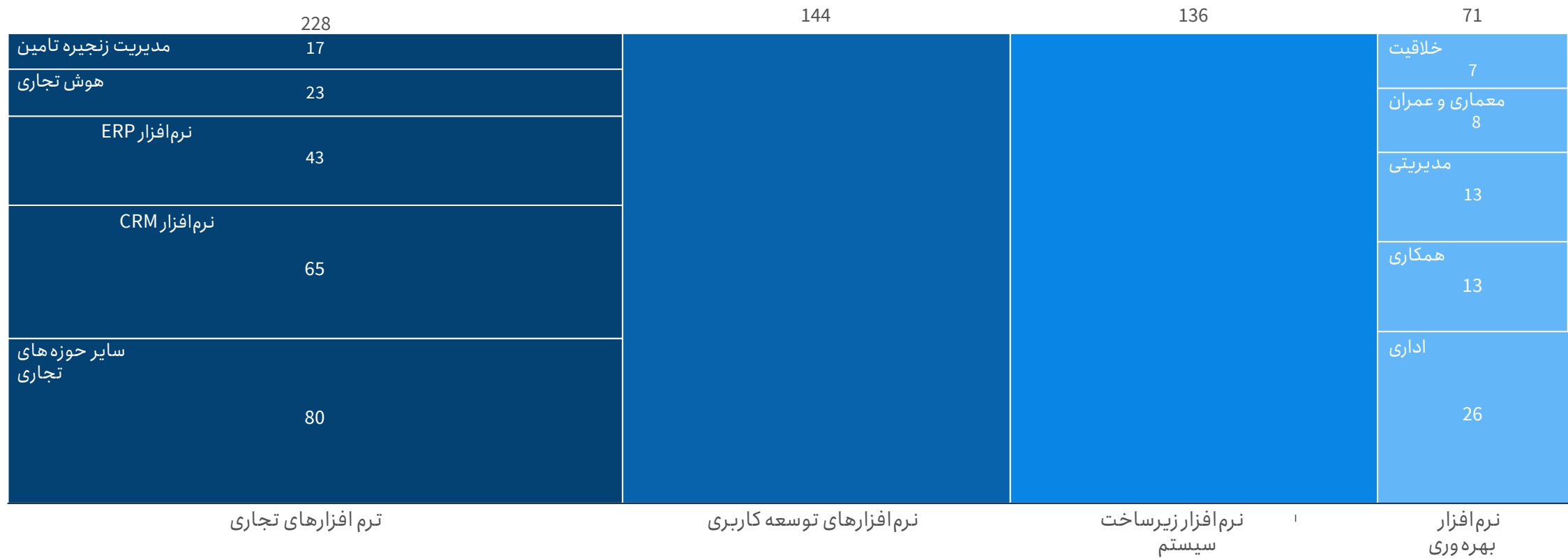
پیش‌بینی درآمد بازار جهانی نرم‌افزارها به میلیارد دلار



Sources: Statista Technology Market Outlook, as of October 2021

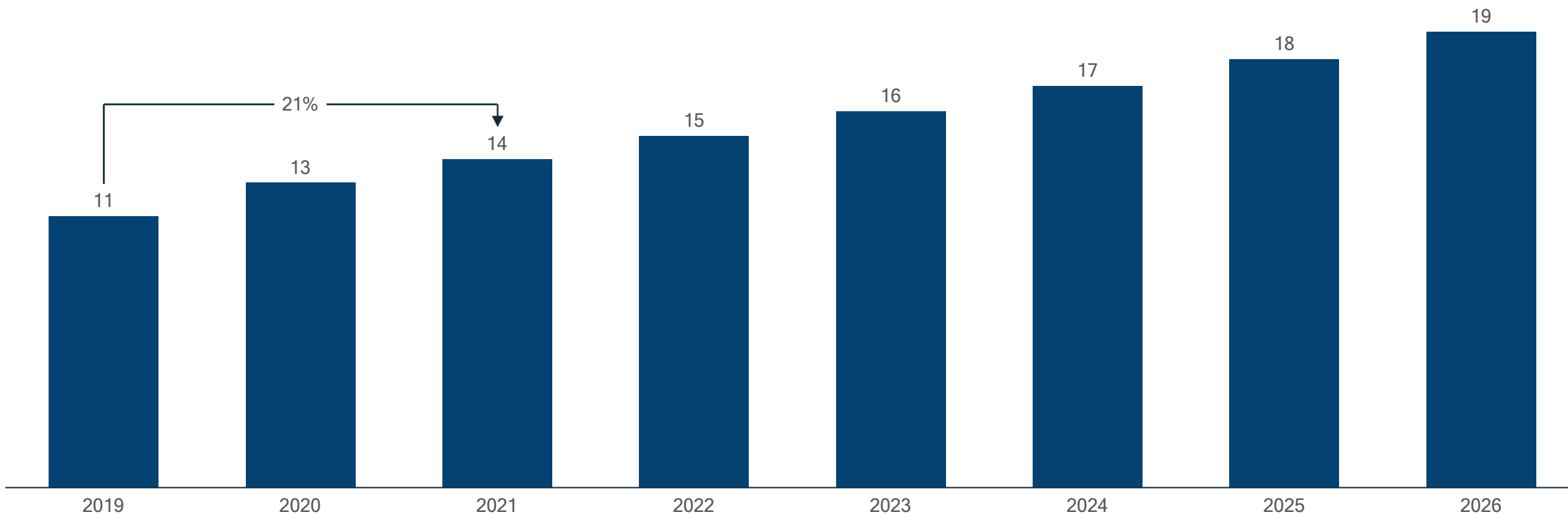
بخش نرم‌افزارهای تجاری، بخش غالب در بازار نرم‌افزارهاست و زیربخش CRM بزرگ‌ترین زیربخش این حوزه است

درآمد جهانی بازار نرم‌افزار به میلیارد دلار در سال ۲۰۲۱



نرم‌افزارهای همکاری به واسطه بیماری کرونا کماکان تقاضای بالایی دارند و رشد قدرتمندی داشته‌اند

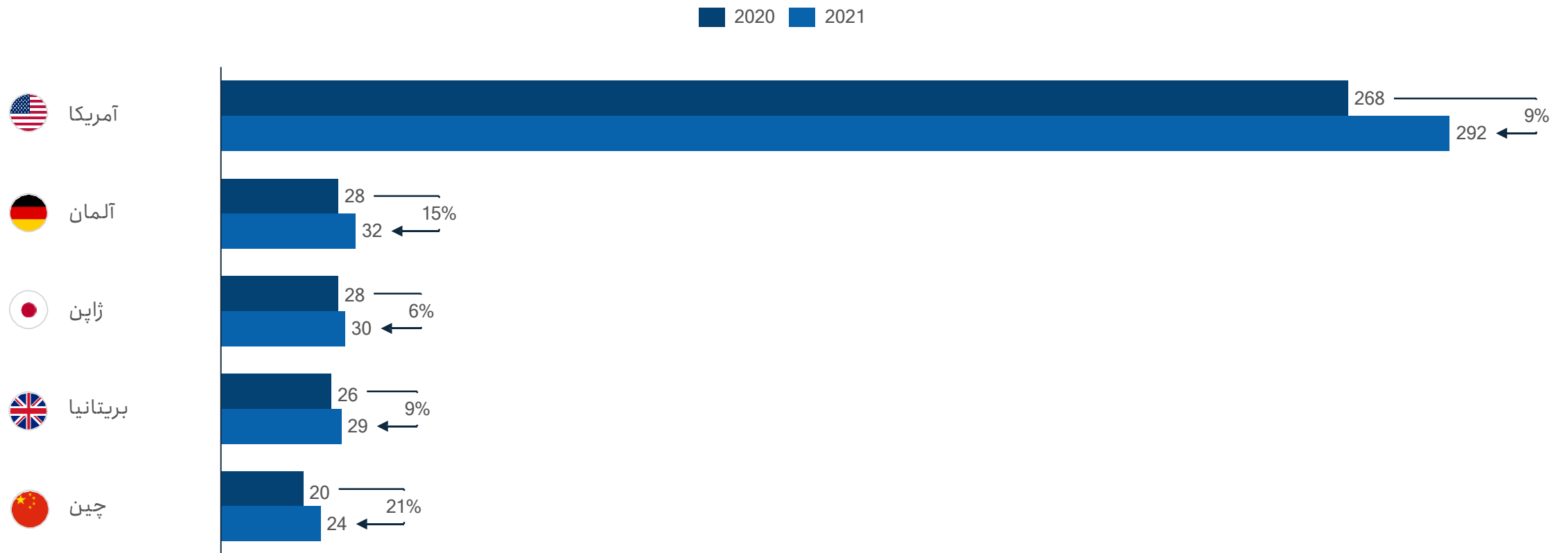
درآمد جهانی نرم‌افزارهای همکاری به میلیارد دلار



Sources: Statista Technology Market Outlook, as of October 2021

چین در زمینه بازار نرم‌افزار، با رشد درآمدی ۲۱ درصدی در صدر لیست ۵ کشور برتر به لحاظ عملکرد قرار دارد

۵ کشور برتر بازار نرم‌افزار از حیث درآمد به میلیارد دلار



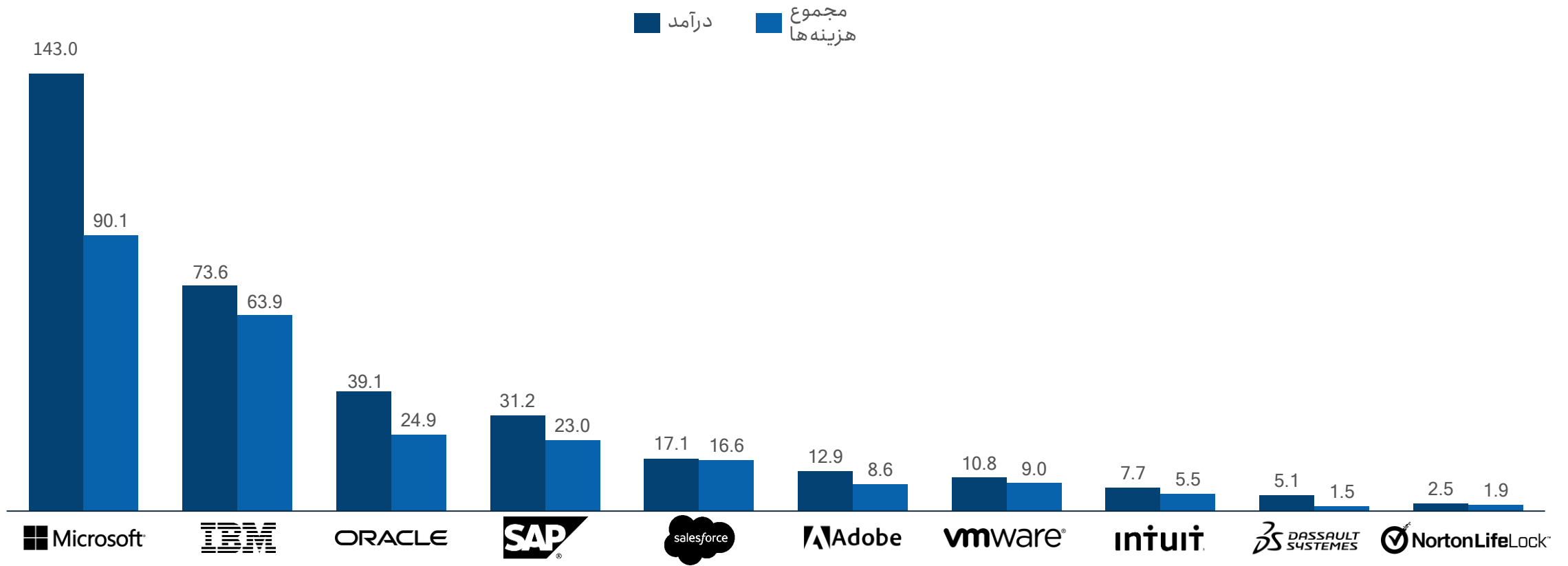
تمام بخش‌های نرم‌افزار توسط شرکت‌های بزرگ و شناخته شده‌ای مانند Microsoft تحت سلطه قرار گرفته‌اند

بازیگران کلیدی منتخب بازار نرم‌افزار

نرم‌افزارهای بهره‌وری	نرم‌افزارهای تجاری	نرم‌افزارهای بهبود کارایی	نرم‌افزارهای زیرساخت سیستم
   	   	  	   

بزرگ‌ترین شرکت‌های نرم‌افزاری از منظر درآمدها و هزینه‌ها تفاوت‌های آشکاری دارند

درآمدها و مجموع هزینه‌ها به میلیارد دلار در سال ۲۰۲۱



Sources: Annual reports, Statista

خدمات IT

با توجه به روند رو به جلوی تغییرات دیجیتال و اتوماسیون فرایندهای کسب‌وکاری، بازار خدمات IT، در صنعت جهانی IT از اهمیت بیشتری برخوردار شده است.

ما در چشم‌انداز بازار فناوری Statista، بازار خدمات IT را به بخش‌های زیر تقسیم کرده ایم: برون‌سپاری IT، برون‌سپاری فرایندهای کسب‌وکار، مشاوره و اجرای IT و سایر خدمات IT. تمرکز ویژه ما بر روی فضای کسب‌وکاری حرفه‌ای بود.

بازار جهانی خدمات IT در سال ۲۰۲۱، درآمدی معادل ۱ تریلیون دلار کسب نمود و انتظار می‌رود این درآمد در سال ۲۰۲۶ به ۱.۵ تریلیون دلار نیز برسد. در دهه‌های اخیر، عوامل کلیدی برای کسب سهم بازار در این صنعت پویا، دچار تغییر شده‌اند.

بخش برون‌سپاری IT با توجه به رشد نرم‌افزارها و سخت‌افزارها در دنیا، با درآمد پیش‌بینی شده ۳۶۰ میلیارد دلار در سال ۲۰۲۱، بزرگ‌ترین بخش است. بازیگران این بخش با ارائه منابع و متخصصان به شرکت‌ها به آن‌ها در کاهش بودجه و نیروی انسانی مربوط به IT و در کنار آن حذف هزینه‌های بالای مدیریت کاربری‌های تجاری کمک می‌کنند. کشورهای آمریکا با درآمد ۳۸۰ میلیارد دلار و ژاپن با ۷۶ میلیارد دلار در سال ۲۰۲۱، بزرگ‌ترین مناطق به لحاظ بازار IT در دنیا هستند.

اصلی‌ترین بازیگران این بخش IBM و اکسنچر هستند.



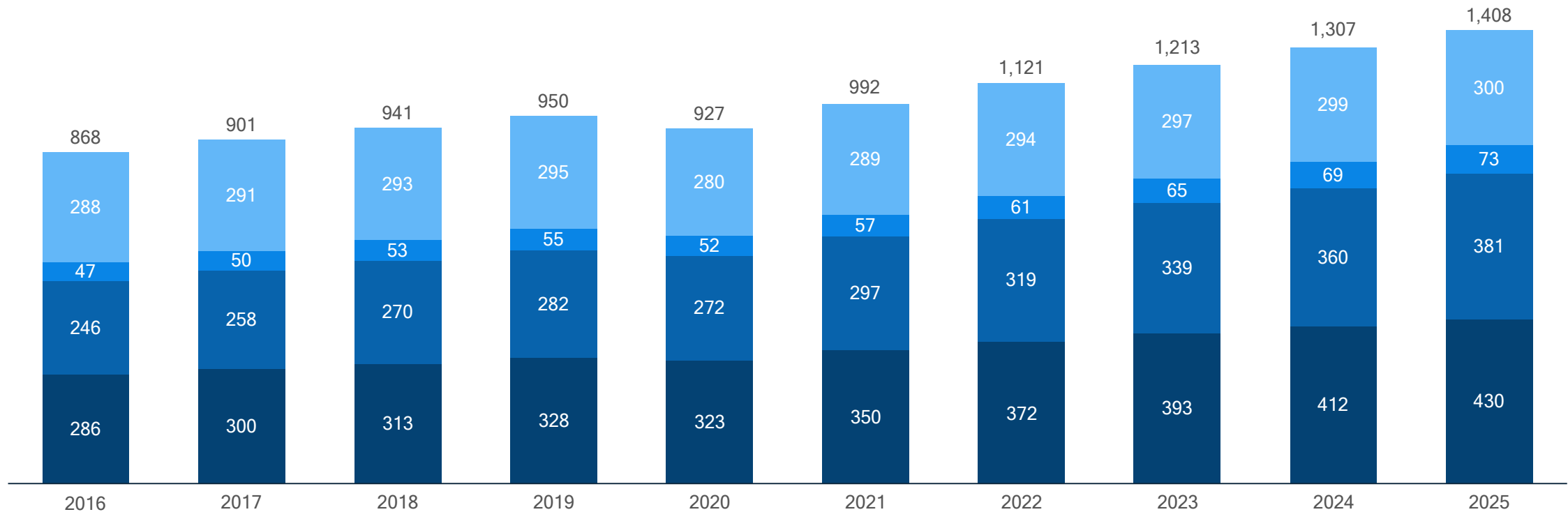
S. Wang

s.wang@statista.com

پیش‌بینی می‌شود بازار خدمات IT در سال ۲۰۲۵ به رهبری بخش برون سپاری IT به ارزشی معادل ۱۲ تریلیون دلار برسد

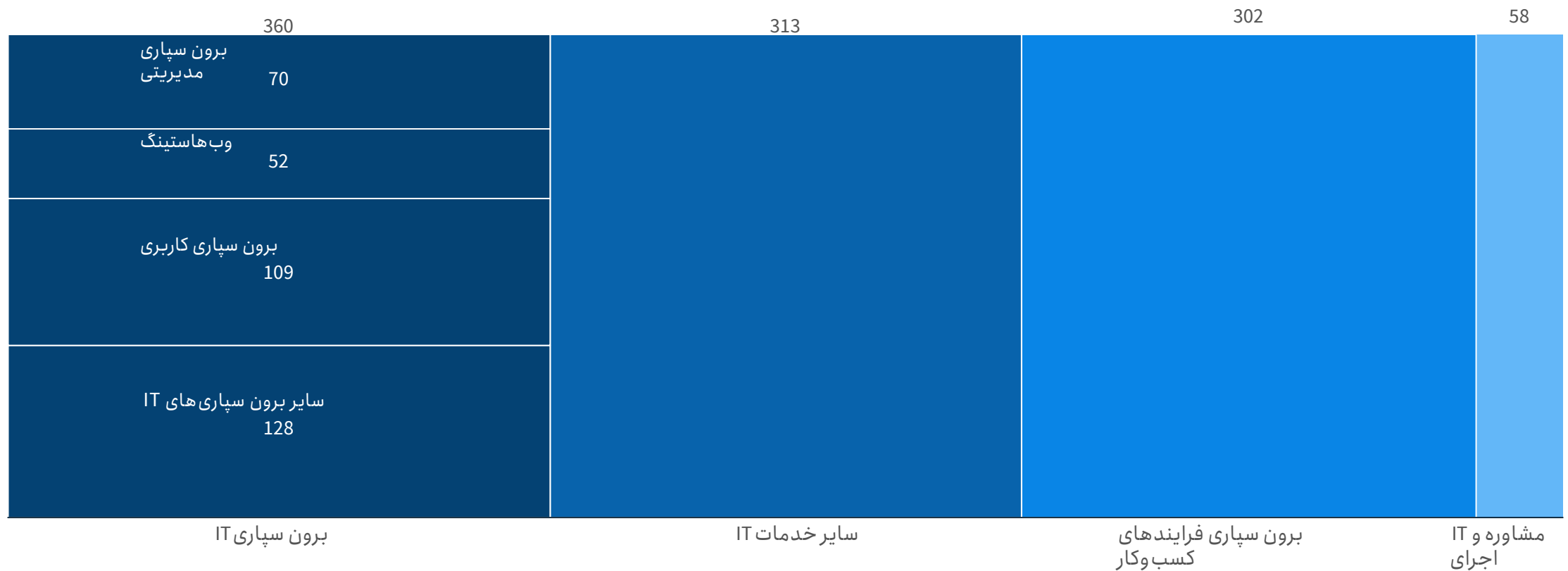
پیش‌بینی درآمد جهانی بازار خدمات IT به میلیارد دلار

سایر خدمات IT مشاوره و اجرای IT برون سپاری فرایندهای کسب و کار برون سپاری IT



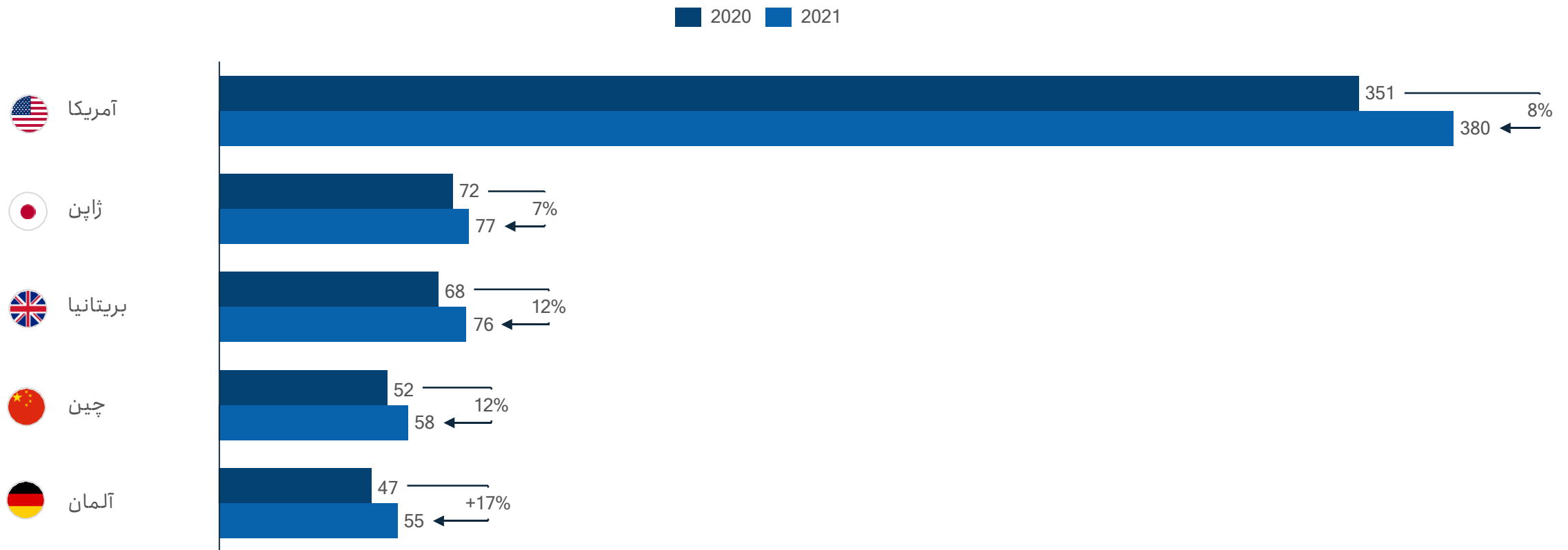
زیربخش برون سپاری IT، بزرگ‌ترین زیربخش حوزه بازار جهانی خدمات IT است

درآمد بازار جهانی خدمات IT به میلیارد دلار در سال ۲۰۲۱



چین در سال ۲۰۲۱، بیش‌ترین میزان رشد در حوزه بازار خدمات IT را از خود نشان داد

۵ کشور برتر به لحاظ درآمد جهانی بازار خدمات IT به میلیارد دلار



بازار بخش‌های مختلف خدمات IT توسط بازیگران کلیدی مقیاس یافته و بزرگ احاطه شده است

بازیگران منتخب کلیدی در بازار خدمات IT

مشاوره و اجرای IT	برون سپاری فرایندهای کسب و کار	برون سپاری IT
 Cognizant CGI accenture	 TATA CONSULTANCY SERVICES 	 
		 

ابر عمومی

پیش‌بینی می‌شود درآمد بازار خدمات ابر عمومی در سال ۲۰۲۱، به رقم ۳۳۲ میلیارد دلار برسد. بخش نرم‌افزار به عنوان خدمت با دربرگرفتن بیش از نیمی از اندازه بازار، بزرگ‌ترین بخش این حوزه است. خدمات ابری، با گسترش کرونا و لزوم دورکاری نقشی بسیار برجسته پیدا کردند. چالش‌های متاثر از کرونا، به شکلی واضح، لزوم و اهمیت استفاده از راهکارهای ابری را نشان داد.

توسعه بازار ابر عمومی، تحت رهبری بازیگران کلیدی آمریکایی مانند Amazon Web Services, Microsoft و Google و پشت سر آن‌ها بازیگر چینی یعنی Alibaba کلاود اتفاق افتاده است.



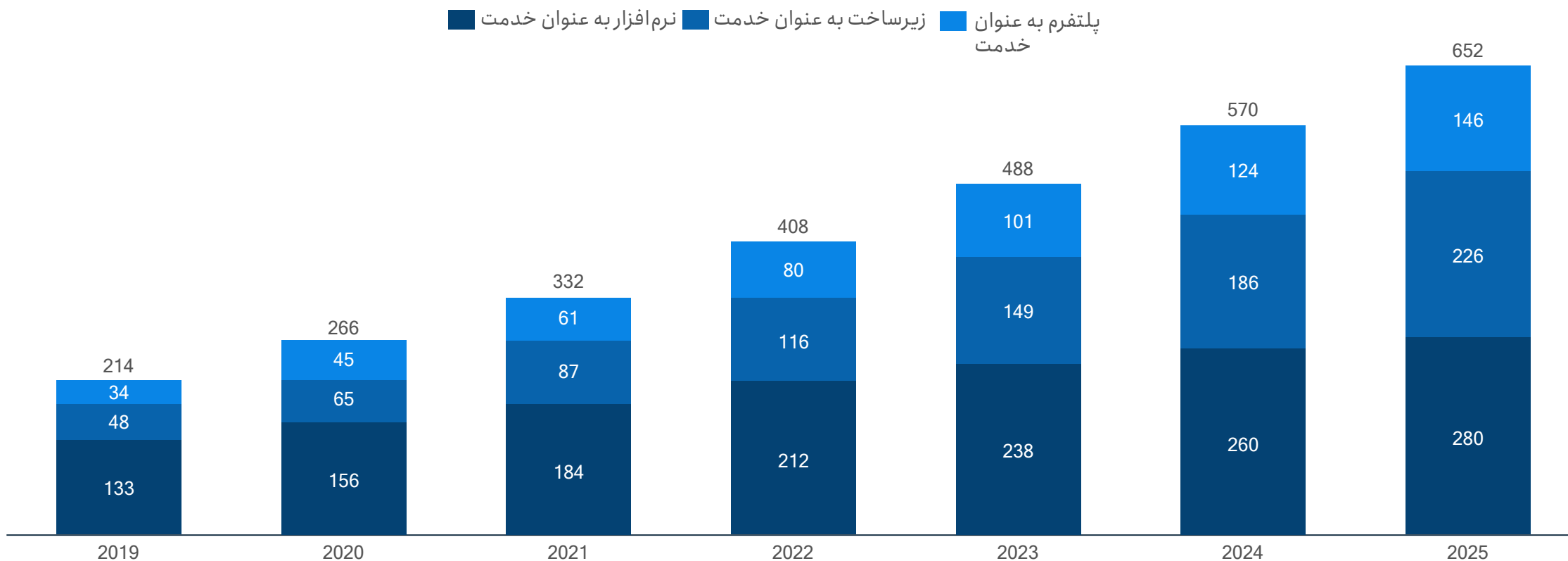
J. Faerber
j.fauber@statista.com

در چشم‌انداز بازار فناوری Statista، بازار ابر عمومی شامل درآمدهای ایجادشده در سه بخش مدل ارائه خدمات ابری شامل زیرساخت به عنوان خدمت (IaaS)، پلتفرم به عنوان خدمت (PaaS) و نرم‌افزار به عنوان خدمت (SaaS) است. بطور کلی، این خدمات معمولاً از طریق ارائه‌دهندگان خدمات شخص ثالثی که منابع محاسباتی مانند حافظه ذخیره و سرور، چارچوب‌ها و ابزار توسعه و اپلیکیشن‌های توسعه کسب‌وکار را از طریق اینترنت به مشتریان ارائه می‌دهند، پیشنهاد می‌شوند. این خدمات به شکل از راه دور توسط پایگاه‌های داده با مقیاس بزرگ شخص ثالث، مدیریت، فعالسازی و توزیع می‌شوند.

رایانش ابری بر تمام جنبه‌های فرایندهای کسب‌وکار تاثیرگذار است و می‌تواند نیازهای مربوط به پویایی و پیچیدگی کسب‌وکار را برطرف نماید. ابر عمومی به سازمان‌ها اجازه می‌دهد به گونه‌ای مقیاس یافته و منابع خود را به اشتراک بگذارند که از هیچ طریق دیگری نمی‌توانند این کار را انجام دهند. در اثر استفاده زیاد و افزایش تعداد کاربران ابری، بازار ابر عمومی در سالیان اخیر رشدی بسیار زیاد را تجربه کرده است. این رشد در سال‌های آتی نیز ادامه دار خواهد بود چرا که ظرفیت‌های بالقوه خدمات ابری هنوز به طور کامل به منصفه ظهور نرسیده‌اند.

پیش‌بینی می‌شود بازار ابر عمومی در سال ۲۰۲۵ به رهبری بخش نرم‌افزار به عنوان خدمت به ارزشی معادل ۳۳۲ میلیارد دلار برسد

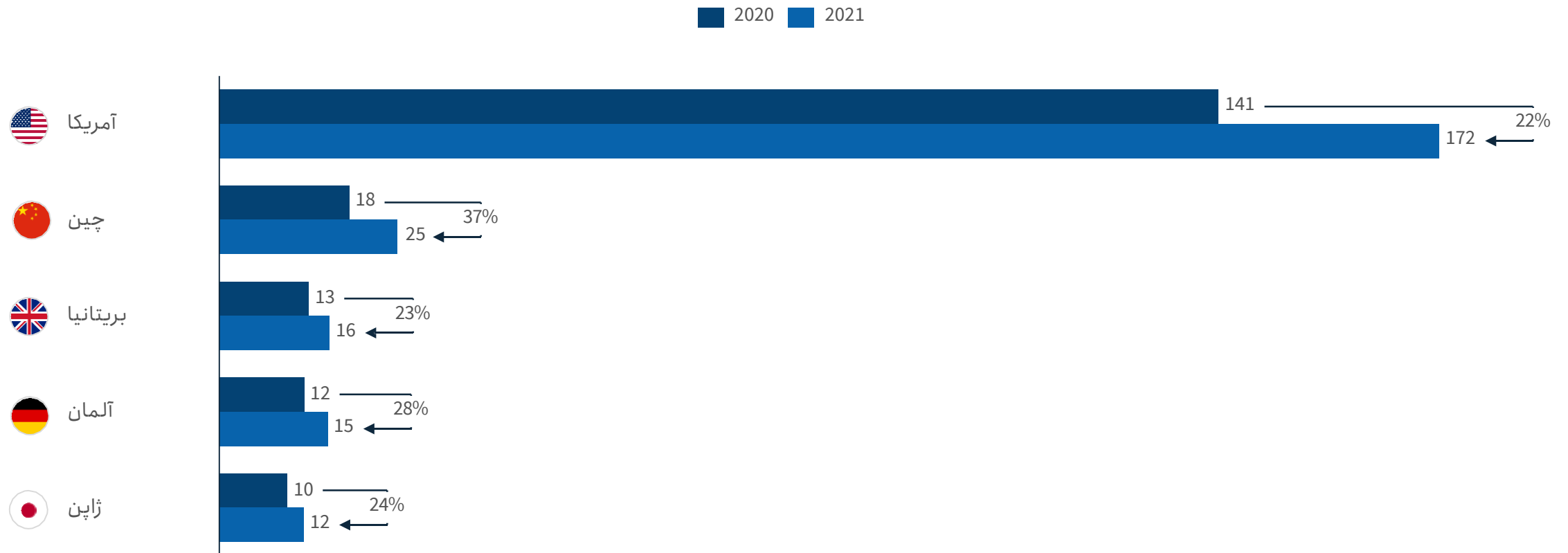
پیش‌بینی درآمد جهانی بازار ابر عمومی به میلیارد دلار



Sources: Statista Technology Market Outlook, as of October 2021

چین در زمینه بازار ابر عمومی، با رشد درآمدی ۳۷ درصدی در صدر لیست ۵ کشور برتر به لحاظ عملکرد قرار دارد

۵ کشور برتر بازار ابر عمومی از حیث درآمد به میلیارد دلار



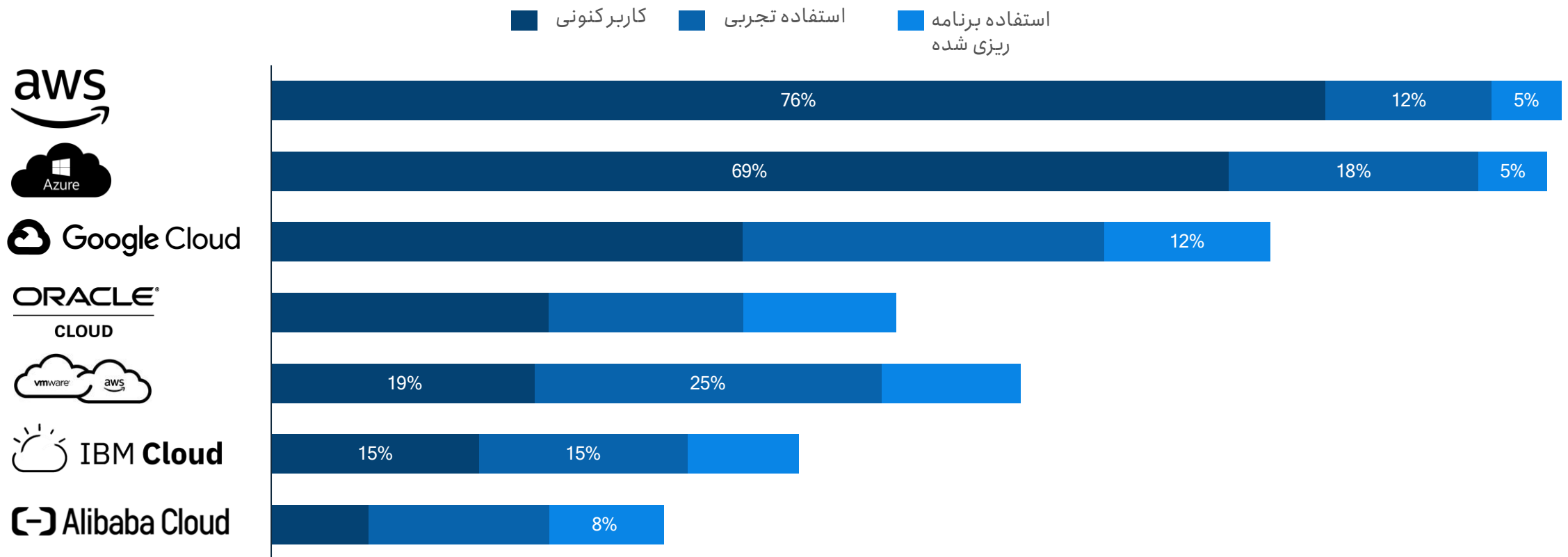
بازار بخش‌های مختلف ابر عمومی توسط بازیگران کلیدی مقیاس یافته و بزرگ احاطه شده است

بازیگران منتخب کلیدی در بازار ابر عمومی

نرم افزار به عنوان خدمت	زیرساخت به عنوان خدمت	پلتفرم به عنوان خدمت
   	    	   

AWS در میان ارائه‌دهندگان خدمات ابری عمومی بیش‌ترین کاربر را دارد و پس از آن با فاصله اندکی Azure Microsoft قرار دارد

میزان بکارگیری خدمات ابر عمومی توسط شرکت‌ها بر اساس ارائه‌دهنده خدمت در سال ۲۰۲۰



Sources: [Statista Technology Market Outlook](#), as of October 2021, Flexera

لوازم برقی مصرفی

بازیگران کلیدی مانند Samsung و Apple بواسطه نقش پررنگی که با نوآوری‌های همیشگی خود در توسعه بازار دارند، نقش مهمی را در بازار لوازم برقی مصرفی بازی می‌کنند. با این وجود با ورود تولیدکنندگان نوپای چینی به بازار، رقابت در همین بازار رو به افول نیز روز به روز شدیدتر می‌شود.

روندهای زیر، پاسخ صنعت به افول موجود هستند: اکوسیستم‌های دیجیتال، واقعیت مجازی و افزوده، فناوری‌های خجالتی و صفحه نمایش‌های OLED.



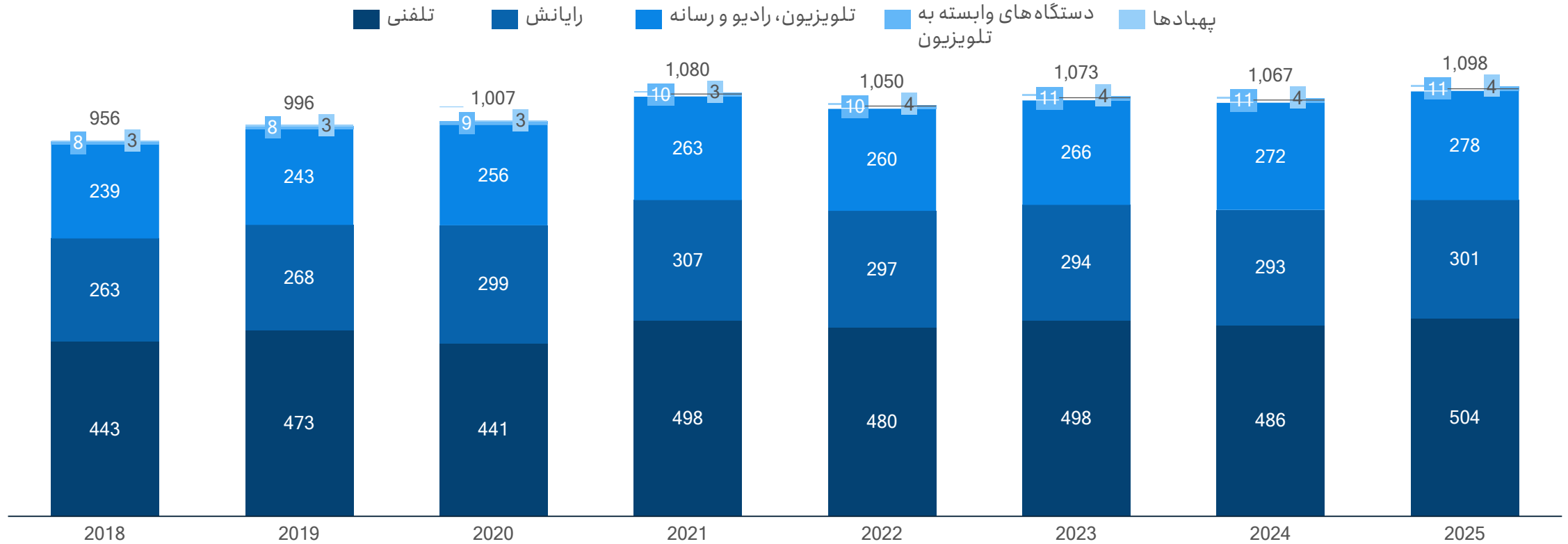
Yusef Han

y.han@statista.com

بازار لوازم برقی مصرفی همواره در معرض چالش‌ها، نوآوری‌ها و تغییرات ثابتی قرار دارد. اخیراً، رشد قابل توجه و استثنایی که در دوره‌ای در این حوزه وجود داشت به انتهای خود رسیده است. در چشم‌انداز بازار مصرف کننده Statista، این بازار به ۵ بخش تقسیم شده است: تلفنی، محاسباتی، تلویزیون، رادیو و رسانه و دستگاه‌های وابسته به تلویزیون و پهبادها. در مجموع، حوزه لوازم برقی مصرفی در سال ۲۰۲۱، درآمدی ۱.۱ تریلیون دلاری ایجاد نمود. پیشران‌های متنوعی بازار لوازم برقی مصرفی را تحت تاثیر قرار می‌دهند. جلوتر از همه و در وهله اول، نفوذ گوشی‌ها و خانه‌های هوشمند تأثیری حیاتی در این زمینه دارند. گوشی‌های هوشمند، بیش‌ترین درآمد بازار را در اختیار دارند و در زمینه فناوری‌های نوینی مانند واقعیت مجازی و خانه‌های هوشمند پیشرو هستند. روند ایجادشده در زمینه خانه متصل بهم و هوشمند بطور ثابتی دستگاه‌های نوینی را به بازار ارائه می‌کند که متعاقب آن فروش دستگاه‌های دیگر را با افت مواجه می‌کند.

احتمال می‌رود بازار لوازم برقی مصرفی در سال ۲۰۲۵، به ارزش ۱۱ تریلیون دلار برسد، و بخش راهکارهای تلفنی بزرگ‌ترین بخش این حوزه باشد

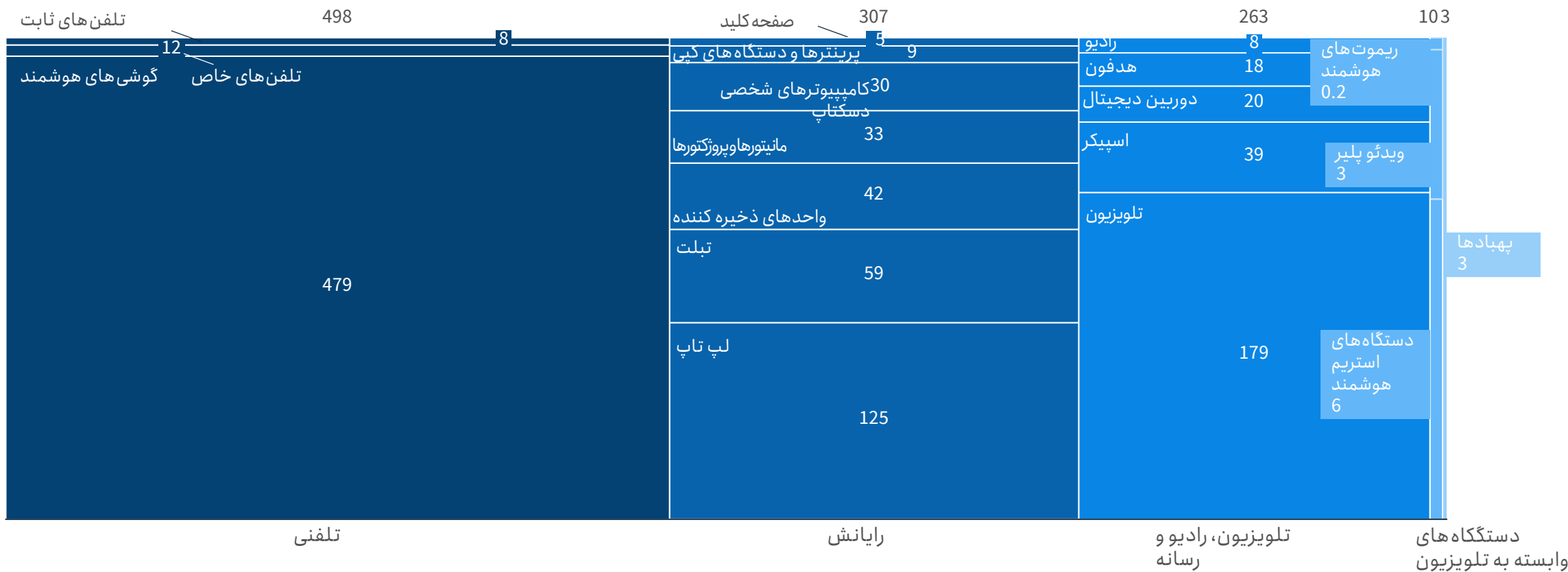
پیش‌بینی درآمد جهانی بازار لوازم برقی مصرفی به میلیارد دلار



Sources: Statista Consumer Market Outlook, as of October 2021

بخش تلفنی بازار جهانی لوازم برقی مصرفی را به سلطه خود درآورده است

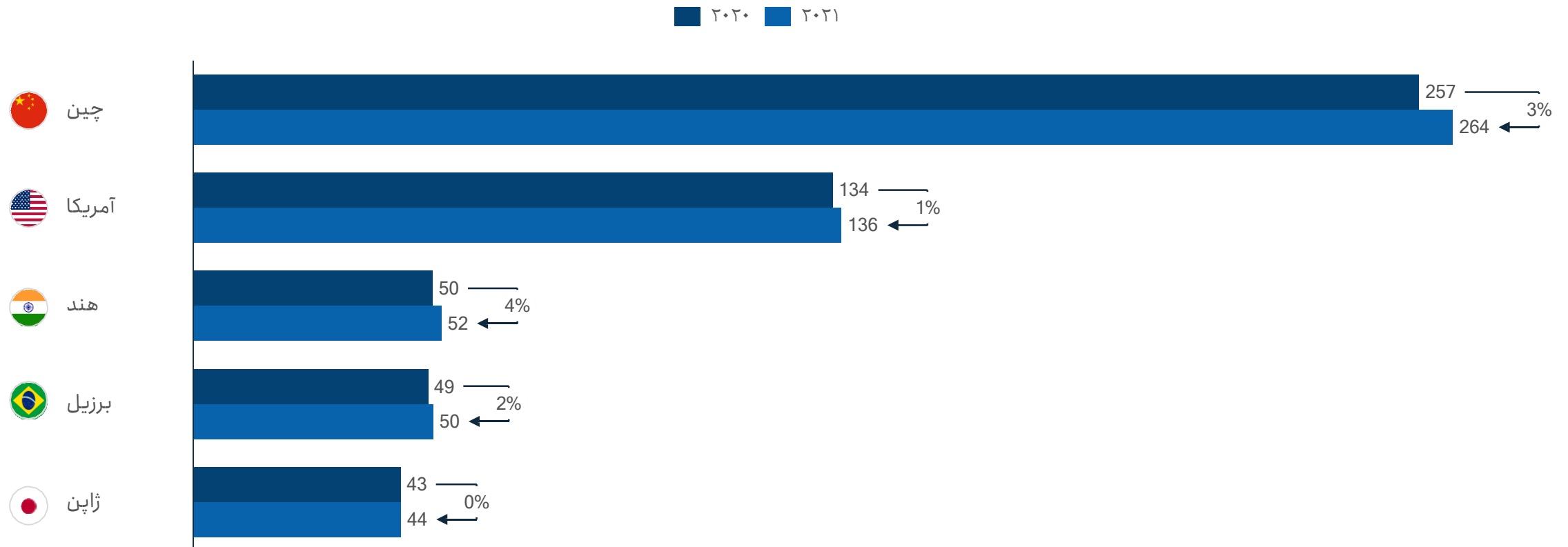
درآمد بازار جهانی لوازم برقی مصرفی به میلیارد دلار در سال ۲۰۲۰



Sources: Statista Consumer Market Outlook, as of October 2021

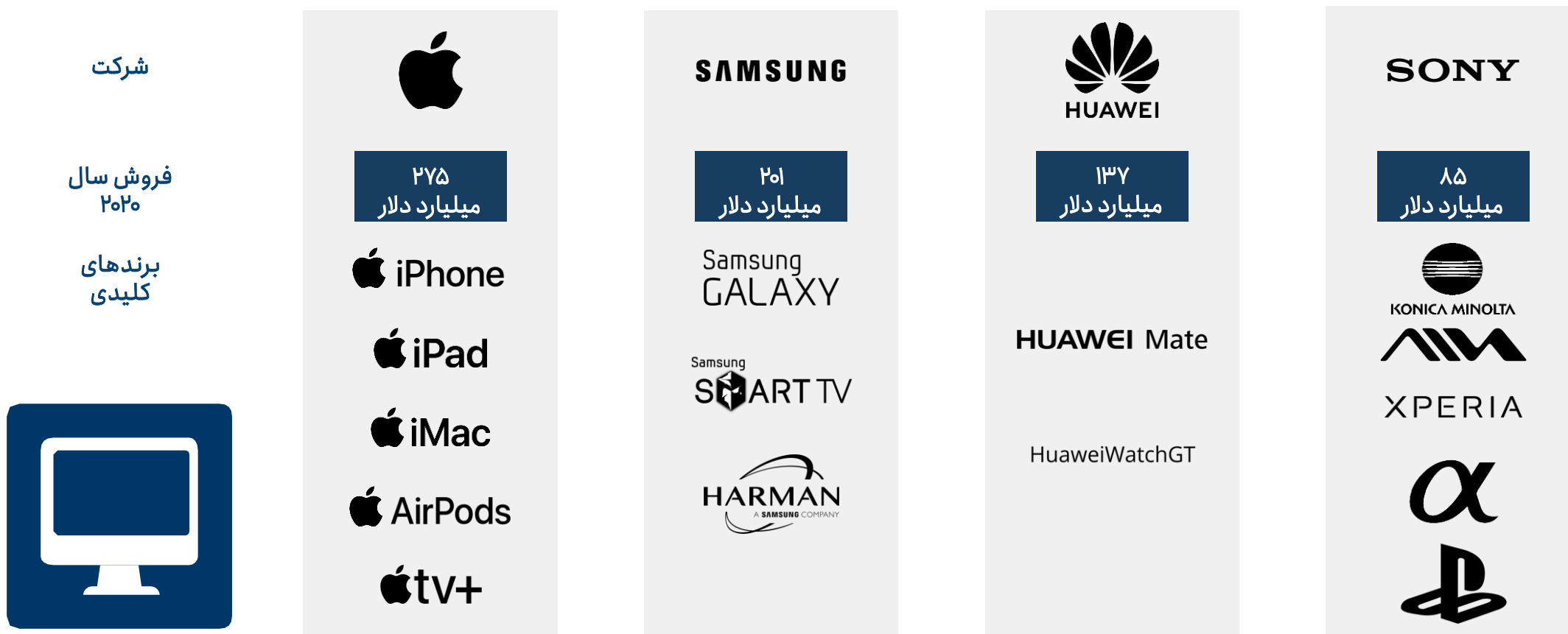
میزان درآمد جهانی بازار لوازم برقی مصرفی ثابت خواهد ماند و کشورهای در حال توسعه اقدام به بازیابی و بهبود خواهند کرد

۵ کشور برتر بازار لوازم برقی مصرفی از حیث درآمد به میلیارد دلار



Sources: Statista Consumer Market Outlook, as of October 2021

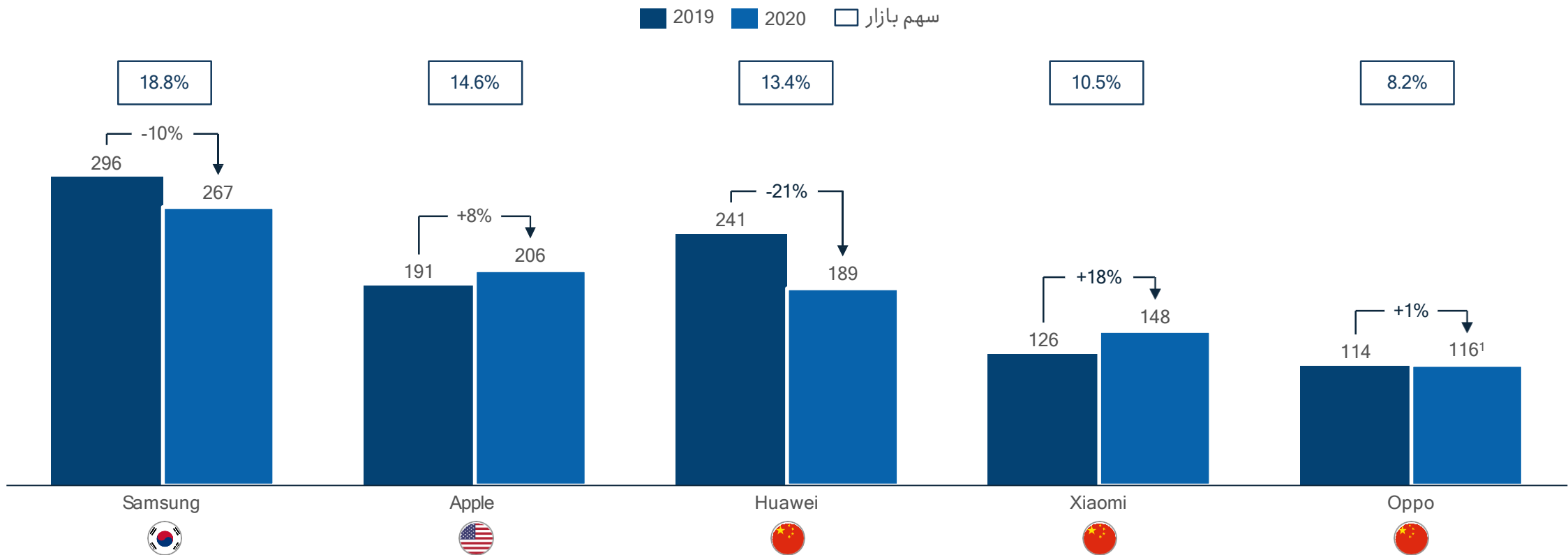
Apple با فروشی معادل ۲۷۵ میلیارد دلار سایر رقبا را در حوزه لوازم برقی مصرفی کنار زده است



Sources: [Statista Consumer Market Outlook](#), company information

شرکت چینی Xiaomi، با افزایش محموله‌های گوشی‌های هوشمند خود شکاف خود با بازیگران کلیدی را مرتباً کاهش می‌دهد

محموله‌های جهانی گوشی‌های هوشمند به میلیون واحد



Sources: IDC

فاکس‌کان بزرگ‌ترین سازنده قراردادی لوازم برقی در دنیاست که برای تمامی شرکت‌های بزرگ فناوری، قطعه، تولید می‌کند

FOXCONN®

درآمد جهانی فاکس‌کان به میلیارد دلار

مشتریان فاکس‌کان

