

Т. Загорец

РАЗВИТИЕ ИНДУСТРИИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В РЕСПУБЛИКЕ БЕЛАРУСЬ

Мировой рынок компьютерных игр в последние годы стремительно растет, и Беларусь не исключение. Всё большую экономическую роль отводят игровым компаниям, которые формируют ключевые тренды и создают инновации. Сегодня можно выделить три основные тенденции развития рынка – киберспорт, free-to-play игры и VR-технологии.

Киберспорт становится одной из самых быстро развивающихся сфер в игровой индустрии. Медийными белорусскими командами, которые активно играют в заметных турнирах, являются Nemiga и GoodJob. Организатором турниров выступает Белорусская федерация киберспорта (БФК). Иногда Беларусь используется как площадка для международных турниров, потому что благодаря безвизовому режиму это удобно. Киберспорт – отличный пиар игр. Так, например, танковый киберспорт развивается в большом количестве форматов. Самый успешный из них – соревнования профессиональной Wargaming.net League, ставшей местом встречи лучших «танкистов» со всего мира.

Что касается VR-технологий, то по прогнозам к 2025 г. рынок VR превысит 45 млрд долларов. Всё это указывает на большой потенциал VR в рамках игровой индустрии. Очевидно, что одним из ключевых факторов роста популярности станет снижение цен на сами гаджеты – признаки этого видны уже сейчас, на первых порах развития технологии. Относительно низкая цена шлема, доступность PS4 и простота подключения сыграли решающую роль для многих потребителей. В 2018 г. Wargaming анонсировала новый проект, разработанный совместно с VRTech – версия World of Tanks для виртуальной реальности. Игра сумела собрать множество положительных отзывов. Пока эти сегменты рынка VR очень невелики. Существующие устройства для виртуальной реальности и дополненной реальности не позволяют играть долго, это может быть тяжело физически, и интересного контента на этом рынке пока совсем немного.

Получать прибыль в данном бизнесе можно не только за счет прямых продаж, но и от встроенной в игру рекламы. Перспективным направлением развития рынка являются free-to-play игры. Их основной способ заработка – внутриигровая реклама, за количество показов которой рекламодатели платят деньги. В настоящий момент все больше и больше компаний выбирают способ free-to-play, и уже 73 % дохода рынка компьютерных игр приходится именно на free-to-play игры.

Среди разработчиков компьютерных игр в Беларуси можно выделить Aterdux Entertainment, Melsoft Games, Steel Monkeys, Wargaming.net. В игры Melsoft Games играют более 60 млн игроков по всему миру. Подстегивает интерес к игре активный маркетинг. Для продвижения Wargaming.net

задействует известных актеров (Стивена Сигала, Дольфа Лундгрена), серьезные ресурсы вкладываются в киберспорт. Растущий интерес к игре, которая существует в рамках бизнес-модели free-to-play, приносит ее создателям значительные доходы.

Наджафи Захра

ПРОБЛЕМЫ РАСШИРЕНИЯ ИМПОРТА ЗЕРНА ИСЛАМСКОЙ РЕСПУБЛИКОЙ ИРАН

Внешняя торговля является одним из важных компонентов не только повышения производственного потенциала экономики страны, но и обеспечения ее продовольственной безопасности. Это имеет особую актуальность для Ирана, находящегося под воздействием экономических санкций, особенно нефтяного эмбарго. С одной стороны, это вызывает необходимость диверсификации экспортной продукции, расширения экспорта не нефтяных продуктов. С другой стороны, требует решения проблемы обеспечения населения продовольствием путем освоения новых направлений импорта зерновой продукции в условиях высокого курса конвертируемых валют и волатильности цен на мировом рынке.

Неблагоприятные погодные условия в последние годы привели к дефициту зерна на внутреннем рынке, в то же время с увеличением численности населения потребности Ирана в этом продукте постоянно росли. На внутренний рынок Ирана зерно поступает из ряда государств Европы, Азии, Северной и Южной Америки. Однако возможности существенного расширения его импорта связывается с российским и казахстанским направлениями.

Наращивание импорта зерна из России и Казахстана требует решения ряда логистических и финансовых проблем. Портовая и транспортная логистика Каспийского моря не позволяет обеспечить перевозку значительных объемов зерна: мелководность портов, недостаток мощностей погрузочных терминалов и отсутствие у всех сторон флота, который мог бы перевозить большие объемы российского и казахстанского зерна. В настоящее время транспортировка зерна осуществляется преимущественно через порты Черного и Азовского морей.

Существенные проблемы в торговле Ирана с другими странами связаны с трудностями в расчетах долларами. В свою очередь, использование национальных валют влечет за собой риски, обусловленные неустойчивостью валютных курсов и т.п.

На наш взгляд, расширение импорта зерна Ираном из России и Казахстана требует ряда правительственных мер. Во-первых, необходимо решение транспортно-логистических проблем (укрепление транспортного флота на Каспийском море, реконструкция и обновление причалов и оборудования). Во-вторых, необходимы создание совместных экспертных групп