

В Беларуси государство последовательно и мощно поддерживает цифровизацию, ускоряя модернизацию экономики, обновление промышленной базы и развитие ИТ-сферы. Ключом успеха цифровой трансформации страны можно считать стимулирование развития тех отраслей экономики, которые уже сейчас формируют валовый продукт, а следовательно, именно они дадут максимальный эффект. ИТ-сектору необходимо переориентироваться с аутсорсинга на разработку продуктов, направленных на развитие автоматизации и цифровизации отечественных производителей, а предприятиям ускорить работу по продвижению стратегии цифровой трансформации, проводить реинжиниринг бизнес-процессов, активно развивать ИТ-компетенций путем внедрения цифровой ДНК, освоения гибких методологий.

Необходимо использовать преимущества централизованной системы государственного управления, которое в условиях дорогостоящей цифровой трансформации и необходимости быстрого достижения эффектов становится ключевым фактором успеха цифровизации.

Библиографические ссылки

1. Национальный статистический комитет Республики Беларусь : сайт. URL: <http://belstat.gov.by/> (дата обращения: :17.02.2022).

УДК 339.9

МЕТАВСЕЛЕННАЯ: НОВЫЙ ТРЕНД В МИРОВОЙ ЭКОНОМИКЕ?

Е. В. Столярова

*кандидат экономических наук, доцент, Белорусский государственный университет,
факультет международных отношений, г. Минск, Республика Беларусь,
e-mail: e.staliarova@gmail.com*

Статья содержит общее описание понятия «метавселенная», ключевых игроков, вовлеченных в ее создание, потенциальных выгод и рисков от ее существования и ответных мер государств на ее появление.

Ключевые слова: метавселенная; цифровизация; цифровая экономика; мировая экономика.

METaverse: A NEW TREND IN WORLD ECONOMY?

K. V. Staliarova

PhD in economics, associate professor, Belarusian state university, faculty of international relations, Minsk, Republic of Belarus, e-mail: e.staliarova@gmail.com

This article contains general description of the term «metaverse», key players, that are involved in its development, potential advantages and risks of its existence and reaction of different countries to its appearance.

Keywords: metaverse; digitalization; digital economy; world economy.

В 2021 году экономисты и бизнесмены стали все чаще говорить о таком понятии как «метавселенная». При этом под метавселенной понимают новый виртуальный мир,

где у посетителей есть возможность создать своего цифрового двойника (цифровую копию) и прожить новую виртуальную жизнь, наполненную общением и другими видами активностей. Одни называют создание метавселенной переходом к новому виду интернета, который соединяет реальную и виртуальную жизнь. Другие считают развитие метавселенных одним из новых маркетинговых инструментов, который используют компании для увеличения своих продаж.

Точкой отсчета для значительных разговоров о создании метавселенных стало заявление, сделанное в 2021 году компанией Facebook, о развитии такой метавселенной как новом направлении деятельности компании, что в том числе потребовало переименования Facebook в Meta Platforms. Этим самым компания обозначила акционерам новое направление развития своего бизнеса. Идею Meta Platforms сразу же подхватили другие компании, которые так или иначе уже развивали необходимые для этих целей технологии. Среди них можно назвать Microsoft, Epic Games, а также Amazon, Twitter, Alibaba, Tencent и Walt Disney. При этом важно отметить, что сама идея метавселенной не была новой. В мире уже существуют платформы, представляющие собой метавселенные. Наиболее известная из них – платформа Decentraland с несколькими сотнями тысяч пользователей, которая взаимодействует с Coca-Cola, Sotheby's. Компания Domino's дает возможность заказывать пиццу на данной платформе.

Несмотря на громкое заявление со стороны Facebook о переходе к работе над метавселенной, стоимость акций компаний значительно упала в феврале 2022 года (рисунок 1). Это связано с сокращением количества ежедневных пользователей и несоответствия финансовых результатов за четвертый квартал 2021 года ожиданиям инвесторов.

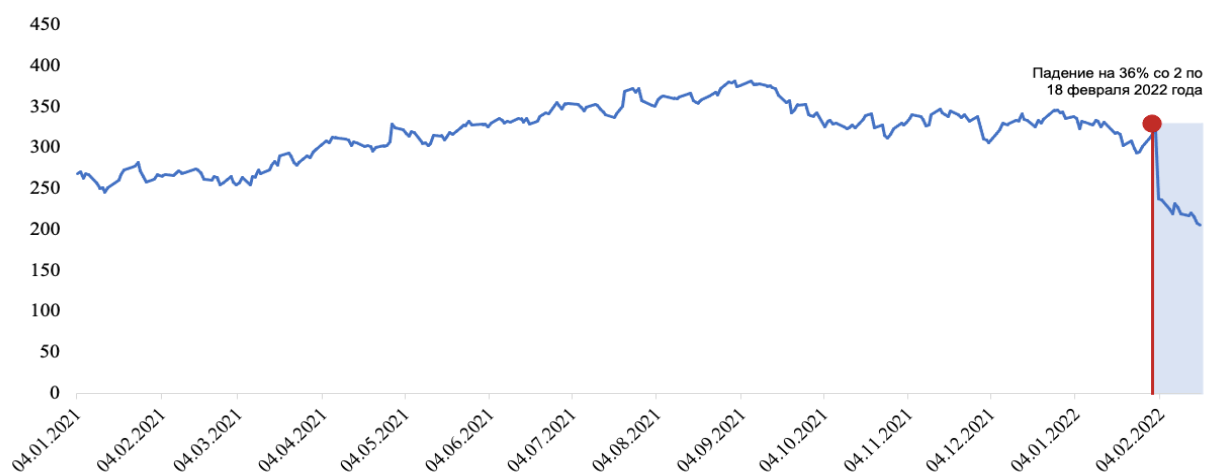


Рисунок 1 – Динамика акций Meta Platforms (ранее Facebook) с 4.01.2021 по 18.02.2022, долл.

Источник: разработка автора на основе [1].

Как видно из рисунка, такое падение составило более 30 % за месяц.

Помимо заявлений различных компаний о создании метавселенных стали появляться заявления других компаний о своих планах осуществлять виртуальные продажи в этих метавселенных. Первоначально о своих намерениях продавать виртуальные товары заявили компании из сектора потребительских товаров, которые активно стали подавать заявки на товарные знаки на свои продукты в метавселенных. Так ярким примером является компания McDonalds, которая планирует открывать в метавселенной рестораны. Еще одной компанией, быстро отреагировавшей на появление метавселенной, стала компания Nike. О своих планах осуществлять продажи в метавселенной также заявила компания Victoria's Secret.

Постепенно к компаниям из сектора производства потребительских товаров стали присоединяться и компании из других областей, в том числе из финансового сектора. Первым игроком из данной сферы, вступившим в метавселенную, стала компания JPMorgan. По оценкам JPMorgan объем возможных доходов в метавселенной в целом может достичь 1 трлн. долларов [2].

Развитие метавселенной больше ориентировано на молодых людей, как более цифровизованной части населения. В соответствии с опросом, который проводился среди россиян, только 27 % опрошенных хотели бы посетить метавселенную. Среди населения в возрасте 18–24 лет этот процент значительно выше (56 %). Порядка 70 % опрошенных россиян не проявляют интереса к данной теме [3].

В целом, перемещение пользователей в метавселенную будет означать получение нового пользовательского опыта, что позволит компаниям увеличить свои продажи, в том числе путем диверсификации маркетинговых инструментов.

Но при этом развитие метавселенных связано со значительными рисками, относящимися, прежде всего, к посетителям таких метавселенных. Потенциально фокус на жизни в виртуальном мире может привести к психологическим проблемам у людей в связи с несоответствием реальной и виртуальной жизни, а также развитием новых типов преступлений, которые могут осуществляться через данные метавселенные.

Существование метавселенных на данный момент вызывает больше вопросов, чем ответов. Поэтому многие правительства очень быстро отреагировали на увеличение внимания к данной теме. Наиболее ярким примером такой реакции является Китай. Китай внимательно изучает новый тренд, создав для этих целей комитет по метавселенной. Правительство данной страны оценивает, насколько развитие метавселенных можно рассматривать как одну из новых областей, в которой Китай может стать мировым лидером.

Таким образом, развитие метавселенных стало одним из новых трендов в развитии мировой экономики. Борьбу за пользователей в метавселенных ведут как уже существующие платформы, так и крупные высокотехнологичные гиганты, заявившие об их развитии. Разговоры вокруг метавселенной в конечном счете сводятся к тому, чтобы определить пользу и риски для посетителей такой метавселенной, а также оценить глобальные последствия для мировой экономики, в том числе новые возможности для отдельных государств с точки зрения мирового лидерства в области технологий.

Библиографические ссылки

1. Meta Platforms. Yahoo Finance : сайт. URL: <https://finance.yahoo.com/quote/FB?p=FB> (дата обращения: 20.02.2022).
2. JPMorgan Chase создал лаундж-зону в метавселенной Decentraland : сайт. URL: https://quote.rbc.ru/news/short_article/620d22dc9a794726503a73f1 (дата обращения: 20.02.2022).
3. Исследование: 90 % россиян не знают, что такое метавселенные : сайт. URL: <https://incruasia.ru/news/90-rossiyan/> (дата обращения: 20.02.2022).

УДК 004.912

ОЦЕНКА ЧИТАЕМОСТИ СООБЩЕНИЙ ЦЕНТРАЛЬНОГО БАНКА: РАЗРАБОТКА ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ДЛЯ РУССКОЯЗЫЧНЫХ ТЕКСТОВ

А. С. Стрижевич¹⁾, А. Д. Хоменков²⁾, О. И. Румянцева³⁾

¹⁾ аспирант, Белорусский государственный экономический университет, г. Минск,
Республика Беларусь, e-mail: astrizhevich@list.ru