

4. Предиктивная аналитика: модели МО способны предсказывать тенденции и возможности, позволяя менеджерам заранее готовиться к изменениям на рынке.

А среди недостатков главными являются сложность внедрения и необходимость постоянного обновления системы.

Применение машинного обучения и искусственного интеллекта изменило стратегическое управление, позволив субъектам хозяйствования принимать решения на основе данных, которые оптимизируют производительность и производительность. Интеграция ИИ и МО в систему обоснования управленческих решений предоставляет значительные преимущества, позволяя субъектам хозяйствования адаптироваться к быстро меняющейся бизнес-среде и принимать более обоснованные и стратегически важные решения. Поскольку технологии продолжают развиваться, их влияние на управление будет только расти.

УДК 336.74

Диана Горячко

(Республика Беларусь)

Научный руководитель Е.М. Бельчина, ст. преподаватель
Белорусский государственный аграрный технический университет

ЭЛЕКТРОННЫЕ ДЕНЬГИ В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

В последние годы электронные деньги стали неотъемлемой частью игровой индустрии. Их использование значительно изменило способ, которым игроки взаимодействуют с играми, а также способы монетизации для разработчиков.

Электронные деньги в контексте игровой индустрии — это виртуальные финансовые средства, которые используются для покупки внутриигровых товаров и услуг. Они могут представлять собой как реальные деньги, переведенные в цифровой формат, так и специальные единицы, созданные специально для конкретной игры или игровой платформы.

Можно выделить следующие преимущества использования электронных денег в игровой индустрии:

1. Удобство и доступность: электронные деньги делают процесс покупки более быстрым и удобным. Игроки могут моментально пополнить баланс и купить интересующий контент.

2. Монетизация: для разработчиков игр электронные деньги открывают новые возможности для монетизации. Они могут предлагать различные модели «free-to-play» с покупками внутри игры, что позволяет получать доход не только от продажи самой игры, но и от дополнительных услуг.

3. Глобальный рынок: электронные деньги облегчают доступ к игровым продуктам для пользователей по всему миру. Игроки из разных стран могут без проблем участвовать в экономике игры благодаря многоязычным и многофункциональным платежным системам.

Несмотря на все преимущества, использование электронных денег в игровой индустрии не лишено рисков и вызовов:

1. Безопасность: пользователи могут столкнуться с рисками, связанными с мошенничеством и взломами. Необходимы меры защиты и безопасность при проведении транзакций.

2. Регулирование: различные страны имеют свои законы и нормы относительно виртуальных валют и электронных денег.

3. Игровая зависимость: простота покупок может способствовать развитию игровой зависимости, особенно среди молодежи.

Также, все чаще говорят о том, что за незаконные операции с криптовалютой граждане привлекаются судом к административной ответственности. Причем суммы штрафов значительные. Как и доход, полученный от незаконных сделок в сфере незаконного оборота виртуальной валюты. Таковы последствия совершения операций с криптовалютой в нарушение ограничений, установленных Декретом Президента Республики Беларусь от 21 декабря 2017 г. № 8 (в ред. Декрета Президента Республики Беларусь от 18.03.2021 № 1) «О развитии цифровой экономики».

Виды электронных денег, используемых в играх:

- внутриигровые валюты (Gold, Gems и др.);
- криптовалюты (Bitcoin, Ethereum и др.);
- NFT (Non-Fungible Tokens);
- стейблкоины (USDT, USDC и др.).

Внутриигровые валюты – это виртуальные валюты, созданные и контролируемые разработчиками игр. Они обычно используются для приобретения внутриигровых предметов, улучшений, бонусов, или для ускорения прогресса в игре. Примеры: Gold (в World of

Warcraft), Gems (в Clash of Clans), V-Bucks (в Fortnite), Credits (во многих играх). В большинстве случаев, внутриигровые валюты нельзя напрямую обменять на реальные деньги. Хотя существуют "черные рынки", где игроки торгуют ими, это обычно нарушает правила игры и не поддерживается разработчиками.

Криптовалюты – децентрализованные цифровые валюты, основанные на технологии блокчейн. Примеры: Bitcoin (BTC), Ethereum (ETH), Litecoin (LTC), и специализированные игровые токены (например, Axie Infinity Shards - AXS, MANA - Decentraland). Большинство криптовалют имеют заранее определенный максимальный запас, что может защищать от инфляции. Криптовалюты можно обменять на фиатные валюты (доллары, евро и т.д.) на криптовалютных биржах.

NFT – уникальные цифровые активы, представляющие владение определенным предметом, произведением искусства, или игровым активом. NFT хранятся в блокчейне и могут быть проверены на подлинность и право собственности. Их можно покупать и продавать на специализированных платформах (маркетплейсах).

Стейблкоины – криптовалюты, привязанные к стабильному активу (обычно к доллару США), чтобы минимизировать волатильность. Они обеспечивают стабильность и предсказуемость в игровых транзакциях, делая их более привлекательными для использования как игроками, так и разработчиками. Примеры: Tether (USDT), USD Coin (USDC), Dai. Большинство стейблкоинов обеспечены резервами фиатных валют или других активов.

В заключение, электронные деньги играют ключевую роль в игровой индустрии, обеспечивая удобство и безопасность транзакций. Однако для улучшения их использования необходимо повысить уровень защиты данных пользователей и внедрить более прозрачные механизмы регулирования. Организации вне игровой сферы могут адаптировать электронные деньги для упрощения расчетов, например, в сфере услуг и торговли. Для этого требуется разработка универсальных платежных систем, обучение персонала и создание инфраструктуры для интеграции электронных денег в повседневные операции.