ПОЛОЖЕНИЕ БЕЛОРУССКИХ IT КОМПАНИЙ НА РЫНКЕ МОБИЛЬНЫХ ИГР: ПЕРСПЕКТИВЫ И ВОЗМОЖНОСТИ

مكانة شركات تكنولوجيا المعلومات البيلاروسية في سوق ألعاب الهاتف المحمول: الآفاق والفرص

Дмитракович Елизавета Алексеевна
Студентка, Белорусский государственный экономический университет

Сверлов Алексей Сергеевич
к.э.н., доцент кафедры «Маркетинга» Белорусский государственный экономический университет

научный руководитель

الشرف العلمي

إليزافيتا ألكسيفنا دميتراكوفيتش
طالب في الجامعة الاقتصادية الحكومية البيلاروسية

د. أليكسي سيرجيفيتش سفيرلوف
أستاذ مشارك بقسم التسويق، جامعة بيلاروسيا الحكومية للاقتصاد

Аннотация: *Данная работа анализирует текущее положение белорусских IT-компаний на динамично развивающемся рынке мобильных игр, исследуя их сильные и слабые стороны, а также перспективы роста и существующие возможности. Анализируется конкурентная среда, оцениваются технологические и кадровые ресурсы белорусских разработчиков, изучаются ключевые тренды мирового рынка мобильных игр. На основе проведенного анализа формулируются рекомендации по повышению конкурентоспособности белорусских IT-компаний и максимальному использованию доступных возможностей для завоевания долей на мировом рынке.*

Ключевые слова: *IT-компании, рынок мобильных игр, разработка игр.*

الخلاصة : يقوم هذا البحث بتحليل الوضع الحالي لشركات تكنولوجيا المعلومات البيلاروسية في سوق الألعاب المحمولة التي تشهد تطورًا ديناميكيًا، مع دراسة نقاط القوة والضعف لديها، بالإضافة إلى آفاق النمو والفرص المتاحة. يتم تحليل البيئة التنافسية، وتقييم الموارد التكنولوجية والبشرية للمطورين البيلاروسيين، ودراسة الاتجاهات الرئيسية في سوق الألعاب المحمولة العالمية. وبناءً على التحليل، تم صياغة التوصيات لتحسين القدرة التنافسية لشركات تكنولوجيا المعلومات البيلاروسية وتعظيم استخدام الفرص المتاحة لكسب حصص في السوق العالمية.

الكلمات المفتاحية : شركات تكنولوجيا المعلومات، سوق الألعاب المحمولة، تطوير الألعاب

Введение

Белорусская IT-индустрия, известная своими компетентными специалистами и развитой инфраструктурой, занимает определённое место на этом динамичном рынке. Основная цель исследования — дать всестороннюю оценку конкурентному положению белорусских IT-компаний на мировом рынке мобильных игр. Результаты этого исследования будут полезны как для самих белорусских IT-компаний, так и для инвесторов, государственных органов и других заинтересованных сторон. Они помогут определить стратегии развития отрасли и будут способствовать успеху белорусских IT-компаний на глобальном рынке мобильных игр.

Результаты и обсуждение

Беларусь, обладая высоким уровнем квалификации специалистов в области информационных технологий, активно участвует на рынке мобильных игр. В статье рассматривается текущее положение белорусских IT-компаний, их конкурентные преимущества и перспективы [1-3].

Рынок мобильных игр находится в постоянном движении, формируемом технологическими инновациями и изменениями предпочтений игроков. К ключевым тенденциям относятся:

- **Технологические инновации**:
  - Расширенная (AR) и виртуальная реальность (VR).
  - Искусственный интеллект (ИИ).
  - Облачные игры, которые расширяют доступность на устройствах с ограниченными ресурсами.
  - Появление 5G, обеспечивающее стабильность и скорость игр.
  - Интеграция игр в метавселенные и использование технологий Web3.
- **Изменение предпочтений игроков**:
  - Рост популярности казуальных и гиперказуальных игр.
  - Ожидания по персонализации игрового опыта.
  - Стремление к социальному взаимодействию и рост киберспорта.

В Беларуси функционирует более 300 IT-компаний, среди которых выделяются Wargaming, Vizor Games и Belka Games. Эти компании активно развивают мобильные игры, привлекая как местные, так и международные инвестиции. Беларусь привлекает внимание благодаря квалифицированной рабочей силе и относительно низким затратам на разработку.

Несмотря на успехи, белорусская индустрия сталкивается с трудностями, такими как геополитическая неопределенность и высокая конкуренция за талантливых разработчиков. Проблема оттока кадров также требует внимания, так как более высокие зарплаты за границей привлекают специалистов.

Тем не менее, перспективы остаются позитивными благодаря высокому уровню образования и стремлению к инновациям. Участие в международных выставках и конференциях способствует расширению контактов.

Для дальнейшего роста необходимо укрепление сотрудничества между студиями, развитие образовательных программ и активное продвижение белорусских игр на международном уровне. Это позволит раскрыть потенциал белорусской индустрии мобильных игр и занять достойное место на мировом рынке.

Заключение

В белорусские компании обладают всеми предпосылками для успешного развития на рынке мобильных игр. Для полного раскрытия потенциала необходимо сочетание сильных сторон с решением существующих проблем. Ключевыми направлениями являются:

- Фокус на уникальных нишевых продуктах для конкретных целевых аудиторий.
- Активное продвижение на международных рынках через выставки и дистрибуцию.
- Диверсификация источников финансирования, включая привлечение международных инвестиций.
- Удержание и привлечение талантов путем создания привлекательных условий работы.
- Гибкость и адаптивность к изменениям на рынке и в законодательстве.

Только интеграция этих факторов позволит белорусским разработчикам достичь значимого успеха и занять прочное место на глобальном рынке мобильных игр.

المقدمة

وتحتل صناعة تكنولوجيا المعلومات البيلاروسية، المعروفة بمتخصصيها الأكفاء والبنية التحتية المتطورة، مكانة معينة في هذه السوق الديناميكية. الهدف الرئيسي من الدراسة هو تقديم تقييم شامل للموقف التنافسي لشركات تكنولوجيا المعلومات البيلاروسية في سوق الألعاب المحمولة العالمية. وستكون نتائج هذه الدراسة مفيدة لشركات تكنولوجيا المعلومات البيلاروسية نفسها، وكذلك للمستثمرين والهيئات الحكومية والأطراف المهتمة الأخرى. وسوف يساعدون في تحديد استراتيجيات تطوير الصناعة والمساهمة في نجاح شركات تكنولوجيا المعلومات البيلاروسية في سوق الألعاب المحمولة العالمية.

النتائج والمناقشة

تشارك بيلاروسيا بشكل نشط في سوق الألعاب المحمولة، وذلك بفضل المتخصصين المؤهلين تأهيلا عاليا في مجال تكنولوجيا المعلومات. تتناول هذه المقالة الوضع الحالي لشركات تكنولوجيا المعلومات البيلاروسية ومزاياها التنافسية وآفاقها [1-3]. يشهد سوق الألعاب المحمولة تغيرًا مستمرًا، مدفوعًا بالابتكارات التكنولوجية وتفضيلات اللاعبين المتغيرة. وتشمل الاتجاهات الرئيسية ما يلي:

- الابتكارات التكنولوجية:
  - الواقع المعزز (AR) والواقع الافتراضي (VR).
  - الذكاء الاصطناعي (AI).
  - الألعاب السحابية، التي تعمل على توسيع إمكانية الوصول إلى الأجهزة ذات الموارد المحدودة.
  - ظهور تقنية الجيل الخامس G5، مما يضمن استقرار وسرعة الألعاب.
  - دمج الألعاب في العوالم الافتراضية واستخدام تقنيات Web3.
- تغيير تفضيلات اللاعب:
  - تزايد شعبية الألعاب غير الرسمية وغير الرسمية.
  - توقعات لتخصيص تجربة الألعاب.
  - الدافع للتفاعل الاجتماعي وظهور الرياضات الإلكترونية.

تعمل في بيلاروسيا أكثر من 300 شركة تكنولوجيا معلومات، من بينها Wargaming وVizor Games وBelka Games. وتعمل هذه الشركات بشكل نشط على تطوير الألعاب المحمولة، مما يجذب الاستثمارات المحلية والدولية. تحظى بيلاروسيا بالاهتمام بفضل قوتها العاملة الماهرة وتكاليف التطوير المنخفضة نسبيًا.

وعلى الرغم من نجاحاتها، تواجه الصناعة البيلاروسية تحديات مثل عدم اليقين الجيوسياسي والمنافسة الشديدة على المطورين الموهوبين. وتتطلب مشكلة هجرة الكوادر أيضًا الاهتمام، إذ إن الرواتب الأعلى في الخارج تجتذب المتخصصين.

ومع ذلك، تظل التوقعات إيجابية بفضل المستوى العالي للتعليم والرغبة في الابتكار. المشاركة في المعارض والمؤتمرات الدولية تساعد على توسيع الاتصالات.

ولتحقيق المزيد من النمو، من الضروري تعزيز التعاون بين الاستوديوهات وتطوير البرامج التعليمية والترويج بشكل نشط للألعاب البيلاروسية على المستوى الدولي. وسيسمح هذا بكشف إمكانات صناعة الألعاب المحمولة البيلاروسية وتبوؤ مكانها الصحيح في السوق العالمية.

الخاتمة

تتمتع الشركات البيلاروسية بجميع المتطلبات الأساسية للتطور الناجح في سوق الألعاب المحمولة. لتحقيق الإمكانات الكاملة، من الضروري الجمع بين نقاط القوة والحلول للمشاكل القائمة. المجالات الرئيسية هي:

- التركيز على منتجات فريدة ومميزة لجمهور مستهدف محدد.
- الترويج الفعال في الأسواق الدولية من خلال المعارض والتوزيع.
- تنويع مصادر التمويل، بما في ذلك جذب الاستثمارات الدولية.
- الاحتفاظ بالمواهب وجذبها من خلال خلق بيئة عمل جذابة.
- المرونة والقدرة على التكيف مع تغيرات السوق والتشريعات.

إن دمج هذه العوامل فقط هو الذي سيسمح للمطورين البيلاروسيين بتحقيق نجاح كبير واحتلال مكانة قوية في سوق الألعاب المحمولة العالمية.

Литература المراجع والمصادر

1. Котлер Ф. Основы маркетинга. Профессиональное издание / Ф.Котлер, Г.Армстронг.-Москва: Вильямс,2009.
2. Научная статья: Развитие ИТ-услуг в Республике Беларусь [Электронный ресурс]- Режим доступа: https://cyberleninka.ru/article/n/razvitie-it-uslug-v-respublike-belarus Дата доступа 08.12.2024
3. Научная статья: Автоматизированное тестирование интерфейса мобильных игр с использованием алгоритмов машинного обучения [Электронный ресурс]- Режим доступа: https://libeldoc.bsuir.by/bitstream/123456789/44983/1/Davidovich_Avtomatizirovannoe.pdf Дата доступа 08.12.2024