

По оценкам разработчиков, наибольшее число проблем приходится на производство игр и менеджмент. В рассматриваемый период значительно увеличилась доля бизнес-ориентированных проблем.

Таким образом, результаты анализа свидетельствуют о снижении рейтингов новых игр. Эта тенденция обусловлена ожиданиями игроков, которые все чаще не оправдывают разработчики. Тем не менее большинство рассмотренных проблем поддаются решению. Внедрение более гибких практик планирования, поддержание эффективного размера штата будут способствовать повышению качества игр и, соответственно, удовлетворенности игроков.

Источники

1. Steam [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://store.steampowered.com/>. — Дата доступа: 14.03.2024.
2. Game industry problems: An extensive analysis of the gray literature [Electronic resource] // ScienceDirect. — Mode of access: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0950584921000252>. — Date of access: 14.03.2024.

Е. И. Жуковская

Научный руководитель — С. В. Савенко
БГЭУ (Минск)

ПРИМЕНЕНИЕ ТЕХНОЛОГИИ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА В МЕЖДУНАРОДНОМ БИЗНЕСЕ: ПРЕИМУЩЕСТВА И НЕДОСТАТКИ

«Успех в создании искусственного интеллекта станет самым большим событием в истории человечества. К сожалению, он может оказаться и последним, если мы не научимся избегать рисков». Автором данного высказывания является ученый Стивен Хокинг. Он подчеркивает, что последствия внедрения технологии искусственного интеллекта (ИИ) могут быть как положительными, так и отрицательными.

Целью данного исследования является выявление потенциальных преимуществ и возможных угроз, связанных с использованием технологии ИИ в международном бизнесе в современных реалиях.

Руководители компаний видят определенные перспективы в интеграции ИИ. С его помощью они нацелены на оптимизацию расходов, лучшую адаптацию к динамике рынка, повышение эффективности бизнес-процессов предприятия. Например, производитель электромобилей Tesla использует нейросети, являющиеся подмножеством ИИ, для определения оптимальной конфигурации

роботов на производственной линии, что приводит к росту производительности и снижению затрат на персонал.

Еще одним удачным примером использования технологии ИИ является оптимизированное управление запасами. Компания Amazon, специализирующаяся на электронной коммерции, использует инструменты управления запасами, управляемые ИИ, для точной оценки спроса. В результате затраты на хранение на складе снижаются на 25 %.

ИИ может также существенно улучшить контроль за международными торговыми перевозками. Например, может быть облегчен процесс пограничного контроля за товарами. ИИ будет генерировать коды Гармонизированной системы (ГС) на основе анализа описания товара, пункта назначения и любого другого параметра, выбранного в качестве контрольного. Это позволит не допустить задержек из-за неправильной классификации в ГС [1].

Согласно последним аналитическим данным, ожидается, что глобальный доход от программного обеспечения, оборудования, услуг и продаж, связанных с ИИ, будет ежегодно расти на 19 % и достигает 900 млрд долл. к 2026 г. [2]. Этот всплеск подчеркивает растущую зависимость от технологий искусственного интеллекта в различных отраслях, их потенциал для стимулирования экономического роста.

Отмечая возможные угрозы, связанные с ускоренным процессом внедрения ИИ, следует принимать во внимание влияние данной технологии на рынок труда. По прогнозам Всемирного экономического форума (ВЭФ), ИИ в ближайшие пять лет сократит 83 млн рабочих мест, а создаст, в свою очередь, 69 млн новых — т.е. на 14 млн меньше, чем уничтожит [3]. Более того, если ранние технологические изменения сильнее влияли на работников с простыми задачами и низкой квалификацией, то в настоящее время будут затронуты и те сферы, которые требуют профессиональной компетенции и образования.

Таким образом, технология ИИ повышает степень результативности функционирования компании, хоть ее внедрение может быть сопряжено и с определенными отрицательными последствиями, в частности — с негативным влиянием на рынок труда. Однако в условиях инновационного развития экономик применение подобных интеллектуальных систем становится необходимым.

Источники

1. Доклад направления «Электронные данные» — искусственный интеллект и упрощение процедур торговли [Электронный ресурс] // UNECE. — Режим доступа: <https://unece.org/sites/default/files/2023-09/ECE-TRADE-C-CEFACT-2023-012R.pdf>. — Дата доступа: 28.03.2024.

2. Forecast by IDC (International Data Corporation): the AI market in 2022–2026 [Electronic resource] // IDC. — Mode of access: <https://www.idc.com/>. — Date of access: 29.03.2024.

3. Future of Jobs Report 2023: Up to a Quarter of Jobs Expected to Change in Next Five Years [Electronic resource] // World Economic Forum. — Mode of access: <https://www.weforum.org/press/2023/04/future-of-jobs-report-2023-up-to-a-quarter-of-jobs-expected-to-change-in-next-five-years/>. — Date of access: 29.03.2024.

Р. А. Кириленко

Научный руководитель — С. В. Савенко
БГЭУ (Минск)

КИНОИНДУСТРИЯ КАК ДВИГАТЕЛЬ ЭКОНОМИКИ

Отрасли искусства и культуры, также известные как «креативные индустрии», приносят прямые экономические выгоды государствам: создают рабочие места, привлекают инвестиции, генерируют налоговые поступления. В частности, к таким отраслям относится киноиндустрия, которая производит кинопроекты, спецэффекты, мультипликацию и др.

Выручка мировой киноиндустрии в 2023 г. равнялась 33,9 млрд долл., по подсчетам аналитиков Gower Street Analytics. Доходы киноиндустрии оказались примерно на 31 % выше, чем в 2022 г. Хотя индустрия быстро восстанавливается после пандемии COVID-19, до прежних результатов ей пока далеко. Согласно подсчетам аналитиков, нынешняя выручка на 15 % ниже среднего показателя трех допандемийных лет.

Когда речь заходит о странах — производителях фильмов, то Соединенные Штаты на протяжении десятилетий были бесспорным мировым лидером. В 2019 г. киносборы США составили 11,32 млрд долл., но в 2020 г. произошел резкий спад на 81 %, который составил 2,09 млрд долл. Это снижение было связано с пандемией COVID-19. Однако уже в 2021 г. был замечен рост, который составил 4,4 млрд долл. Несмотря на то что в 2023 г. выручка киноиндустрии США составила 9,07 млрд долл., отрасль все же не восстановилась до допандемийного уровня [1].

Полная продажа авторских прав на фильм или частично, показ в кинотеатрах, легальный показ фильмов в интернете, показ по телевидению, продажа DVD-дисков, сувенирной продукции составляют прибыль от выпуска кино. Так, «Титаник» установил рекорд, став первой картиной, преодолевшей рубеж в 1 млрд долл., и самым кассовым фильмом за всю историю кинематографа, собрав в оригинальном прокате во всем мире свыше 1,8 млрд долл., и удерживал это достижение на протяжении 12 лет, пока оно не было «побито» фильмом того же режиссера «Аватар», при этом при повторном прокате достиг окончательных сборов в размере 2,2 млрд долл. В добавление к этой сумме, которую он собрал в кинотеатрах, фильм заработал более 1,2 млрд долл. на продажах и аренде видео и DVD-дисков [2].