

ЭКСПОРТ УСЛУГ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ В УСЛОВИЯХ ЕАЭС

Значимость экспорта услуг для экономики Республики Беларусь обусловлена диверсификацией внешней торговли и снижением зависимости от товарного экспорта. Участие страны в ЕАЭС расширяет рынки сбыта услуг за счет упрощения процедур и гармонизации регулирования.

ЕАЭС стремится к созданию единого рынка услуг, что зафиксировано в Договоре о ЕАЭС. Подписание договоров и дорожных карт в этом направлении ведется, но происходит медленнее, чем в сфере формирования общего рынка товаров.

Рассмотрим динамику взаимной торговли между странами в составе объединения ЕАЭС на основе данных (см. таблицу).

Экспорт услуг в ЕАЭС в стоимостном выражении и в процентах к предыдущему году

Страна	2021 г.		2022 г.		2023 г.		2024 г.	
	млн долл. США	%	млн долл. США	%	млн долл. США	%	млн долл. США	%
Армения	1681	52,1	4177	140,7	5619	30,1	5683	–0,1
Беларусь	10 234	16,4	9201	–10,8	8504	–7,9	9889	14,0
Казахстан	5814	15,1	7923	34,6	10288	29,1	11828	10,8
Кыргызстан ¹	386	17,4	822	113,1	1478	59,9	2679	81,3
Россия	55 951	16,4	48 514	–12,9	41 209	–15,3	42 186	4,2

¹ Данные за I–III кварталы.

И с т о ч н и к: собственная разработка на основе данных [1].

Анализ данных позволяет сделать некоторые выводы о динамике экспорта услуг в ЕАЭС. Во-первых, она варьируется между странами: Казахстан и Кыргызстан демонстрируют устойчивый рост, в то время как Беларусь и Россия столкнулись с сокращением объемов, но уже в 2024 г. обе страны начали восстанавливать свои позиции. Во-вторых, только Армения и Кыргызстан показали резкий рост, тогда как Беларусь и Россия — существенное снижение, что, возможно, связано с внешними условиями. Абсолютный лидер по темпам — Кыргызстан, увеличивший экспорт услуг в 7 раз за четыре года. Армения, несмотря на резкий скачок в 2022 г., к 2024 г. замедлилась до стагнации (–0,1 %). По стоимостным показателям лидируют Россия, Казахстан и Беларусь, при этом в 2023 г. Казахстан опередил Беларусь по объему экспорта и занял 2-е место.

Структура экспорта услуг по видам в ЕАЭС в 2022 г. представлена следующим образом [2, с. 36–37]:

- Армения: поездки (56,5 %), телекоммуникационные и ИТ-услуги (16,5 %), транспортные услуги (13,5 %);
- Беларусь: транспортные услуги (40,4 %), телекоммуникационные и ИТ-услуги (29,4 %), прочие деловые услуги (8,4 %);
- Казахстан: транспортные услуги (59,0 %), поездки (18,8 %) и прочие деловые услуги (7,2 %);
- Кыргызстан: поездки (55 %), транспортные услуги (26,5 %), услуги частным лицам и в сфере культуры и отдыха (6,6 %);
- Россия: транспортные услуги (30,7 %), прочие деловые услуги (20,8 %), строительство (13,2 %), телекоммуникационные и ИТ-услуги (12,0 %) и поездки (11,5 %).

Экспорт услуг стран ЕАЭС остается слабо диверсифицированным: Беларусь, Казахстан, Россия зависят от транспортных услуг, тогда как Армения и Кыргызстан — от туризма и поездок.

Анализ индекса комплементарности услуг между Беларусью и странами ЕАЭС показывает, что до 2021 г. наиболее выгодным для расширения торговли услугами являлся Кыргызстан, но потом индекс снизился. При этом в 2022 г. он вырос с Казахстаном. С Россией уровень стабилен, а с Арменией — демонстрирует резкое падение, что указывает на расхождение структур спроса и предложения [2, с. 53–56]. Исходя из этого, можно сделать вывод о необходимости Беларуси усиливать сотрудничество с Казахстаном, восстанавливать комплементарность с Кыргызстаном и диверсифицировать экспорт в Россию.

Среди преимуществ интеграции для Беларуси можно назвать доступ к общему рынку. Хотя он и не сформирован, но объединение стремится к этому. В Стратегических направлениях развития евразийской экономической интеграции до 2025 года можно найти цель, связанную с завершением формирования общего рынка, что упростит экспорт в страны Союза. Благодаря общему рынку снижаются транзакционные издержки. Преимуществом является возможность переориентации части экспорта услуг с ЕС на рынки ЕАЭС.

В качестве перспектив следует отметить диверсификацию экспорта. Комплементарность Беларуси в ЕАЭС является узконаправленной и требует смещения фокуса на высокотехнологичные услуги. Кроме того, хорошей перспективой является повышение конкурентоспособности услуг путем поддержки стартапов через налоговые льготы и гранты или участия в различных евразийских программах.

Таким образом, экспорт услуг Беларуси в ЕАЭС, несмотря на замедление роста, низкую диверсификацию и внешнее давление, имеет потенциал роста через сотрудничество с Казахстаном и Кыргызстаном. Преимущества ЕАЭС (доступ к рынку, упрощение регулирования, защита) необходимо использовать, развивая высокотехнологичные услуги и участвуя в программах интеграции для снижения уязвимости.

Источники

1. Экспорт и импорт услуг // Евразийская экономическая комиссия. — URL: (https://eec.eaeunion.org/comission/department/dep_stat/union_stat/current_stat/payment_balance/express/exppress_ex_im_services.php) (дата обращения: 19.04.2025).

2. Оценка интеграционных процессов ЕАЭС в сфере торговли: 2024. Международный доклад НИУ ВШЭ / М.К. Глазатова (рук. авт. кол.) [и др.] ; Нац. исслед. ун-т «Высшая школа экономики». — М. : Изд. дом НИУ ВШЭ, 2024. — 350 с.

Д.В. Мильченок

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

ТРЕНДОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ КАК ПРОФИТАБЕЛЬНЫЙ ФЕНОМЕН СОВРЕМЕННОЙ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

В 2025 г. популярность игровой индустрии продолжает набирать обороты. Сам феномен этой сферы довольно привлекателен не только для потребителей такого продукта, но и для производителей, т.е. разработчиков. Именно поэтому хотелось бы разобрать эту сферу с экономической точки зрения, а конкретнее — углубиться в то, как персонажи игр могут помочь игровым компаниям пополнить финансовый капитал.

Игровая индустрия стремительно растет. В январе 2025 г. аналитическая компания Newzoo представила данные о росте мирового рынка видеоигр до 187,7 млрд долл. США в 2024 г., что на 2,1 % превысило показатели 2023 г. [1]. Это несомненно свидетельствует о росте доходности игровой сферы. Что касается общей статистики игроков, с первого взгляда может показаться, что игровая индустрия затягивает в основном мужчин, но это не так. Более миллиарда женщин во всем мире активно играют в видеоигры. Причем соотношение игроков среди женщин и мужчин примерно одинаковое: первых насчитывается 46 %.

Наиболее доходными из всех жанров игр являются RPG-игры. Компьютерная ролевая игра (RPG) — жанр компьютерных игр, в котором игрок управляет одним или несколькими персонажами, каждый из которых описан набором численных характеристик, списком способностей и умений [2]. Зародился в 1974 г. RPG-игры предпочитают мужчины, их доля составляет 82,46 %. В среднем рост доходности такого рода игр составляет по 15 % в год.

В ходе изучения данной темы был проведен опрос пользователей на предмет их предпочтений в персонажах игр. В список наиболее привлекательных черт персонажей входят динамичный и разнообразный геймплей с должным акцентом на эстетику оформления, детализированная проработка внешности. Что касается