

3. Business Dynamics Statistics // U.S. Department of Commerce [Electronic resource]. – Mode of access: <http://goo.gl/TJLqjH>. – Date of access: 11.03.2014.

4. Кухта, П. Стартапы как основной источник занятости / П. Кухта // Блог Украины, постсоветского пространства и мира [Электронный ресурс]. – 2014. – Режим доступа: <http://econoblog.com.ua/page/12/>. – Дата доступа: 12.03.2014.

*Е. А. Кондратчик*

Научный руководитель – магистр экономических наук  
Т. Л. Майборода  
БГЭУ (Минск)

## **ЭКОНОМИКА ОНЛАЙН-ИГР**

Онлайн-игра – компьютерная игра, использующая постоянное соединение с Интернетом. Существуют четыре бизнес-модели онлайн-игр:

1. Free-to-play (F2P) – бизнес-модель, способ распространения компьютерных игр, позволяющий пользователю установить игру без внесения денежных средств («Lineage 2», «Ragnarok Online»).

2. Free-to-win (F2W) – бизнес-модель, построенная на принципе предоставления равных игровых возможностей всем пользователям условно-бесплатной игры. Впервые была реализована в «World of Tanks» и будет использоваться во всех будущих проектах компании.

3. Pay-to-play (P2P) – бизнес-модель, когда игроки должны платить больше определенной суммы, чтобы иметь доступ к полноценной версии игры («Warhammer Online», «EverQuest», «World of Warcraft»).

4. Pay-to-win (P2W) – бизнес-модель, когда игроки должны платить определенную сумму, чтобы продолжать игру [1].

Free-to-play является более популярной бизнес-моделью, потому что в нее можно играть без внесения предварительной оплаты, однако можно покупать онлайн-товар в дальнейшем за реальные деньги. В случае с моделью Pay-to-play инвесторам следует помнить, что она весьма требовательна. Такая модель является рискованной. Игрока надо уметь заинтересовать и удержать. Для успеха такой модели игры требуются хорошая реклама и ее «ожидаемость». Порой даже самые знаменитые игровые компании не могут позволить себе данную модель. Следовательно, модель Free-to-play выгодна для инвестирования на нашем (белорусском) рынке онлайн-услуг. Но если дословный перевод этой модели звучит как «играть бесплатно», то на что пользователи тратят реальные деньги?

Во-первых, на приобретение нового оружия или усовершенствование старого. Для этого игрок должен заплатить определенную сумму в монетах, золоте, которую он заработал в предыдущем сражении. Если виртуальных денег недостаточно, игрок может купить оружие за реальные деньги.

Во-вторых, за «прокачку персонажа». За виртуальные или реальные деньги вы можете усовершенствовать своего героя, покупая ему те или иные способности.

В-третьих, самостоятельное создание товаров в игре и их продажа. Некоторые вещи можно создавать самостоятельно, а потом продавать остальным, зарабатывая деньги.

В-четвертых, за премиум-аккаунт. Приобретение премиум-аккаунта обеспечивает 50%-ную прибавку к получению игровых денег и опыта в каждом бою, что позволяет сэкономить время и быстрее достичь высоких уровней в любой ветке развития. [2]

Онлайн-игра, которая сочетает в себе все эти возможности, – это «World of Tanks Generals» – бесплатная браузерная онлайн-игра, посвященная сражениям Второй мировой войны, разрабатываемая белорусской компанией Wargaming.net. Она является одной из самых прибыльных в мире (четвертое место по прибыли) [3].

Таким образом, онлайн-игры – это не только упрощенная модель рынка, но еще и прибыльный бизнес.

#### Список использованных источников

1. Википедия – свободная энциклопедия [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ru.wikipedia.org/wiki/Free-to-play>. – Дата доступа: 11.05.2014.
2. Официальный сайт «World of Tanks Generals» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://gameless.ru/oficial/154-world-tanks>. – Дата доступа: 23.04.2014.
3. Википедия – свободная энциклопедия [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://ru.wikipedia.org/wiki/World\\_of\\_Tanks](http://ru.wikipedia.org/wiki/World_of_Tanks). – Дата доступа: 26.04.2014.

*П. Н. Лешук, Е. И. Лях*

Научный руководитель – кандидат экономических наук А. В. Ледницкий  
БГТУ (Минск)

## ИННОВАЦИОННОЕ РАЗВИТИЕ И ПОДДЕРЖАНИЕ КОНКУРЕНТОСПОСОБНОСТИ ЭКОНОМИКИ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ

С принятием Государственной программы инновационного развития Республики Беларусь на 2011–2015 гг. стратегической целью стало построение в Беларуси инновационной, конкурентоспособной, наукоемкой, устойчивой и социально ориентированной экономики. Опыт многих зарубежных стран свидетельствует, что наличие высокого инновационного потенциала является необходимым фактором экономического роста. В Беларуси, как и в большинстве стран с переходной экономикой, резко возрастает влияние факторов инновационного развития, поскольку в настоящее время на долю новых знаний, воплощаемых в технологиях, оборудовании, образовании кадров, организации и управлении производством, приходится до 90 % прироста ВВП [1].