Список цитируемых источников

- 1. *Любецкий, Н. П.* Социально-зрелая личность-миф или реальность в эпоху глобализации / Н. П. Любецкий, А. А. Князев. Ростов H/H: ДГТУ, H/H
- 2. Государственная программа «Физическая культура и спорт» на 2021—2025 годы [Электронный ресурс] // Национальный правовой интернет-портал Респ. Беларусь. Режим доступа: pravo. by. Дата доступа 19.03.23.
 - 3. О физической культуре и спорте : Закон Респ. Беларусь от 4 янв. 2014 г. № 125-3 : с изм. и доп. Минск : [б. и.], 2014.
- 4. *Лубышева, Л. И.* Структура и содержание спортивной культуры личности / Л. И. Лубышева, А. И. Загревская // Теория и практика физ. культуры. 2013. № 3. С. 7—16.
- 5. Положение о Государственном физкультурно-оздоровительном комплексе Республики Беларусь [Электронный ресурс] : утв. Постановлением М-ва спорта и туризма Респ. Беларусь, 24 июня 2008, № 17 // Нац. реестр правовых актов Респ. Беларусь. Режим доступа: pravo.by. Дата доступа 19.03.23.

УДК 658.78.06

А. Э. Олесик, А. К. Крамаренко

Брестский государственный технический университет, Брест, Республика Беларусь

ОСОБЕННОСТИ РАЗВИТИЯ ТЕХНОЛОГИЙ БЕЗНАЛИЧНЫХ ПЛАТЕЖЕЙ В ЭЛЕКТРОННОЙ КОММЕРЦИИ БЕЛАРУСИ: ПЕРСПЕКТИВЫ И ПРЕПЯТСТВИЯ

Введение. В настоящее время, электронная коммерция является одной из наиболее динамично развивающихся отраслей мировой экономики. Она представляет собой торговлю и предоставление услуг через сеть Интернет, что позволяет покупателям и продавцам совершать торговые операции в любой точке мира, не выходя из дома или офиса. Одним из ключевых факторов успеха электронной коммерции являются безналичные платежи. Они позволяют потребителям оплачивать товары и услуги онлайн, а продавцам получать платежи без необходимости физического присутствия покупателя. Безналичные платежи позволяют значительно увеличить удобство и безопасность торговых операций, а также снизить затраты на обслуживание наличных расчетов.

В Беларуси, безналичные платежи в электронной коммерции начали развиваться в начале 2000-х годов. С тех пор многие компании в стране начали использовать электронные платежные системы для проведения своих операций.

Одним из перспективных направлений развития безналичных платежей в электронной коммерции Беларуси является использование мобильных платежных технологий, которые позволяют проводить платежи с помощью мобильных устройств, таких как смартфоны и планшеты. В настоящее время такие технологии начинают активно внедряться в стране, и уже сейчас многие банки и платежные системы предоставляют свои мобильные приложения для оплаты товаров и услуг.

Основная часть. Развитию безналичных расчетов населения в любой стране уделяется особое внимание, поскольку это приводит к сокращению издержек обращения, увеличению ресурсной базы банков и, соответственно, объемов инвестиций в экономику, усилению контроля денежных потоков внутри страны, снижению доли теневой экономики и предотвращению легализации доходов, полученных преступным путем. Безналичные расчеты населения осуществляются в основном с использованием банковских платежных карточек: физических (пластиковых) и, с недавних пор, виртуальных, для совершения онлайн платежей.

С целью решения проблем, связанных с организацией приема платежей от физических и юридических лиц, в Республике Беларусь было создано единое расчетное информационное пространство (ЕРИП). Единое расчетное информационное пространство (ЕРИП) в Республике Беларусь является одной из наиболее популярных систем для безналичных платежей. ЕРИП было создано в 2004 году с целью решения проблем, связанных с организацией приема платежей от физических и юридических лиц, и с тех пор активно развивается [1].

Для удобства пользователей ЕРИП было реализовано множество различных способов оплаты услуг, включая оплату с помощью банковских карт, интернет-банкинга, мобильных приложений, терминалов самообслуживания и т.д. Благодаря этому, с помощью ЕРИП можно совершать оплату любых видов услуг: от оплаты коммунальных услуг и интернет-провайдеров до оплаты штрафов и налогов. ЕРИП предоставляет множество преимуществ как для пользователей, так и для компаний, которые предоставляют услуги. Для пользователей система предлагает быстрый и удобный способ оплаты услуг без необходимости посещения банка или офиса предприятия, а также возможность оплаты услуг в любое время суток. Для компаний, которые предоставляют услуги, система позволяет упростить процедуру приема платежей, сократить расходы на персонал и увеличить эффективность бизнес-процессов. Исходя из представленной статистики количество уникальных клиентов платёжной системы ЕРИП по состоянию на 2022—2023 года показывает стабильный рост.

В Республике Беларусь перспективы развития технологий безналичных платежей весьма обнадеживающие. В настоящее время правительство страны активно работает над развитием и усовершенствованием системы безналичных платежей, включая вышеописанный ЕРИП.

[©] Олесик А. Э., Крамаренко А. К., 2023

Одним из направлений развития является развитие мобильных платежных систем, которые позволят пользователям совершать безналичные платежи с помощью мобильных устройств. В настоящее время на территории Беларуси работают несколько мобильных платежных систем, и их число продолжает расти. Также важным фактором развития безналичных платежей в Республике Беларусь является улучшение условий работы для бизнеса.

Введение удобных и надежных систем электронных платежей позволит предприятиям снизить издержки на работу с наличными деньгами и ускорить процесс оплаты товаров и услуг. Еще одним важным фактором развития безналичных платежей в Беларуси является развитие электронной коммерции, которая становится все более популярной среди населения. Оптимальные условия для работы интернет-магазинов и платежных систем позволят увеличить количество онлайн-транзакций, что, в свою очередь, увеличит потребление и стимулирует экономический рост [2].

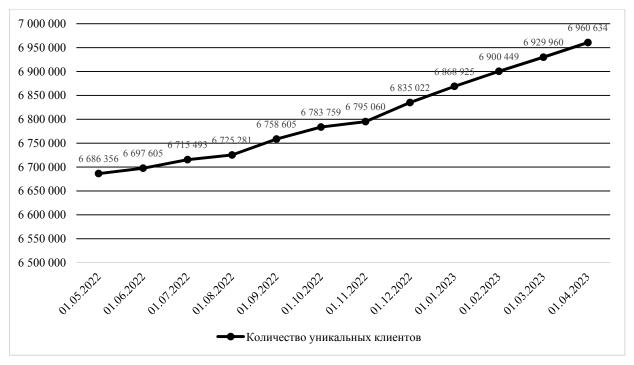


Рисунок 1 — Динамика роста количества уникальных пользователей ЕРИП 01.05.2022—01.04.2023

Несмотря на то, что в Беларуси существуют перспективы для развития технологий безналичных платежей, есть и ряд препятствий, которые могут затруднить их развитие:

- 1. Недостаток информации и образования. Недостаток знаний и понимания в области электронных платежей у населения и бизнеса может ограничивать использование этих технологий.
- 2. Неразвитость банковской системы. Несмотря на то, что банковская система Беларуси быстро развивается, она все еще не находится на должном уровне для развития безналичных платежей.
- 3. Недостаток инфраструктуры. Недостаточное количество терминалов оплаты, пунктов приема платежей, банкоматов и других элементов инфраструктуры также может затруднять развитие безналичных платежей.
- 4. Недостаток доверия со стороны населения. Многие люди предпочитают использовать наличные деньги, поскольку они не доверяют электронным платежным системам или опасаются неправильного расчета или потери денег.
- 5. Ограничения законодательства. Существуют законодательные ограничения, которые могут затруднять развитие электронных платежей, такие как ограничения на использование электронных платежных систем для определенных видов операций.
- 6. Конкуренция между различными платежными системами. Наличие большого числа различных платежных систем может привести к тому, что некоторые из них будут использоваться меньше, что может затруднить развитие безналичных платежей в целом [3].

Заключение. Таким образом, развитие технологий безналичных платежей электронной коммерции Беларуси имеет свои перспективы и препятствия. С одной стороны, страна имеет положительные тенденции в использовании безналичных платежей, такие как создание ЕРИП и увеличение объема операций по банковским картам. С другой стороны, препятствия включают низкую уверенность потребителей в безопасности электронных платежей и недостаточную развитость технологической инфраструктуры. В целом, развитие

технологий безналичных платежей в электронной коммерции Беларуси имеет большой потенциал для роста, и совместные усилия со стороны всех заинтересованных сторон могут помочь преодолеть существующие препятствия и реализовать перспективы в этой области.

Список цитируемых источников

- 1. «Что произошло на рынке e-commerce Беларуси в 2020 году? Исследование E-data» [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://belretail.by/news/chto-proizoshlo-na-ryinke-e-commerce-belarusi-v-godu-issledovanie-e-data. Дата доступа: 23.04.2023.
- 2. «ЕРИП статистика» [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://www.raschet.by/bankam/mezhbankovskaya-sistema-idetifi-katsii/statistika/. Дата доступа: 23.04.2023.
- 3. «Развитие безналичных платежей в Беларуси» [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://www.nbrb.by/bv/articles/9987.pdf. Дата доступа: 26.04.2023.

УДК 338

А. К. Островская, Д. В. Низовец

Учреждение образования «Барановичский государственный университет», Барановичи, Республика Беларусь

ИННОВАПИИ И ИХ ВЛИЯНИЕ НА ЭКОНОМИКУ И СОПИАЛЬНУЮ СФЕРУ

Введение. Инновации играют важную роль в повышении конкурентоспособности компаний и стран. Внедрение новых технологий, процессов и продуктов позволяет улучшить качество продукции, снизить затраты на производство, увеличить производительность труда и улучшить обслуживание клиентов.

Компании, которые активно внедряют инновации, могут получать преимущества перед конкурентами, такие как увеличение доли рынка, увеличение прибыли и укрепление своей позиции на рынке. Кроме того, инновации могут помочь компаниям создавать новые рынки и развивать новые бизнес-модели.

Для стран инновации являются ключевым фактором экономического роста и развития. Страны, которые инвестируют в научно-технические исследования и разработки, могут создавать новые технологии и продукты, которые могут быть экспортированы на мировые рынки. Это может привести к увеличению экспорта, увеличению ВВП и созданию новых рабочих мест [1].

Основная часть. Рассмотрим примеры инноваций в социальной сфере и их последствия.

Инновации в медицине и здравоохранении.

- 1. Телемедицина возможность получения медицинской помощи удаленно, без посещения врача. Это позволяет сократить время на поездки к врачу, а также уменьшить риски заражения вирусами и бактериями в больницах.
- 2. Разработка новых лекарственных препаратов благодаря новым технологиям и методам исследования, ученым удалось создать более эффективные и безопасные лекарства для лечения различных заболеваний.
- 3. Использование роботов в медицине роботы могут помочь врачам в проведении сложных операций, а также в диагностике и лечении пациентов [2].

Инновации в образовании и науке.

- 1. Онлайн-образование возможность получения образования удаленно, через интернет. Это позволяет получить образование в любом месте и в любое время, а также сократить затраты на обучение.
- 2. Использование искусственного интеллекта в образовании искусственный интеллект может помочь учителям в проведении уроков, а также в анализе знаний учеников.
- 3. Разработка новых технологий в науке благодаря новым технологиям и методам исследования, ученым удалось сделать множество открытий в различных областях науки, таких как физика, химия, биология и т. д. [2].

Инновации в культуре и искусстве.

- 1. Виртуальные музеи возможность посетить музей удаленно, через Интернет. Это позволяет людям из разных уголков мира познакомиться с культурным наследием других стран.
- 2. Использование виртуальной и дополненной реальности в искусстве позволяет создавать новые формы искусства, которые раньше были невозможны.
- 3. Разработка новых технологий в культуре благодаря новым технологиям, ученым удалось создать новые формы искусства, такие как цифровое искусство, интерактивные инсталляции и т. д.

Проблемы и вызовы, связанные с инновациями, могут быть различными и зависят от конкретной области инноваций. Выделим некоторые из них:

- 1. Финансирование инновации требуют значительных инвестиций, и не всегда есть готовность инвестировать в новые технологии или исследования.
- 2. Регулирование инновации могут столкнуться с препятствиями со стороны законодательства и регулирования, что может замедлить или остановить их развитие.
- 3. Недостаток квалифицированных специалистов инновации требуют высококвалифицированных специалистов, и недостаток таких специалистов может стать проблемой для развития инноваций.

_

[©] Островская А. К., Низовец Д. В., 2023