

УДК 796.055+004.774.6

ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ КИБЕРСПОРТА В РЕСПУБЛИКЕ БЕЛАРУСЬ

Ахундов Н.Т., студент гр.181073

*Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники,
Институт информационных технологий,
г. Минск, Республика Беларусь*

Шпак И.И. – канд. техн. наук, доцент, доцент каф. ИСиТ

Аннотация. Рассмотрены перспективы развития киберспорта в Беларуси. Проанализированы основные проблемы, включая нехватку инфраструктуры, отсутствие государственной поддержки и профессиональных команд. Приведены направления развития индустрии: проведение турниров, создание образовательных программ и развитие инфраструктуры. Обоснованы выгоды киберспорта для экономики, образования и культуры. Рассмотрены примеры успешного опыта России и ОАЭ, которые могут быть адаптированы для белорусских условий. Сделаны выводы о потенциале киберспорта как важного инструмента для укрепления имиджа страны на международной арене.

Ключевые слова. киберспорт, развитие индустрии киберспорта, IT-инфраструктура, БФК, турниры по киберспорту, международный киберспорт, Nemiga Gaming, экономические выгоды киберспорта.

Введение.

Киберспорт – это соревновательная деятельность в области компьютерных игр, ставшая популярным явлением во всём мире. Сегодня киберспорт признан не только как досуг, но и как профессиональный вид спорта, включающий высокоуровневую тактическую и физическую подготовку. Миллионы зрителей по всему миру следят за турнирами по таким играм, как Dota 2, Counter-Strike, League of Legends, Valorant и многим другим. Общий объём рынка киберспорта постоянно растёт, привлекая внимание крупных инвесторов, медиа-компаний и рекламодателей.

Успешные киберспортивные команды и игроки становятся кумирами для молодёжи, что делает киберспорт важной частью современной культуры. Он способствует развитию не только игровых навыков, но и таких компетенций, как стратегическое мышление, командная работа и быстрая адаптация к изменяющимся условиям.

В Беларуси киберспорт находится на начальном этапе становления. Хотя молодёжь активно интересуется этим направлением, в стране отсутствуют системные подходы к развитию индустрии. Проблемы, такие как нехватка инфраструктуры, слабая поддержка со стороны государства и частного бизнеса, а также отсутствие профессиональных команд мирового уровня, тормозят рост киберспортивного сектора.

Тем не менее, потенциал для развития киберспорта в Беларуси очень велик. Развитие этого направления может не только укрепить позиции страны на международной арене, но и внести значительный вклад в экономику, образование и культурную сферу. В статье приводятся ключевые аспекты киберспорта, его проблемы и перспективы развития в республике.

Основные дисциплины киберспорта.

Основными киберспортивными дисциплинами являются [1]:

Шутеры (FPS – First Person Shooter) – жанр, где игрок управляет персонажем от первого лица, основной задачей которого является поражение противника с помощью огнестрельного или другого оружия. Турниры по шутерам требуют от игроков точности, скорости реакции и командного взаимодействия. Примеры популярных шутеров: Counter-Strike, Valorant, standoff 2.

MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) – командные стратегические игры, где две команды из пяти игроков сражаются на карте с целью уничтожения базы противника. Игроки управляют уникальными персонажами, обладающими различными способностями. Для успеха важны командная работа, стратегия и понимание механики игры. Примеры: Dota 2, League of Legends.

Стратегии в реальном времени (RTS – Real-Time Strategy) – игры, где игрок управляет армиями или ресурсами в реальном времени, принимая тактические решения для победы над противником. Популярны примеры: StarCraft II, Age of Empires.

Файтинги – жанр, где игроки сражаются друг с другом, управляя персонажами с уникальными боевыми стилями и комбинациями ударов. Турниры по файтингам требуют от игроков высокой реакции и знания механики игры. Примеры: Tekken, Street Fighter, Mortal Kombat.

Спортивные симуляторы – игры, имитирующие реальные виды спорта, такие как футбол, баскетбол или автогонки. Популярны примеры: FIFA, NBA 2K, Rocket League.

Королевская битва (Battle Royale) – жанр, где игроки сражаются на большой карте до тех пор, пока не останется один победитель или команда. Примеры: Fortnite, PUBG, Apex Legends [1].

На сегодняшний день киберспорт объединяет не только разнообразные жанры игр, но и масштабные международные события, которые собирают миллионы зрителей и обеспечивают внушительные призовые фонды. Эти турниры являются вершиной для профессиональных игроков и

команд, а их популярность часто превосходит традиционные виды спорта. Наиболее значимые турниры проходят в самых популярных дисциплинах:

- The International (Dota 2) – крупнейший ежегодный турнир по Dota 2 с призовым фондом, превышающим 18 миллионов долларов. Турнир собирает более 2,7 миллионов зрителей на пике просмотров, а победа в нём считается высшей наградой в мире MOBA.

- CS:GO Majors (CS2) – серии турниров по Counter-Strike с призовым фондом до 2 миллионов долларов. Финальные матчи собирают до 2,1 миллиона зрителей, а популярность игры продолжает расти с выходом новой версии CS2.

- League of Legends World Championship (LoL Worlds) – чемпионат мира по League of Legends с призовым фондом более 2 миллионов долларов. Количество зрителей на пике достигает 5 миллионов, что делает его одним из самых просматриваемых киберспортивных событий.

- Valorant Champions Tour (VCT) – крупнейшая серия турниров по Valorant, где команды со всего мира соревнуются за призы до 1 миллиона долларов. Турниры по Valorant привлекают более 1 миллиона зрителей на пике трансляций.

Таким образом, крупнейшие события в мире киберспорта демонстрируют колоссальные масштабы индустрии, привлекая огромные призовые фонды и миллионы зрителей по всему миру. Эти турниры служат отличным примером для развития киберспорта в других странах, включая Беларусь.

Проблемы киберспорта в Беларуси.

На данный момент в Беларуси практически отсутствуют профессиональные команды, способные конкурировать на международном уровне. Единственным значимым исключением является Nemiga Gaming, которая имеет составы по Dota 2 и CS2 [2], однако даже эта организация сталкивается с ограниченными ресурсами и недостатком поддержки. А также её составы либо вовсе не являются белорусскими, либо имеют меньшую часть игроков из Беларуси.

В Беларуси киберспорт развивается благодаря усилиям различных организаций, среди которых выделяются Белорусская федерация киберспорта (БФК) и Белорусская ассоциация компьютерного спорта (БАКС) [3]. Обе организации стремятся содействовать развитию компьютерного спорта в стране.

Несмотря на усилия Белорусской федерации киберспорта (БФК) и Белорусской ассоциации компьютерного спорта (БАКС) по развитию киберспорта в Беларуси, существуют определённые проблемы и вызовы, замедляющие прогресс в этой сфере:

1. Отсутствие официального признания киберспорта. Хотя БФК и БАКС активно работают над признанием киберспорта официальным видом спорта, на данный момент этого статуса нет. Это ограничивает возможности для государственной поддержки и финансирования.

2. Нехватка инфраструктуры. В стране отсутствуют современные киберспортивные арены и тренировочные базы, необходимые для профессионального роста игроков. Большинство молодых талантов вынуждены тренироваться в домашних условиях или в небольших интернет-клубах, которые не всегда оборудованы на должном уровне.

3. Ограниченное финансирование. Киберспортивные организации и игроки сталкиваются с нехваткой финансирования. Спонсорские контракты и инвестиции в этой сфере крайне редки, что ограничивает возможности для проведения турниров и подготовки команд.

4. Нехватка образовательных программ. В стране отсутствуют специализированные образовательные программы для подготовки профессиональных игроков, тренеров и менеджеров. Это приводит к нехватке кадров и замедляет развитие индустрии.

5. Отсутствие координации между организациями. Хотя БФК и БАКС стремятся развивать киберспорт, отсутствие скоординированных усилий и единого подхода может приводить к дублированию инициатив и снижению общей эффективности.

Для преодоления этих препятствий необходимо усилить сотрудничество между государственными структурами, частным сектором и киберспортивными организациями, а также разработать стратегию развития киберспорта в Беларуси.

Успехи и примеры.

Nemiga Gaming – единственная белорусская организация, которая стабильно участвует в международных турнирах по дисциплинам Dota 2 и CS2. Несмотря на ресурсы и уровень игры, команде всё ещё не удаётся добиться значительных побед на крупнейших турнирах.

Несмотря на существующие проблемы, белорусские игроки регулярно демонстрируют успехи на международных аренах. Индивидуальные киберспортсмены из Беларуси, особенно в дисциплинах Dota 2 и CS, принимают участие в зарубежных командах и достигают высоких результатов, представляя страну на крупных турнирах.

Объединённые Арабские Эмираты (ОАЭ) демонстрируют стремительное развитие киберспортивной индустрии, активно инвестируя в инфраструктуру и организуя крупные мероприятия. В столице ОАЭ, Абу-Даби, планируется строительство крупной арены для виртуальных игр в районе Al Qana, что свидетельствует о серьёзных намерениях страны стать центром киберспорта в регионе.

В 2024 году в Дубае прошёл третий по счёту фестиваль киберспорта и игр Dubai Esports and Games Festival, который состоялся с 19 апреля по 5 мая [4] и привлёк внимание геймеров со всего мира.

Кроме того, в 2025 году в ОАЭ планируется проведение вторых "Игр будущего" — мульти спортивного турнира, объединяющего классический спорт и киберспорт по 21 дисциплине.

Эти инициативы подчёркивают стремление ОАЭ стать ведущим центром киберспорта на международной арене, что может служить примером для других стран, стремящихся развивать эту индустрию.

Россия служит отличным примером для Беларуси в развитии киберспорта. Российская команда Team Spirit стала победителем турнира The International 10 по Dota 2, выиграв призовой фонд в размере 18 миллионов долларов [5]. Это достижение поставило Россию на передовую мировой киберспортивной арены. Ещё одна команда, Virtus.pro, регулярно участвует в крупных международных турнирах и добивается высоких результатов в дисциплинах Dota 2 и CS. В стране активно развиваются образовательные программы, такие как киберспортивные академии, а также строятся специализированные арены, например, Moscow Cybersport Arena. Россия демонстрирует, как государственная поддержка, инвесторы и частные инициативы могут способствовать быстрому развитию индустрии.

Направления развития киберспорта.

Развитие инфраструктуры и проведение турниров. Создание специализированных киберспортивных арен, тренировочных баз и современных игровых центров станет важным шагом к становлению профессиональной среды. Эти объекты должны быть оснащены передовым оборудованием, соответствующим мировым стандартам. Регулярное проведение национальных и международных турниров не только привлечёт внимание инвесторов и спонсоров, но и создаст условия для популяризации киберспорта среди населения. Локальные лиги и студенческие чемпионаты помогут выявлять молодые таланты, а также формировать базу для будущих профессиональных команд.

Образовательные инициативы. Введение образовательных программ, направленных на подготовку киберспортсменов, тренеров, аналитиков и менеджеров, обеспечит профессиональный подход к развитию индустрии. Киберспорт требует высокого уровня технических и аналитических знаний, поэтому сотрудничество с университетами и создание специализированных курсов — необходимый шаг. Кроме того, можно организовать киберспортивные академии и тренинговые центры, где молодёжь сможет оттачивать свои навыки под руководством опытных специалистов.

Финансовая поддержка и партнёрства. Государственная поддержка через гранты и субсидии необходима для становления киберспорта как полноценной отрасли. Выделение целевых средств на развитие инфраструктуры, проведение мероприятий и поддержку начинающих команд станет стимулом для роста индустрии. Партнёрство с частным бизнесом, крупными корпорациями и IT-компаниями обеспечит дополнительное финансирование, продвижение мероприятий и привлечение международных брендов.

Создание централизованной федерации. Учреждение единой государственной федерации киберспорта с профессиональным руководством позволит координировать усилия всех участников индустрии. Такая структура сможет разрабатывать стратегические планы, устанавливать стандарты и регламенты, обеспечивать справедливое распределение ресурсов и взаимодействие с международными организациями. Кроме того, федерация станет важным связующим звеном между государством, бизнесом и киберспортивным сообществом.

Международное сотрудничество. Для укрепления позиций Беларуси на мировой киберспортивной арене важно наладить международные связи. Участие в крупных зарубежных турнирах, партнёрство с международными организациями и обмен опытом с успешными странами, такими как ОАЭ и Россия, помогут привлечь инвестиции и повысить уровень подготовки белорусских команд.

Популяризация киберспорта. Активная популяризация киберспорта через СМИ, социальные сети и образовательные платформы может способствовать повышению интереса к индустрии среди молодёжи и привлечению новых игроков. Создание документальных фильмов, трансляции турниров и проведение фестивалей помогут укрепить положительный имидж киберспорта в обществе.

Таким образом, сочетание указанных мер позволит Беларуси не только укрепить свои позиции на мировой киберспортивной арене, но и создать условия для раскрытия потенциала молодых талантов, развития экономики и укрепления культурных связей через современную технологическую индустрию.

Выгоды и польза киберспорта.

1. Развитие экономики. Киберспорт способен стимулировать экономику через создание новых рабочих мест, развитие индустрии развлечений и привлечение инвестиций. Организация турниров и строительство арен может привлечь иностранных спонсоров и увеличить поток туристов.

2. Социальное развитие. Киберспорт объединяет молодёжь и способствует развитию навыков командной работы, стратегического мышления и лидерства. Участие в киберспортивных мероприятиях позволяет формировать чувство общности и взаимоподдержки.

3. Образовательный аспект. Развитие киберспорта сопровождается внедрением специализированных образовательных программ, что способствует подготовке профессионалов в различных областях: от программирования и аналитики данных до менеджмента и маркетинга.

4. Имидж страны. Успешные киберспортивные команды и турниры могут повысить международный престиж Беларуси, демонстрируя её технологический и научный потенциал.

5. Технический прогресс. Киберспорт стимулирует развитие IT-инфраструктуры, улучшая доступ к высокоскоростному интернету и современному оборудованию, что положительно сказывается на технологическом развитии страны.

6. Здоровый образ жизни. Несмотря на стереотипы, профессиональный киберспорт требует от игроков физической подготовки, здорового режима дня и психологической устойчивости, что популяризирует эти ценности среди молодежи.

Заключение.

Киберспорт в Беларуси находится на стадии формирования, сталкиваясь со множеством вызовов. Однако его развитие открывает широкие перспективы для экономики, образования и культуры страны. Пример таких государств, как ОАЭ и Россия, показывает, что инвестиции в инфраструктуру, поддержка со стороны государства и частных партнёров, а также образовательные инициативы могут стать ключевыми драйверами роста индустрии.

Для Беларуси важно использовать свой потенциал, ориентируясь на лучшие международные практики и адаптируя их к местным условиям. Внедрение комплексной стратегии развития киберспорта позволит не только интегрировать страну в мировую индустрию, но и создать новые возможности для молодежи, способствуя формированию инновационной и конкурентоспособной экономики. Киберспорт может стать важным культурным и экономическим инструментом, способным укрепить позицию Беларуси на международной арене.

Следует отметить, что работа была представлена на Международном Конкурсе НИР «Горизонты исследований — 2025» и получила статус Победителя.

Список использованных источников:

1. IMDb Top 250 Rated Video Games [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.imdb.com/list/ls097840768/> Дата доступа: 10.12.2024.
2. Организация Nemiga [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://nemiga.gg/> Дата доступа: 11.12.2024.
3. Официальный сайт Белорусской федерации киберспорта [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cybersport.by> Дата доступа: 13.12.2024.
4. Dubai Esports and Games Festival [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://russianemirates.com/news/events/kibersportivnyy-festival-dubai-esports-festival-2024-v-dubae/> Дата доступа: 10.12.2024.
5. Пример успехов Team Spirit на The International [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.gosugamers.net/news> Дата доступа: 15.12.2024.

UDC 796.055+004.774.6

PROSPECTS FOR ESPORTS DEVELOPMENT IN THE REPUBLIC OF BELARUS

Akhundov N.T., student

*Institute of Information Technologies of the Belarusian State University of Informatics and Radioelectronics,
Minsk, Republic of Belarus*

Shpak I.I. – Candidate of Engineering Sciences, Associate Professor

Annotation. The article explores the prospects for the development of esports in Belarus. Key challenges are analyzed, including a lack of infrastructure, insufficient government support, and the absence of professional teams. Directions for industry growth are proposed: hosting tournaments, establishing educational programs, and developing infrastructure. The benefits of esports for the economy, education, and culture are substantiated. Examples of successful experiences from Russia and the UAE are considered, which could be adapted to Belarusian conditions. Conclusions are drawn about the potential of esports as an important tool for strengthening the country's position on the international stage.

Keywords. Esports, development of the esports industry, IT infrastructure, BFC, esports tournaments, international esports, Nemiga Gaming, economic benefits of esports.