

## ЭКОНОМИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ РАЗВИТИЯ КИБЕРСПОРТА В РЕСПУБЛИКЕ БЕЛАРУСЬ

*Чемурако А. А., студ., Юсупова К. И., студ.,  
Овчинникова В. С., студ., Демидова М. А., к.т.н., асс.*

*Витебский государственный технологический университет,  
г. Витебск, Республика Беларусь*

Реферат. В статье рассматривается киберспорт как новое экономическое явление, анализируется история развития киберспорта и текущие тенденции его развития на территории Республики Беларусь.

Ключевые слова: киберспорт, спортсмен, цифровой спорт.

Индустрия видеоигр, возникнув в 1970-х гг. стараниями людей, для которых игры были просто хобби, превратилась в глобальную отрасль экономики с годовым оборотом более 150 млрд долларов. Сейчас прослеживается серьезное изменение роли компьютерных игр в массовой культуре и экономике: из домашнего развлечения игры превратились в массовые зрелищные мероприятия, собирающие вокруг себя более 2,3 млрд игроков. Из них около 1,1 млрд тратит деньги на видеоигры [1].

Цель данной работы: изучить становление киберспорта в современной культуре Республики Беларусь.

Актуальность данной темы обусловлена как важностью анализа взаимосвязи технологических и экономических изменений, так и недостаточной разработанностью теоретических, экономических, правовых и управленческих аспектов функционирования и развития данного рынка в бизнес-сфере современного общества.

По прогнозам, в 2023 году глобальная аудитория киберспорта увеличится до 574 миллионов человек. Из них 283 миллиона будут являться основными энтузиастами киберспорта, а остальные 291 миллион будут случайными зрителями. Ожидается, что к 2025 году эта цифра вырастет со среднегодовыми темпами роста на 8,1 % до 641,1 миллиона человек [2].

Несколько компаний возглавляют быстрорастущую индустрию киберспорта.

Основные доходы рынка киберспорта приходятся на медиаправа, рекламу, спонсорство, продажу билетов и товаров, а также гонорары издателей игр.

По прогнозам, спонсорство станет крупнейшим источником дохода: ожидаемый рост составит 12 % и достигнет 895 миллионов долларов. Ожидается, что к 2025 году этот показатель вырастет на 16 % в годовом исчислении.

Ожидается, что доходы от медиа-прав вырастут на 18 % и достигнут \$276 млн, что ниже темпа роста в 21 % в предыдущем году.

Ожидается, что секторы товаров и продажи билетов испытают наибольшее снижение роста доходов. Прогнозируется, что в 2025 году эта конкретная область индустрии киберспорта вырастет на 34 % в годовом исчислении и составит 180 миллионов долларов.

Однако статистика показывает, что в 2024 году рост составит менее половины этого показателя, а выручка увеличится на 16 % в годовом исчислении и достигнет \$ 210,6 млн [3].

Популярность стримов, рост аудитории и финансовые возможности приводят к росту количества турниров, а также призовых фондов. Вернее будет сказать, что это двусторонняя связь. Количество турниров также влияет на популярность дисциплин, а соответственно, присутствуя на турнирах, дисциплины находят больше поклонников и зрителей [4].

Рассматривая институциональные основы развития цифрового спорта, нужно отметить, что для включения его в программу Олимпийских игр, Международный олимпийский комитет поставил ряд задач, главной среди которых является формирование организации, регулирующей деятельность всей индустрии на мировом уровне для координации с федерациями всех стран. Первые шаги в этом направлении уже сделаны в Швейцарии на встречи ведущих федераций по цифровому спорту Европы, где была создана Европейская федерация киберспорта.

Республика Беларусь, зачастую, демонстрирует более скромные показатели на мировом рынке цифрового спорта, но имеет перспективные предпосылки для развития, а также поддержки со стороны государства. Так, согласно п. 1 Декрета Президента Республики Беларусь № 8 «О развитии цифровой экономики» получила поддержку деятельность в сфере киберспорта, включая подготовку киберспортивных команд, организацию и проведение соревнований, организацию их трансляций [5].

На территории Республики Беларусь успешно функционирует Белорусская федерация киберспорта, а ее основной целью является содействие развитию киберспорта как нового вида спортивной соревновательной деятельности и специальной практики подготовки человека к соревнованиям на базе компьютерной техники, программного обеспечения, интерактивных устройств и иных возможностей компьютерных технологий, а также вовлечение в киберспорт широких слоев населения Беларуси [6].

Помимо ведущей общественной киберспортивной организации, массовый социальный интерес вызывают, в частности в дисциплине Dota2, киберспортивные команды Nemiga Gaming и Pavaga Gaming. Nemiga Gaming – профессиональная белорусская киберспортивная организация, основанная в июне 2017 года. Название «Немига» происходит от одного из районов Минска. Организация является мультигейминговой, поддерживает составы по нескольким дисциплинам. Сумма призовых: 62,864 \$. Pavaga Gaming – профессиональная белорусская киберспортивная организация, основанная в октябре 2018 года, базирующаяся в Минске. Сумма призовых: 51,826 \$. Из особенностей данной организации стоит отметить наличие молодежного состава (фарм команды).

В настоящий момент сложно прогнозировать спортивные успехи и развитие профессиональных киберспортивных команд по Dota2 Республики Беларусь в связи с отменой 2-го сезона DPC EEU 2021/2022 лиги. Однако можно констатировать, что есть перспективы появления новых профессиональных коллективов [7].

У киберспорта – большое будущее, а с развитием технологий и увеличения мощности компьютеров интерес к компьютерным соревнованиям будет лишь возрастать. Он прошел этап становления, и представляет сегодня интенсивно развивающееся социально-культурное явление.

#### Список использованных источников

1. Киберспорт: тенденции развития отрасли [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://elib.bsu.by/bitstream/.pdf>. – Дата доступа: 06.03.2024.
2. Отчет о мировом рынке киберспорта (2023 г.) [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://asoworld.com/ru/blog/global-esports-market-report-2023/>. – Дата доступа: 06.03.2024.
3. Киберспорт как социокультурное явление [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://nauchkor.ru/uploads/documents/.pdf>. – Дата доступа: 06.03.2024.
4. Заработок на киберспорте [Электронный ресурс] – Режим доступа: [esportsearnings.com](http://esportsearnings.com). – Дата доступа: 06.03.2024.
5. Киберспорт: понятие и проблемы правового регулирования в Республике Беларусь [Электронный ресурс] – Режим доступа: [http://edoc.bseu.by:8080/bitstream/edoc/77436/1/Savitskaya\\_K.D.\\_s\\_31\\_37.pdf](http://edoc.bseu.by:8080/bitstream/edoc/77436/1/Savitskaya_K.D._s_31_37.pdf). – Дата доступа: 06.03.2024
6. Цифровая гуманитаристика: ресурсы, методы, исследования. Часть 2: международная научная конференция (г. Пермь, 16–18 мая 2021 г.) : материалы. – Пермь : Перм. гос. нац. исслед. ун-т, 2021. – 207 с.
7. Перспективы развития киберспорта Республики Беларусь [Электронный ресурс] – Режим доступа: [https://rep.polessu.by/bitstream/123456789/26107/1/Perspektivy\\_razvitiia.pdf](https://rep.polessu.by/bitstream/123456789/26107/1/Perspektivy_razvitiia.pdf). – Дата доступа: 06.03.2024.