

## КИБЕРСПОРТ: СПОРТ БУДУЩЕГО. ИССЛЕДОВАНИЕ ПОТЕНЦИАЛА И ПРОБЛЕМ КИБЕРСПОРТА. АНАЛИЗ ПЕРСПЕКТИВ РАЗВИТИЯ КИБЕРСПОРТИВНЫХ ШКОЛ.

**Щелкунова К.В.**

УО «Витебский государственный университет имени П.М. Машерова»,  
г. Витебск, Республика Беларусь

**Киберспорт как спортивная дисциплина.** В эпоху цифровой трансформации одной из важных тем стало признание киберспорта официальным видом спорта.

Киберспорт – это форма соревновательной деятельности, которая использует компьютерные игры.

За последние несколько лет киберспорт стал все более популярным и признанным в мире спорта. Ежегодно проводятся множество турниров, чемпионатов и кубков по различным дисциплинам киберспорта в которых участвуют сотни тысяч игроков со всего мира.

Одним из крупнейших турниров является The International – чемпионат мира по игре Dota 2, который проводится ежегодно с 2011 года. Призовой фонд турнира в 2019 году составил более 34 миллионов долларов, что сделало его одним из самых прибыльных событий в истории киберспорта.

Также стоит отметить, что в 2017 году киберспорт был признан Международным олимпийским комитетом (МОК) и включен в программу Азиатских игр 2022 года в качестве демонстрационного вида спорта.

Кроме того, киберспорт уже признан официальным видом спорта в некоторых странах, включая Россию, Китай, Корею, Бразилию, Францию и др. Также в некоторых странах проводятся чемпионаты по киберспорту, организованные государственными структурами.

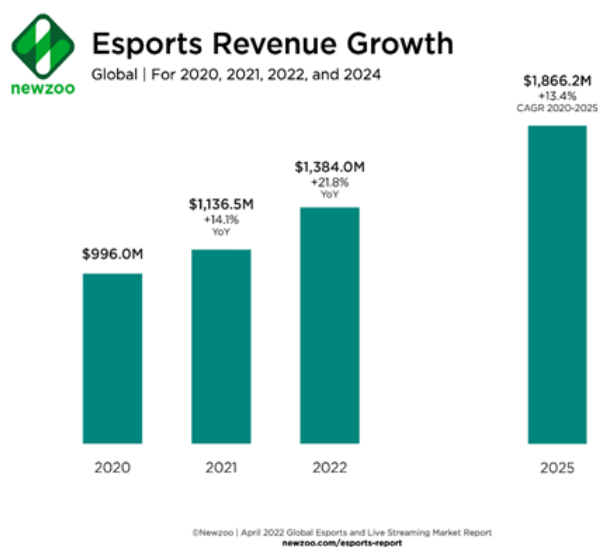
Как и любой другой вид спорта, киберспорт имеет свои плюсы и минусы. Один из главных аргументов против включения киберспорта в официальный спорт – отсутствие физической активности, которая является неотъемлемой частью большинства других видов спорта. Также, некоторые эксперты считают, что киберспорт может негативно влиять на здоровье игроков, в частности на зрение и психическое состояние. Долгое время, проведенное перед компьютером, может привести к проблемам с позвоночником, суставами и другими заболеваниями. Кроме того, наличие допинга в киберспорте также является актуальной проблемой.

Несмотря на это, многие признают киберспорт за настоящий вид спорта, который требует от игроков высокой концентрации, скорости реакции и принятия решений.

### **Экономика и киберспорт.**

Одним из главных плюсов киберспорта является его популярность. В настоящее время многие игры имеют огромное количество поклонников и зрителей. Большие турниры в киберспорте собирают огромную аудиторию, которая следит за событиями и поддерживает своих любимых игроков.

Киберспорт также способствует развитию индустрии компьютерных игр и



технологий в целом. Компании-разработчики игр получают прибыль и стимул к развитию, что в свою очередь улучшает качество игр и продвижение новых технологий.

Также стоит учитывать и экономический аспект киберспорта. Стремительный рост популярности этого вида спорта привел к появлению огромного рынка, включающего в себя спонсорские контракты, рекламу, продажу билетов на соревнования и многое другое. Это может стать значимым источником дохода не только для игроков, но и для страны в целом. По данным Newzoo, предполагалось, что доходы киберспортивной индустрии в 2022 году достигнут более \$1,3 млрд. Полная версия отчета показывает, что среднегодовые темпы роста доходов от киберспорта в 2020–2025 годах составляют +27,2% и +24,8% соответственно.

**Киберспорт в Беларуси.** Киберспорт позволяет молодежи совершенствовать такие навыки, как сосредоточенность, логическое мышление, стратегическое планирование и командная работа. Эти навыки могут быть полезными не только в играх, но и в повседневной жизни и будущей карьере. Цитата белорусского киберспортсмена CS: GO Игоря Солодкова известного как lollipop21k: «Киберспорт в некоторых проявлениях больше спорт, чем сам спорт. В Counter-Strike очень большой симбиоз физического (реакция, моторика рук) и интеллектуального, когда ты должен очень быстро принимать правильные решения.»

С учетом быстрого развития киберспорта и его значимости в мировой культуре, многие страны, включая Беларусь, уже признали киберспорт как вид спорта. В Беларуси киберспорт получил признание в 2018 году, когда был проведен первый официальный турнир.

Киберспорт с каждым годом становится все более популярным, что подтверждают многочисленные турниры и соревнования, проводимые в разных городах страны.

В Беларуси были предприняты шаги по признанию киберспорта официальной дисциплиной. В 2016 году была основана Белорусская федерация киберспорта. Это общественная организация, которая занимается развитием и популяризацией киберспорта в Беларуси. Она проводит различные турниры по популярным играм, таким как Dota 2 и CS: GO.

Согласно официальному сайту целью работы РОО «БФК» является развитие киберспорта в Беларуси, как части международного спортивного движения, подготовка граждан страны к жизни в информационном обществе. Однако, на момент написания этой работы, проектов по организации и проведении официальных соревнований по киберспорту не было объявлено и утверждено. Также стоит отметить, что в Беларуси киберспорт не является признанной официальной дисциплиной, и его статус до сих пор остается неопределенным.

В связи с этим, можно сделать вывод о необходимости официального признания киберспорта в качестве дисциплины в Беларуси. Это не только даст возможность участвовать в международных соревнованиях под национальным флагом, но и способствует развитию культуры и экономики страны. Также это может помочь обратить внимание на проблему допинга и разработать соответствующие меры для борьбы с ним.

**Киберспортивные школы.** В России в последние годы активно развиваются киберспортивные школы. Например, киберспортивная школа Quazar, являющаяся частным образовательным учреждением, была создана в России в 2019 году. Главная задача этой школы - обучение студентов в возрасте от 12 лет профессиональным навыкам в области киберспорта.

Учащиеся Quazar могут заниматься такими дисциплинами, как Dota 2, CS: GO, League of Legends, Valorant и многие другие. На них учат игровой стратегии, анализу игры, командной работе: тренер составляет команду и контролирует игру каждого ученика. В школе имеются специальные классы, оборудованные современными компьютерами и игровыми консолями, а также технические лаборатории для работы с киберспортивным оборудованием.

Одним из главных плюсов этой школы является то, что учащиеся могут получить не только профессиональные игровые навыки, но и знания в таких дисциплинах как стриминг,

компьютерная грамотность и комментирование. Помимо этого, ученики могут получить образование офлайн, а также возможность участвовать в киберспортивных турнирах и соревнованиях как часть команды школы. Школа организует внутренние и дружеские матчи между своими учениками. Когда команда достигнет нужного уровня, тренер может отправить ее на региональные турниры.

Школа имеет сильную команду тренеров и преподавателей, включая профессиональных киберспортсменов, и планирует расширяться в ближайшем будущем. Один из создателей методики школы — Дмитрий Романов, игрок с девятым уровнем на Faceit (платформа для киберспортивных турниров и соревнований) и званием Global Elite в CS: GO.

На данный момент Quazar стала партнером Всероссийской киберспортивной школьной лиги, организованной РДШ (Российское движение школьников). Она имеет филиалы в разных городах России, таких как Новосибирск, Москва, Челябинск и Санкт-Петербург. Одним из её достижений является взятие кубка России командой TEAM.QUAZAR по компьютерному спорту в 2022 году. Кроме того, школа Quazar проводит регулярные онлайн-курсы для молодых игроков, на которых они могут получить профессиональное обучение от опытных тренеров. Таким образом, школа Quazar помогает развивать таланты в области киберспорта и дает возможность молодым людям достичь успеха в этой сфере. Достижения школы Quazar могут стать примером для Беларуси, где также есть потенциал для развития киберспортивного образования и поддержки талантливых молодых игроков. Создание киберспортивных школ и развитие инфраструктуры в этой сфере могут помочь привлечь больше внимания к киберспорту в Беларуси и вывести молодых игроков на мировой уровень.

**Заключение.** Киберспорт в Беларуси заслуживает признания и поддержки как полноценный вид спорта, который имеет множество преимуществ и возможностей для развития страны и ее граждан. Он способствует формированию цифровой компетентности, критического мышления, командного духа, творчества и лидерства у молодого поколения. Киберспорт также является источником экономического роста, инноваций, туризма и культурного обмена. Киберспорт в Беларуси нуждается в создании нормативно-правовой базы, которая бы регулировала его статус, права и обязанности участников, а также в разработке стратегии развития и поддержки на государственном и региональном уровнях.

### **Литература.**

1. *Проблемы международного правового регулирования киберспорта / В. В. Баешко// Спортивное право в Республике Беларусь: сборник статей. - Минск: Ред. журнала "Промышленно-торговое право", 2015. - С. 147-154.*

2. *Спортивное право в Республике Беларусь [Электронный ресурс]: сборник статей: [науч. электрон. изд.]. Вып. 6 / М-во спорта и туризма Республики Беларусь, Национальный олимпийский комитет Республики Беларусь; 143 с. 176*

3. *Спортивное право в Республике Беларусь [Электронный ресурс]: сб. статей: [науч. электрон. изд.]. Вып. 9 / [отв. за вып.: В. В. Куртова, С. А. Ржановская]; М-во спорта и туризма Республики Беларусь, Национальный олимпийский комитет Республики Беларусь; 143 с. 113*

4. *Главная - «Белорусская Федерация киберспорта» (cybersport.by) [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://cybersport.by/>*

5. *Esports Audience Will Pass Half a Billion in 2022 | Esports Market Analysis (newzoo.com) [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://newzoo.com/resources/blog/the-esports-audience-will-pass-half-a-billion-in-2022-as-revenue-engagement-esport-industry-growth>*

6. *SCHOOL QUAZAR [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://school.quazar.gg/>*

7. *Разное. lollipop21k: киберспорт в некоторых проявлениях больше спорт, чем сам спорт - Прессбол (pressball.by) [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://www.pressball.by/news/other/373860>*