

УДК 338.46

КИБЕРСПОРТ КАК БЫСТРОРАЗВИВАЮЩИЙСЯ ВИД УСЛУГ В СОВРЕМЕННОЙ ЭКОНОМИКЕ

Береза В. С. – студент

Научный руководитель – **Задорожная Н. А.**

УО «Витебская ордена «Знак Почета» государственная академия
ветеринарной медицины»

г. Витебск, Республика Беларусь

Киберспорт – соревнования по видеоиграм, которые проходят на различных платформах: PlayStation, Xbox, смартфоны, но преимущественно – на персональных компьютерах. На данный момент мировой рынок услуг киберспорта – это различные виды услуг, связанные с организацией и проведением соревнований по компьютерным играм, включая спонсорство и рекламу, организацию и проведение турниров, тренировки и коучинг, трансляции и стриминг, продажу товаров.

Киберспортивная индустрия стремительно растет и развивается. Мировая аудитория этого вида спорта уже превышает 230 миллионов человек, что сравнимо с аудиторией других видов спорта. Объем рынка киберспорта в 2023 году составил 4,39 млрд. долларов США, а к 2028 году при нынешнем среднегодовом темпе роста он должен увеличиться на 20 %. Это связано с тем, что с каждым годом проводится все больше соревнований, появляются новые киберспортивные дисциплины, призовой фонд чемпионатов мира уже давно исчисляется миллионами, а ведущие игроки уже сравнялись по популярности со звездами спорта и шоу-бизнеса.

Основными источниками дохода на рынке киберспорта являются:

1. Спонсорство и реклама. Компании все чаще вкладывают деньги в киберспортивные команды и турниры, чтобы продвигать свои бренды и продукты.

2. Трансляции и медиа-права. Организаторы турниров и платформы для стриминга получают доходы от продажи прав на трансляцию киберспортивных событий. Крупные платформы, такие как Twitch и YouTube, предоставляют возможность монетизации контента через рекламу и подписки.

3. Продажа билетов и участие в турнирах. Зрители могут приобретать билеты на живые события и турниры, а также участвовать в онлайн-турнирах, платя вступительные взносы.

4. Продажа товаров с собственной символикой. Киберспортивные команды и организации создают свои брендированные товары, такие как футболки, шапки, коврики для мыши и другие предметы, которые

можно приобрести фанатам.

5. Партнерства и лицензирование. Киберспортивные команды и организации могут заключать партнерские соглашения и лицензировать свои бренды и символику для создания дополнительных источников доходов.

Таким образом, можно сделать вывод, что киберспорт прочно вошел в жизнь современной молодежи и будет развиваться за счет увеличения числа игроков и зрителей, роста инвестиций и спонсорства, развития технологий и стриминговых платформ, расширения географического охвата, развития новых игровых платформ и технологий. В перспективе возможно признание киберспорта официальным видом спорта.

ЛИТЕРАТУРА

1. Киберспорт – что это такое // [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://blog.skillfactory.ru>. – Дата доступа: 20.01.2024.
2. Самые популярные игровые жанры в киберспорте // [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.playground.ru>. – Дата доступа: 20.01.2024.
3. Рынок киберспорта: особенности, ключевые игроки и тренды // [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.researchview.ru>. – Дата доступа: 21.01.2024.
4. Экономика киберспорта // [Электронный ресурс]. – Режим доступа: cyberleninka.ru. – Дата доступа: 21.01.2024.
5. Будущее киберспорта: прогнозы и тенденции на 2023 год // [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://rus.egamersworld.com>. – Дата доступа: 25.01.2024.

УДК 342.7

ВЫЯВЛЕНИЕ УРОВНЕЙ СФОРМИРОВАННОСТИ ГРАЖДАНСТВЕННОСТИ У СТУДЕНТОВ

Бондарович В. Д., Нагорная Е. С. – студенты

Научный руководитель – **Коренная Н. П.**

Учреждение образования «Белорусский государственный аграрный
технический университет»

г. Минск, Республика Беларусь

Формирование гражданского самосознания студента осуществляется через оценку и осмысление его знаний, интересов, идеалов, нравственный облик и мотивы поведения.

Таким образом, важным является выявление критериев различных уровней сформированности качества гражданственности. Известно, что и в одной студенческой группе, достаточно однородной по возрасту, социальному статусу, способности каждого из студентов могут иметь различные степени сформированности. Уровневый подход (В. А. Беликов, Т. Е. Климова и др.) [3] служит инструментом для контроля