

ТЕНДЕНЦИИ РАЗВИТИЯ ОТРАСЛИ КИБЕРСПОРТА В БЕЛАРУСИ

Степанов Степан Дмитриевич

Белорусский национальный технический университет,

funkgriver@gmail.com

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

Ключевые слова: киберспорт, ИТ сфера, развитие отрасли.

Отрасль киберспорта является одной из наиболее динамичных отраслей в современном мире. За прошедшие 5 лет значительно увеличились доходы отрасли: рост валового дохода составил в среднем около 20 % в год [1] при среднем темпе роста экономики в 3-4 %. Это привело к увеличению доли отрасли в структуре ВВП различных стран, в которых проводились самые крупные события киберспортивной деятельности (организация турниров, холдингов, студий для проведения трансляций и т.п). Если обращаться к международным аналитическим агентствам [2], [3] то можно проследить тенденцию того, что высокие темпы роста, около 8 % в год, сохраняются и в течении следующих пяти лет. Также огромная взаимосвязь между отраслью киберспорта и отраслью информационных технологий, явно указывает нам, что заинтересованность всеми слоями общества в данных видах деятельности является глобальной тенденцией в мировом развитии. Например, в Республике Беларусь разработана государственная программа развития цифровой экономики и информационного общества. Это несомненно дает толчок в скорости развития данного вида деятельности.

На территории Республики Беларусь, на сегодня, присутствуют барьеры в данной отрасли. Незрелость законодательной базы для ИТ в целом и для отдельных

приложений (например, электронный документооборот, использование облачных сервисов) тормозит развитие как спроса, так и предложения информационных технологий, и как следствие киберспорта.

Если говорить о дальнейших тенденциях развития киберспорта на территории Республики Беларусь, то очевидно, что киберспорт сегментируется и разделится на две большие сферы: производство компьютерных игр и организацию турниров. Именно организация турниров и будет напрямую влиять на развитие киберспорта как отрасли на территории Республики Беларусь.

Также стоит отметить что было законодательно урегулировано новое направление в Образовательном процессе Беларуси.[5] Так, учебно-тематический план и типовая программа по образовательным областям «Киберспорт», «Роботоспорт», «Авиамоделизм», «Автомоделизм», «Автомотоспорт», «Картинг», «Судомоделизм», «Радиоспорт» и «Ракетомоделизм» были утверждены Постановлением Министерства образования (от 06.09.2017 г. №123 «Об утверждении типовых программ дополнительного образования детей и молодежи» (действует с 28.09.2017 г.).

Данный документ предусматривает осуществление образовательного процесса при реализации программы с учетом возраста учащихся. Для детей в возрасте от 6 до 8 лет - до 4 учебных часов (не менее двух раз) в неделю, от 9 до 10 лет - до 6 учебных часов (не менее трех раз) в неделю, от 11 до 13 лет - до 8 учебных часов (не менее трех раз) в неделю, старше 14 лет - до 10-12 учебных часов (не менее трех раз) в неделю.

Также используются смешанные виды занятий, предполагающие чередование теории и практики. Киберспорт определен как вид соревновательной деятельности и специальной практики подготовки к соревнованиям на основе компьютерных и/или видеоигр, где игра предоставляет среду взаимодействия объектов управления.

Во время решения ряда задач в ходе занятий, идет развитие интеллектуальных способностей, повышение спортивного мастерства, привлечение к занятиям компьютерным спортом учащихся для организации активного отдыха и досуга.

Также постановлением Министерства здравоохранения от 29.09.2017 г. №87 «О внесении изменений и дополнений в постановление Министерства здравоохранения Республики Беларусь от 30 июня 2014 г. №49» уточнены ограничения по медицинским противопоказаниям к занятию киберспортом, шашками и шахматами, авиамодельным спортом, автомодельным спортом, бильярдным спортом, боулингом, гольфом, городошным спортом, дартсом, кинологическим спортом, радиоспортом, ракетомодельным спортом, рыболовным спортом, служебным собаководством, спортивным бриджем, спортивным покером и судомодельным спортом. В каждом конкретном случае по вопросам здоровья лучше проконсультироваться с врачом.

Все вышеперечисленные факты показывают нам явную перспективу развития киберспорта со стороны законодательства. Так, Декрет №8 «О развитии цифровой экономики» вплоть до 2049 года продлил действие специального правового режима для Парка высоких технологий и дополнительно предоставил резидентам этого Парка право осуществлять в установленном порядке деятельность в сфере киберспорта, включая подготовку киберспортивных команд, организацию и проведение соревнований, организацию их трансляций.

В целом можно прогнозировать, что киберспорт в среднесрочной перспективе получит еще более мощный толчок в развитии, однако многое будет определяться влиянием на отрасль государственных институтов.

Список использованных источников

1. Официальный сайт аналитической компании «Newzoo» 2018 Report: Insights Into the \$137.9 Billion Global Games Market <https://newzoo.com/insights/articles/newzoos-2018-report-insights-into-the-137-9-billion-global-games-market/>
2. Официальный сайт агентства «Superdata» <https://www.superdataresearch.com/>
3. Официальный сайт журнала «Инвестиции. Профессиональный взгляд» <http://invest-mag.ru/page4331120.html>
4. Официальный сайт Министерства образования Республики Беларусь <https://edu.gov.by/sistema-obrazovaniya/upravlenie-raboty/molodezhi/> дата доступа 06.02.2020