

УДК 796.011

**ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ КИБЕРСПОРТА РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ
(НА ПРИМЕРЕ DOTA2)**

В.С. Гребеньков, аспирант

Научный руководитель – Е.Н. Скаржинская, к.п.н.

Федеральное государственное бюджетное учреждение «Федеральный центр физической культуры и спорта» (ФГБУ ФНЦ ВНИИФК), Москва

Аннотация. В статье рассмотрены уровень развития киберспорта в Республике Беларусь (на примере игры Dota2). Выявлены особенности деятельности двух ведущих профессиональных киберспортивных команд. Описаны их цифровые активы в социальной сети ВКонтакте. Указан

вектор стратегического сотрудничества с киберспортсменами Российской Федерации.

Актуальность. Стратегическое партнерство, развитие союзнических отношений Беларуси с Российской Федерацией обусловлены географической и культурно-исторической близостью двух стран и народов, взаимодополняемостью экономик, тесными кооперационными связями белорусских и российских компаний [8]. Изучение различных цифровых технологий является перспективными исследованиями, в том числе и вид спорта киберспорт. На территории Республики Беларусь функционирует один из лидеров на рынке free-to-play ММО - Wargaming. За 18 лет в индустрии они выпустили более 15 игр для абсолютно разных платформ. Киберспорт развивают не только киберспортивные федерации и производители игр, но и киберспортивные организации разной формы собственности, в том числе реализующие тренировочный процесс.

Организация и методы исследования. В данной статье был проведен анализ литературных источников и интернет-ресурсов, а также педагогическое включенное наблюдение в качестве капитана сборной команды Московской области (по дисциплине Dota2) ТРВ “Технопарк Пушкино” в рамках соревнований различного уровня, в том числе международных.

Степень разработанности темы. Вопросы перспектив развития белорусского киберспорта вообще и белорусских киберспортивных команд по компьютерной игре Dota2 в научных исследованиях ранее не рассматривались. В Российской Федерации, прежде всего благодаря деятельности кафедры ТИМ компьютерного спорта и прикладных компьютерных технологий ФГБУ ВО РГУФКСМиТ, многие аспекты киберспорта научно рассмотрены. В том числе систематизированы технико-тактические действия (ТТД) в киберспортивных играх. В статье [2] авторы приводят вариант классификации технико-тактических действий в игре Dota2 с целью проведения дальнейших исследований в этой области и интеграции в процесс спортивной подготовки. В процессе подготовки спортсменов в неактивно двигательных видах спорта, в том числе и киберспорте, часто декларируется, но не выполняется функциональная (физическая) подготовка [4]. Так же исследователями киберспорта разработана модель спортивной подготовки на этапе совершенствования спортивного мастерства [1].

Результаты исследования. 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 [5]. Всего деятельностью организации, согласно открытой информации, охвачено около 50000 киберспортсменов. 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\$ [6].

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) [7].

Для большинства профессиональных игроков целью в дисциплине Dota2 является отбор на главный турнир года The International, проводимый издателем игры. Для попадания на этот турнир необходимо показать результаты в рамках региональных лиг DPC 2021/2022, затем заработать DPC очки на major турнирах. Несмотря на то, что внутри Беларуси проводятся турниры направленные на развитие локального киберспорта, для игроков в Dota2 основными стартами остается DPC цикл. В рамках DPC EEU 2021/2022, 1 тур команде Nemiga Gaming, не удалось перейти в 1 дивизион, но свой слот в рамках 2 дивизиона они сохранили, что свидетельствует о стабильной подготовке на уровне tier3 коллектива. В то время как Nemiga Gaming участвует в международных турнирах, Pavaga Gaming результативно выступает на внутренних соревнованиях. Основные цифровые активы изученных профессиональных команд отображаются в количестве подписчиков на их официальные группы социальной сети Вконтакте - 86 868 и 2000 человек соответственно. Стоит отметить большую разницу в аудитории, но минимальную разницу в успехах подразделений

Dota2.Скорее всего, количество подписчиков связано с особенностями SMM в конкретной социальной сети.

Изучая успехи белорусских киберспортсменов следует видеть не только командное развитие, но и личностное. Артем “Fng” Башрак, уроженец Республики Беларусь, входит в мировую элиту киберспорта - капитан интернациональной команды CIS Rejects, многократный призер международных турниров и участник престижного The International.

Заключение. 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, потому что есть к киберспорту устойчивое внимание молодежи и есть талантливые юниоры.

Для усиление стратегического партнерства Российской Федерации и Республики Беларусь, в рамках киберспорта, необходимо создать надежную коммуникационную площадку для молодежи - регулярные спортивные мероприятия по киберспорту (в том числе профессиональные лиги), единое тренировочное пространство и, на постоянной основе, проводить обмен игроками и опытом. Можно разработать и реализовывать образовательные программы по основным киберспортивным дисциплинам в рамках сетевого взаимодействия образовательных организаций различного уровня (общеобразовательных, среднего профессионального и высшего образования) и спортивных учреждений.

Список использованных источников

1. Залилов М.А., Сложеникин А.К., Скаржинская Е.Н., Модель спортивной подготовки киберспортсменов на этапе совершенствования спортивного мастерства // Физическая культура: воспитание, образование, тренировка. 2020. № 4. С. 8-10.
2. Логинов С.Е., Талан А.С., Классификация технико-тактических действий Dota 2 // В сборнике: Компьютерный спорт (киберспорт): состояние и перспективы развития. Межрегиональная научно-практическая конференция. Под ред. М.А.Новоселова. Москва, 2020. С. 113-118.
3. Скаржинский Н.С., Спортивная подготовка киберспортсменов на этапе совершенствования спортивного мастерства (на примере игры Dota2 // В сборнике: Компьютерный спорт (киберспорт): состояние и перспективы развития. Материалы Всероссийской конференции. Под редакцией М.А. Новоселова. 2019. С. 44-47.
4. Сложеникин А.К., Новоселов М.А., Функциональная подготовленность квалифицированных спортсменов в компьютерном спорте // В сборнике: Актуальные проблемы и перспективы развития индивидуально-игровых видов спорта. Материалы Всероссийской заочной научной конференции. Под редакцией Г.В. Барчуковой, Е.Е. Жигун. 2018. С. 125-128.
5. Официальный сайт Белорусской федерации киберспорта // Режим доступа: <https://cybersport.by/> Дата обращения: 26.03.2022
6. Официальный сайт киберспортивной команды Nemiga Gaming // Режим доступа: <https://nemiga.gg/> Дата обращения: 25.03.2022
7. Официальный сайт киберспортивной команды Pavaga Gaming // Режим доступа: <https://pavaga.gg/> Дата обращения 24.03.2022
8. Официальный сайт Министерства иностранных дел республики Беларусь // Режим доступа: <https://mfa.gov.by/bilateral/russia/> Дата обращения: 27.03.2022