

РАЗВИТИЕ КИБЕРСПОРТА В РЕСПУБЛИКЕ БЕЛАРУСЬ

Киберспорт — это спортивная деятельность, основанная на соревнованиях в видеоиграх. Это одна из самых быстрорастущих областей, где активно проводятся спортивные турниры. Организация киберспортивных соревнований включает в себя не только сами соревнования, но и выставки, магазины сувениров (мерчендайзинг), а также презентации новых игр и технологий. Рост игровой индустрии был взрывным после карантина 2020 г.: с 2019 г. рынок видеоигр вырос почти на 70 %. Например, Starladder провел в 2016 г. в Беларуси одно из самых крупных событий. Было продано более 10 тыс. билетов задолго до начала турнира, что сделало проект одним из наиболее успешных в истории компании. Этот успех подчеркивает перспективы киберспорта и мероприятий этой области в Беларуси.

Выставки и презентации на киберспортивных событиях могут стать ключевым фактором для развития стартапов в сфере технологий и развлечений. В Беларуси уже существует множество компаний, таких как Maps.me, Viber, Flo, MSQRD, Weather Live, которые начинали как стартапы. Экономические перспективы киберспорта включают в себя привлечение инвестиций в разработку игр, создание новых рабочих мест, развитие маркетинговых платформ и рост спонсорских отношений.

Китай — яркий пример успешной монетизации гейминга, где киберспорт превратился в масштабную индустрию, привлекающую миллионы зрителей и инвесторов. В Беларуси киберспорт до сих пор не получил статус легитимной дисциплины, но потенциал развития и его влияние на экономику становятся все более очевидными.

Среди перспективных направлений развития киберспорта в Беларуси:

1. Развитие инфраструктуры: высокоскоростной интернет и сетевая инфраструктура для обеспечения бесперебойной работы онлайн-игр, что очень важно как для игроков, так и для зрителей.
2. Образовательные и обучающие программы: образовательные инициативы, включая учебные академии, семинары и курсы по разработке игр, стратегии, маркетингу и организации мероприятий.
3. Профессиональные лиги и турниры: создание местных, региональных и национальных лиг для стимулирования участия и выявления талантов и предоставления возможности соревноваться на высоком уровне.
4. Государственно-частное партнерство: обеспечение финансирования, организации мероприятий и строительства арен или сооружений, предназначенных для проведения соревнований по киберспорту.

5. Поддерживающая нормативно-правовая база, касающаяся контрактов с игроками, прав на интеллектуальную собственность, виз для иностранных игроков и налогообложения доходов от киберспорта.

6. Реклама и маркетинг с использованием социальных сетей, традиционных рекламных каналов и участием авторитетных людей.

7. Инфраструктура для зрителей: специальные арены.

8. Вовлечение сообщества и развитие низового звена: поддержка местных игровых сообществ путем проведения встреч, любительских турниров и онлайн-форумов, что способствует формированию чувства сопричастности и появлению новых талантов.

9. Инновации и интеграция технологий: использование таких технологических достижений, как виртуальная реальность, дополненная реальность и интерактивные потоковые платформы, для улучшения игрового процесса и вовлечения аудитории в игру новыми способами.

10. Инвестиции в многообразие и инклюзивность: Содействовать многообразию и инклюзивности в киберспортивной индустрии, поддерживая инициативы, способствующие участию в играх независимо от пола, этнической принадлежности или происхождения.