

спросом пользуются санатории Беларуси, которые во многом уникальны и известны сапропелевыми грязями с особым составом и радоновой водой из местных источников. Они не уступают по лечебным свойствам известным мировым курортам.

Таким образом, туристическая политика в Республике Беларусь направлена на создание в регионах страны развитой туристической индустрии, способной производить и реализовывать качественный, конкурентоспособный комплекс туристических услуг, а ее туристический потенциал способен поддерживать конкурентоспособность на международном уровне и следовать мировым тенденциям развития.

#### **Список использованных источников**

1. *Верниковская, О.* Белорусский туризм: тенденции и перспективы / О. Верниковская // Директор. — № 10. — С. 10–13.
2. *Воголюбова, Е.В.* Современные тенденции и перспективы развития международного туризма / Е.В. Боголюбова // Молодой ученый. — 2017. — № 37. — С. 52–55.
3. *Якунин, В.Н.* Виды туризма: историография проблемы / В.Н. Якунин // Запад—Россия—Восток. — 2014. — № 8. — С. 499–517.

**О.О. Бричковская**  
*БГЭУ (Минск)*

**Научный руководитель П.А. Литвинов**

## **КИБЕРСПОРТ КАК НАПРАВЛЕНИЕ РАЗВИТИЯ СПОРТИВНО-СОБЫТИЙНОГО ТУРИЗМА В РЕСПУБЛИКЕ БЕЛАРУСЬ**

Киберспорт — это соревнования в виртуальном пространстве, где соревнуются человек с человеком или команда с командой. Также киберспорт — серьезные профессиональные соревнования по видео- или компьютерным играм. Сейчас, когда киберспорт разросся от примитивного хобби до большого серьезного бизнеса, его можно считать одним из множества причин того, почему туристы-фанаты съезжаются со всего мира на киберспортивные мероприятия. Данная тема является весьма актуальной ввиду чрезвычайно бурного роста информатизации общественных и экономических процессов.

Конец XX в. положил начало киберспортивной индустрии. В 1990 г. в США впервые был проведен турнир с крупным денежным призовым фондом, на кону стояла огромная сумма — 10 000 дол. Этот турнир получил название «Чемпионат Мира на консолях». Так, Северную Америку принято считать родиной киберспорта. Второй родиной киберспорта считают Корею, так как именно Корея считается наиболее развитым современным киберспортивным государством. Именно Сеул долгое

время был законодателем моды и трендов в киберспорте, именно в Южной Корее киберспорт был выведен едва ли не на уровень национальной идеологии, а преступления и договорные матчи в игровом мире — стали караться более чем реально. Следует обратить внимание на то, что в корейском университете Чан-Ан решили приравнять киберспорт к футболу или хоккею и в 2014 г. открыли факультет для геймеров. Факультет получил название «Факультет Спортивных Наук» по специальности «Киберспорт». Важным достижением можно считать рассмотрение перспектив включения киберспортивных соревнований в список Олимпийских игр 2024 г.

За хороший пример по привлечению молодых людей можно взять Российский государственный университет физической культуры, спорта, молодежи и туризма на кафедре Информационных технологий, который открывает набор по специальности «Теория и методика компьютерного спорта (киберспорта)». Современное состояние киберспорта в Беларуси заключается в том, что в профессиональном понимании данного явления нет. Причин отсутствия киберспорта в стране как признанной спортивной дисциплины немало. Но главная из них — это отсутствие людей, понимающих перспективу данного рынка в чиновничьей и бизнес среде. Зачастую спонсора может найти футбольная команда, с посещаемостью стадиона в 1000 чел., но киберспортивная команда, которая даже периодически попадает на турниры с аудиторией 10 000 чел., к которым можно добавить еще 50 000, которые смотрят турнир по телевизору дома или по онлайн-трансляции в спортбаре, спонсора, увы, не найдет. По сути, данная проблема и является главным фактором отсутствия киберспорта в стране. Не так давно, в январе 2017 г., в столице произошло громкое событие: лучшие геймеры мира сразились в Dota 2 и CS:GO в «Минск-Арене». Прошедший турнир в Минске показал, что это не просто слова — все 8000 билетов на гранд-финалы были раскуплены за неделю. Как подчеркнул Д. Богущ, председатель Белорусской Федерации Киберспорта, и игроки, и комментаторы, и зрители отметили высокий уровень организации проведенного в Минске турнира. Это значит, что в ближайшем будущем Минск может принять и более крупные киберспортивные соревнования. Благодаря развитию компьютерного спорта в Беларуси, как массового вида спорта, пропагандирующего общечеловеческие ценности и здоровый образ жизни, в будущем киберспорт повлияет на туризм в Беларуси, и благодаря киберспортивным мероприятиям в нашей столице поток туристов увеличится.