

С.Д. Степанов

funkgriver@gmail.com

Белорусский национальный технический университет, Беларусь

РАЗВИТИЕ ОТРАСЛИ КИБЕРСПОРТА В РЕСПУБЛИКЕ БЕЛАРУСЬ

Автор рассматривает киберспорт как новое экономическое явление, анализируются текущие тенденции его развития. На основании исследований зарубежных авторов, а также отчетов консалтинговых компаний приводится оценка объема рынка киберспорта, его взаимосвязь с ИТ сферой, а также место в экономической системе различных стран.

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, сохранятся 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.

Использование киберспорта имеет решающее значение для повышения конкурентоспособности национальной экономики, увеличение потенциала интеграции в мировую экономическую систему, повышения эффективности управления малым и средним бизнесом, а также взаимодействие вместе с органами государственного и местного самоуправления.

Понятие киберспорта определяется как соревнование человека или группы людей друг с другом посредством использования компьютерного моделирования той или иной виртуальной реальности.

Свое начало киберспорт берет с 1997 г., но признание и стремительное развитие он начал получать только последние десятилетие. На сегодня киберспорт очень плотно связан с информационными технологиями, а также вбирает в себя большую часть отрасли спорта и отрасли по реализации досуга и отдыха для человека.

В отрасли киберспорта наблюдаются следующие основные тенденции: постепенное уменьшение доли стоимости оборудования в общем объеме рынка ИТ, увеличивающееся качество сопутствующих услуг по организации досуга и отдыха, а также перемещение бизнеса из локальных рынков стран ЕС и Азии на территории других стран (США, СНГ).

На территории Республики Беларусь, на сегодня, присутствуют барьеры в данной отрасли. Неразвитость 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.

Отсутствие точных формулировок, касающихся киберспорта, в налоговом законодательстве приводит к неопределенности в вопросах начисления налогов и увеличению рисков и расходов компаний киберспортивной отрасли.

Общий нестабильный бизнес-климат приводит к нежеланию крупных предприятий вкладывать в долгосрочные проекты в области киберспорта (например, организация команд по различным дисциплинам).

Низкий спрос на сопутствующие отрасли услуги и продукты со стороны населения вызван преимущественно низкой платежеспособностью и несформированной потребностью в приобщении к новым технологиям.

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.

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.

Литература

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>.