

КИБЕРСПОРТ В АЗЕРБАЙДЖАНЕ: ТЕКУЩАЯ СИТУАЦИЯ, ПРОБЛЕМЫ И ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ

Х.Я. Насирли

Академия Спорта Азербайджана

hamid.nasirli2022@sport.edu.az, orcid.org/0009-0004-0749-7766

Nəşr tarixi

Qəbul edilib: 3 iyul 2024

Dərc olunub: 26 sentyabr 2024

© 2021 ADBTİA Bütün hüquqlar qorunur

Аннотация. В данном исследовании анализируется текущее состояние киберспорта в Азербайджане и предлагается стратегический план развития этого сектора. Анализируется существующая инфраструктура, популярность и участие правительства и частного сектора в развитии киберспорта. Далее анализируется мировой опыт развития киберспорта и выделяются успешные модели и стратегии, которые могут быть применены к азербайджанскому контексту. В заключении представлены конкретные планы по развитию киберспорта в стране, включая инвестиции в инфраструктуру, организацию мероприятий, программы обучения и партнерство с промышленностью, подводятся итоги анализа, выделяются проблемы и возможности, а также даются рекомендации по успешной реализации предложенного плана развития киберспорта в Азербайджане.

Ключевые слова: киберспорт, развитие киберспорта в Азербайджане, стратегический план развития, инфраструктура киберспорта, мировой опыт и стратегии, образовательные программы по киберспорту.

Введение. Киберспорт - одна из самых быстро и динамично развивающихся отраслей в мире. Некоторые утверждают, что в ближайшие несколько лет киберспорт может вытеснить даже самые популярные виды спорта. Во всем мире киберспорт стремительно набирает обороты, бюджеты чем-

пионатов по популярным играм превышают десятки миллионов долларов, а объем рынка - 1 миллиард долларов. По прогнозам, к 2025 году он достигнет почти 2 миллиардов долларов США. [1] Увлечение видеоиграми в Азербайджане растет с каждым днем. Движущей силой этого является диверсификация жанров и популярность игр.

Современная киберспортивная инфраструктура Азербайджана, хотя и находится на стадии развития, отстает от развитых стран. Тем не менее, в Азербайджане существует несколько киберспортивных клубов и центров, где молодые спортсмены могут тренироваться и участвовать в соревнованиях. Однако эти центры могут сталкиваться с трудностями в плане доступа к современным объектам и достаточной площади для проведения соревнований. По мере того как киберспорт становится все более популярным среди молодежи, инфраструктура продолжает развиваться. Видеоигры оказывают все большее влияние на молодежную культуру, что подогревает интерес к киберспорту. Федерация киберспорта Азербайджана (AEF) была зарегистрирована Министерством юстиции Азербайджана в 2011 году. Федерация киберспорта Азербайджана (AEF) была зарегистрирована Министерством юстиции Азербайджана в 2011 году и является компетентным органом по организации и развитию массового киберспорта в стране. AEF активно сотрудничает с международными организациями, такими как Глобальная федерация киберспорта (GEF) и с Международной федерацией киберспорта (IESF). Это партнерство включает в себя молодежные и общественные инициативы, а также "специальные инициативы" для спортсменов. В рамках

своей деятельности АЕФ организует киберспортивные мероприятия и турниры для развития молодых киберспортивных талантов. АЕФ стремится предоставить молодым людям возможность продемонстрировать свои навыки на мировой арене. Президент АЭФ Адиль Махмудов подчеркнул важность этого сотрудничества для местного киберспортивного сообщества: "Это партнерство демонстрирует нашу приверженность воспитанию молодых и начинающих киберспортивных талантов и предоставлению им выдающихся возможностей. Мы с нетерпением ждем возможности поприветствовать весь мир в Азербайджане".

Партнерство с Глобальной федерацией киберспорта (GEF), GEF и АЕФ подписали 10-летнее стратегическое соглашение. Соглашение объединяет усилия обеих сторон по развитию киберспорта в Азербайджане и за его пределами. Соглашение было подписано в Баку, столице Азербайджана. В будущем Азербайджан будет принимать у себя как минимум несколько мероприятий с участием GEF. Формирование дорожной карты: В рамках этого партнерства обе стороны будут работать над созданием дорожной карты, которая проложит путь к развитию и популяризации киберспорта в Азербайджане и за его пределами. Детали соглашения и будущие события и мероприятия пока не объявлены, но ожидается, что в рамках этого партнерства будут предприняты конкретные инициативы.

Мировой опыт развития киберспорта, стратегии применимые к Азербайджанскому контексту следующие.

Образовательные программы. Пример успешной модели Южной Кореи это страна, где киберспорт интегрирован в образовательную среду. В таких университетах, как Корейский университет и Сеульский национальный университет, существуют программы по обучению студентов навыкам, необходимым для достижения успеха в киберспорте, таким как управление командой и маркетинг, а также стратегия игры [4].

Применение в контексте Азербайджана, заключается в следующем. Азербайджан может сотрудничать с университетами и профессиональными училищами для разработки курсов и программ, связанных с киберспортом, и обучать молодых людей основам игры, стратегии и профессиональным навыкам, полезным для карьеры в киберспорте.

Партнерство с образовательными учреждениями. Примеры успешных моделей следующие. В США такие университеты, как Калифорнийский университет в Ирвайне и Университет Роберта Морриса, создали программы и команды по киберспорту, предоставляя студентам возможность участвовать в соревнованиях на университетском уровне и выплачивая стипендии за их достижения [7].

Применение в условиях Азербайджана, состоит в следующем. Университеты Азербайджана могли бы создать свои собственные киберспортивные программы и команды, чтобы привлечь талантливых спортсменов и предоставить им ресурсы для развития и участия в соревнованиях.

Инвестиции в инфраструктуру. Пример успешной модели - Китай. Это одна из стран с развитой киберспортивной инфраструктурой, инвестирующей в самые современные игровые центры, арены и сооружения. Компании Tencent и Alibaba активно инвестируют в развитие киберспорта в стране [5].

Применение к условиям Азербайджана, состоит в следующем: Государственные и частные инвестиции в современное киберспортивное оборудование и центры могут значительно улучшить тренировочную и соревновательную среду в Азербайджане.

Организация мероприятий и турниров: примеры успешных моделей следующие. League of Legends Championship Series (LCS) в Северной Америке и турниры, организованные на частных стадионах в Южной Корее, привлекают тысячи зрителей и создают сильную киберспортивную культуру [2].

Применение к азербайджанскому контексту заключается в следующем. Регулярные киберспортивные соревнования и мероприятия могут вызвать интерес к киберспортивной индустрии в Азербайджане и поощрить талант молодых игроков.

Поддержка местных команд и спортсменов: пример успешной модели в Скандинавии. В Скандинавии существует практика поддержки местных команд и спортсменов через спонсорство, тренировочные лагеря и участие в международных соревнованиях [3].

Применение к условиям Азербайджана, заключается в следующем. Создание системы поддержки местных команд и спортсменов, включая финансовую поддержку и программы обучения, может помочь развитию киберспорта в Азербайджане.

В результате исследования были разработаны следующие рекомендации. Инвестиции в инфраструктуру, привлечение государственных и частных инвестиций для создания современных игровых центров, арен и сооружений. Создание киберспортивных залов в учебных заведениях и общественных местах, чтобы молодые люди могли тренироваться и соревноваться.

Организация регулярных киберспортивных турниров и мероприятий на национальном и региональном уровне. Привлечению внимания общественности способствует проведение зрелищных турниров с участием известных игроков и команд.

Разрабатывание киберспортивных курсов и программ в сотрудничестве с университетами и техническими колледжами, чтобы обучать молодых людей стратегии игры, управлению командой и профессиональным навыкам. Организация мастер-классов и тренингов с участием опытных игроков, тренеров для развития способностей, и навыков молодых людей.

Сотрудничество с предприятиями и брендами, чтобы обеспечить спонсорские программы и финансовую поддержку местных команд и игроков. Сотрудничать с производителями игрового оборудования, что-

бы обеспечить киберспортсменам доступ к новейшим технологиям.

Вызовы.

- Необходимость поиска финансирования и ресурсов для инфраструктурных проектов.
- Создание устойчивой киберспортивной культуры и поддержка местных сообществ.

Возможности:

- Растущий интерес к киберспорту среди молодежи и инвесторов.
- Потенциал для повышения осведомленности общественности с помощью масштабных соревнований и мероприятий.
- Создать межведомственный комитет для координации усилий по развитию киберспорта.
- Разработать национальную стратегию развития киберспорта при поддержке правительства.
- Активно взаимодействовать с правительством и промышленностью для обеспечения устойчивого развития киберспортивного сектора в стране.

Данный план развития представляет собой комплексный подход к стимулированию роста киберспорта в Азербайджане, учитывающий как технические, так и социальные аспекты развития отрасли.

ЛИТЕРАТУРА

1. **Bousquet J., Ertz M.** *Esports: Historical review, current state, and future challenges.* In S. Andrews, & C. Crawford (eds.) *Handbook of Research Pathways and Opportunities Into the Business of Esports* (pp. 1-24). IGI Global. 2021.
2. **Hector R., Matt H.** *H3CZ: OpTic Gaming: The Making Of Esports champions.* 2016.
3. **Frietas B.D.A., Contreras-Espinosa R.S., Correia P.A.P.** *Identifying the pros, cons and tactics of esports sponsorship: An integrative literature review.* *Comunicação Pública*, 2020, 15(28).

4. Funk D.C., Pizzo A.D., Baker B.J. *Esport management: Embracing esport education and research activities*. Sport Management Review, 2018, 21(1), 7-13.
5. Jenny S.E., Keiper M.C., Taylor B.J., Williams D.P., Gawrysiak J., Manning, R.D., Tutka P.M. Esports venues: A new sport business opportunity. Journal of Applied Sport Management, 2018, 10 (1), 34-49.
6. Kauwelo N., Winter J. *Taking College Esports Seriously*. The Journal of Canadian Game Studies Association, 2019, 12 (20), 35–50.
7. Reitman J.G., Cho A., Steinkuehler C. *A landscape analysis of high school esports in the United States*.
8. Collis W. *The Book of eSports: The Definitive Guide to Competitive Games*.

AZƏRBAYCANDA ESPORTS: MÖVCUD VƏZİYYƏT, PROBLEMLƏR VƏ İNKİŞAF PERSPEKTİVLƏRİ

H.Y. Nəsirli

Azərbaycan İdman Akademiyası

hamid.nasirli2022@sport.edu.az, orcid.org/0009-0004-0749-7766

Annotasiya. Bu araşdırmada Azərbaycanda kibersportun hazırkı vəziyyəti təhlil edilir və bu sektorun inkişafı üçün strateji plan təklif olunur. Giriş fəslə mövzusunun əhəmiyyətini ortaya qoyur və dissertasiyanın quruluşunu müəyyənləşdirir, mövcud infrastrukturunu, populyarlığı və hökumətin və özəl sektorun eSports inkişafında iştirakını təhlil edir. Daha sonra kibersportun inkişafı üzrə dünya təcrübəsi təhlil edilir və Azərbaycan kontekstinə tətbiq oluna biləcək uğurlu model və strategiyalar vurğulanır. Sonda ölkədə kibersportun inkişafı ilə

bağlı konkret planlar, o cümlədən infrastruktura investisiyalar, tədbirlərin təşkili, təlim proqramları və sənaye ilə tərəfdaşlıq təqdim olunur, təhlilin nəticələri yekunlaşdırılır, problemlər və imkanlar vurğulanır, Azərbaycanda kibersportun inkişafı üzrə təklif olunan planın uğurla həyata keçirilməsi ilə bağlı tövsiyələr verilir.

Açar sözlər: *eSports, Azərbaycanda eSports inkişafı, strateji inkişaf planı, eSports infrastrukturunu, dünya təcrübəsi və strategiyaları, eSports üzrə təhsil proqramları.*

ESPORTS IN AZERBAIJAN: CURRENT SITUATION, PROBLEMS AND DEVELOPMENT PROSPECTS

H.Y. Nasirli

Azerbaijan Sports Academy

hamid.nasirli2022@sport.edu.az, orcid.org/0009-0004-0749-7766

Annotation. This study analyzes the current state of esports in Azerbaijan and proposes a strategic plan for the development of this sector. The introductory chapter reveals the importance of the topic and defines the structure of the dissertation, analyzes the existing infrastructure, popularity and participation

of the government and the private sector in the development of esports. Next, the world's experience in the development of esports is analyzed and successful models and strategies that can be applied to the Azerbaijani context are highlighted. In conclusion, specific plans for the development of esports in the country are

presented, including investments in infrastructure, organization of events, training programs and partnerships with industry, the results of the analysis are summarized, problems and opportunities are highlighted, and recommendations are given for the successful implementation of the proposed esports development

plan in Azerbaijan.

Keywords: *esports, development of esports in Azerbaijan, strategic development plan, esports infrastructure, world experience and strategies, educational programs on esports.*