

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ
БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ ЖУРНАЛИСТИКИ
Кафедра технологий коммуникации и связей с общественностью

ЛЯШНЕВСКИЙ
Кирилл Андреевич

СПОРТ В ФОРМИРОВАНИИ ИМИДЖА СТРАНЫ

Дипломная работа

Научный руководитель:
старший преподаватель
Е.И. Марцулевич

Допущена к защите

«__» _____ 2024 г.

Зав. кафедрой

кандидат филологических наук, доцент

_____ Ю.Н. Лукьянюк

Минск, 2024

ОГЛАВЛЕНИЕ

ПЕРЕЧЕНЬ УСЛОВНЫХ ОБОЗНАЧЕНИЙ, СИМВОЛОВ И ТЕРМИНОВ....	3
РЕФЕРАТ	3
РЭФЕРАТ	
THE ABSTRACT	7
ВВЕДЕНИЕ	
ГЛАВА 1 НАУЧНОЕ ОСМЫСЛЕНИЕ КИБЕРСПОРТА КАК ЭФФЕКТИВНОГО ИНСТРУМЕНТА ПО ФОРМИРОВАНИЮ ИМИДЖА СТРАНЫ	
1.1 Теоретические основы изучения влияния киберспорта на имидж государства. Степень изученности вопроса	
1.2 Эволюция и современный этап развития киберспортивных соревнований в мире.....	
ГЛАВА 2 СПЕЦИФИКА КИБЕРСПОРТИВНОЙ СФЕРЫ И ИМИДЖЕВЫЕ ЕГО КОМПОНЕНТЫ	
2.1 Особенности киберспортивной сферы	
2.2 Основные имиджевые элементы компьютерного спорта. Взаимосвязь киберспорта и имиджа страны.....	
ГЛАВА 3 ЭФФЕКТИВНОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КИБЕРСПОРТА В ФОРМИРОВАНИИ ИМИДЖА СТРАНЫ.....	
3.1 Анализ влияния международного турнира «Futurous – Игр Будущего» и «Чемпионата Беларуси 2023» на укрепление и продвижение положительного образа стран.....	
3.2 Рекомендации по совершенствованию технологий применения киберспорта в формировании имиджа стран	
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	
ПРИЛОЖЕНИЯ.....	

ПЕРЕЧЕНЬ УСЛОВНЫХ ОБОЗНАЧЕНИЙ, СИМВОЛОВ И ТЕРМИНОВ

ЗАО – закрытое акционерное общество

ОАО – открытое акционерное общество

ООО – общество с ограниченной ответственностью

ПАО – публичное акционерное общество

РУП – республиканское унитарное предприятие

СМИ – средства массовой информации

Стример – пользователь сети интернет, деятельность которого преимущественно представлена проведением прямых эфиров, например, по видеоиграм, для своей целевой аудитории.

Ролевая игра (RPG) – жанр компьютерных игр, в которых игрок управляет одним или сразу несколькими персонажами, от лица которых и осуществляет взаимодействие с игровым миром

Стратегия в реальном времени – жанр компьютерных игр, в котором игроки действуют по очереди и каждый имеет либо большое, либо неограниченное количество времени на обдумывание своего хода.

Шутер – жанр компьютерных игр, в которых основу игрового процесса составляет взаимодействие с внутриигровыми объектами и игроками посредством стрельбы в них.

МОВА – жанр компьютерных игр, который сочетает в себе элементы сразу двух игровых жанров: стратегии в реальном времени и ролевых игр

РЕФЕРАТ

Дипломная работа содержит: 80 страниц, 83 источника.

ИМИДЖ, ФОРМИРОВАНИЕ ИМИДЖА, КИБЕРСПОРТ, ЭТАПЫ РАЗВИТИЯ, ИМИДЖЕВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ, КИБЕРСПОРТСМЕНЫ, МЕЖДУНАРОДНЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ.

Объект дипломной работы – киберспорт как перспективное ответвление от традиционных видов спорта в имиджелогии страны.

Предмет дипломной работы – имиджевые технологии международного турнира «Futuroous – Игры Будущего» и «Чемпионата Беларуси 2023» в формировании имиджа стран-организаторов.

Цель дипломной работы – анализ теоретических основ влияния киберспорта на имидж государства и разработка предложений по оптимизации и совершенствованию технологий применения данной отрасли в формировании имиджа стран.

Методологическая база исследования: методологическую основу исследования представляет совокупность научных принципов, методов и приемов познания общественных явлений. Были использованы общенаучные методы исследования: системный подход, моделирование, сравнительный анализ, классификация и контент-анализ, метод экспертного интервью, анализ документов.

Научная новизна дипломной работы заключается в анализе киберспортивной сферы как наиболее быстроразвивающегося направления традиционного спорта в качестве эффективного инструмента формирования имиджа государства, разработке периодизации становления киберспорта и выделении имиджевых элементов данной сферы.

Практическая значимость работы заключается в разработке конкретных рекомендаций по использованию киберспортивной сферы в формировании положительного образа государства

Достоверность материалов и результатов дипломной работы. Автор работы подтверждает достоверность материалов и результатов дипломной работы, а также самостоятельность ее выполнения.

Область возможного практического применения: результаты дипломного исследования могут быть использованы в работе специалистов в сфере связей с общественностью, рекламы и смежных областей по формированию имиджа государства путем использования киберспорта.

РЭФЕРАТ

Дыпломная праца змяшчае: 80 старонак, 83 крыніцы.

ІМІДЖ, ФАРМІРАВАННЕ ІМІДЖУ, КІБЕРСПОРТ, ЭТАПЫ РАЗВІЦЦЯ, ІМІДЖАВЫЯ ЭЛЕМЕНТЫ, КІБЕРСПАРТСМЕНЫ, МІЖНАРОДНЫЯ СПАБОРНІЦТВЫ.

Аб'ект дыпломнай працы – кіберспорт як перспектыўнае адгалінаванне ад традыцыйных відаў спорту ў іміджалогіі краіны.

Прадмет дыпломнай працы – іміджавыя тэхналогіі міжнароднага турніру «Futurous – Игры Будущего» і «Чемпіоната Беларусі 2023» у фарміраванні іміджу краін-арганізатараў.

Мэта дыпломнай працы – аналіз тэарэтычных асноў ўплыву кіберспорту на імідж дзяржавы і распрацоўка прапаноў па аптымізацыі і ўдасканаленні тэхналогій прымянення дадзенай галіны ў фарміраванні іміджу краін.

Метадалагічная база даследавання: метадалагічную аснову даследавання ўяўляе сукупнасць навуковых прынцыпаў, метадаў і прыёмаў пазнання грамадскіх з'яў. Былі выкарыстаныя агульнанавуковыя метады даследавання: сістэмны падыход, мадэляванне, параўнальны аналіз, класіфікацыя і кантэнт-аналіз, метады экспертнага інтэрв'ю, аналіз дакументаў.

Навуковая навізна дыпломнай працы складаецца ў аналізе кіберспартыўнай сферы, як найбольш развітага напрамка традыцыйнага спорту ў якасці эфектыўнага сродка фарміравання іміджу дзяржавы, распрацоўцы перыядызацыі станаўлення кіберспорту і выдзялення іміджавых элементаў дадзенай сферы.

Практычная значнасць працы заключаецца ў распрацоўцы канкрэтных рэкамендацый па выкарыстанні кіберспартыўнай сферы ў фарміраванні станоўчага вобраза дзяржавы.

Дакладнасць матэрыялаў і вынікаў дыпломнай працы. Аўтар працы сцвярджае дакладнасць матэрыялаў і вынікаў дыпломнай працы, а таксама самастойнасць яе выканання.

Вобласць магчымага практычнага прымянення: вынікі дыпломнага даследавання могуць быць выкарыстаны ў працы спецыялістаў у сферы сувязяў з грамадскасцю, рэкламы і сумежных абласцей па фарміраванні іміджу дзяржавы шляхам выкарыстання кіберспорту.

THE ABSTRACT

The thesis contains: 80 pages, 83 sources used.

IMAGE, IMAGE FORMATION, ESPORTS, STAGES OF DEVELOPMENT, IMAGE ELEMENTS, ESPORTS ATHLETES, INTERNATIONAL COMPETITIONS.

The object of the thesis is esports as the most promising offshoot from traditional sports in the country's image

The subject of the thesis is the image technologies of the international tournament «Futurous – Games of the Future» and the «Championship of Belarus 2023» in shaping the image of the host countries.

The aim of the thesis is to analyze the theoretical foundations of the influence of esports on the image of the state and develop proposals for optimizing and improving the technologies of using this industry in shaping the image of countries.

Methodological basis of the research: the methodological basis of the research is a set of scientific principles, methods and techniques of cognition of social phenomena. General scientific research methods were used: a systematic approach, modeling, comparative analysis, classification and content analysis, expert interview method, document analysis.

The scientific novelty of the thesis consists in the analysis of the esports sphere as the fastest growing area of traditional sports as an effective tool for shaping the image of the state, developing a periodization of the formation of esports and highlighting the image elements of this sphere.

The practical significance of the work lies in the development of specific recommendations on the use of the esports sphere in the formation of a positive image of the state

Reliability of materials and results of the thesis. The author confirms the reliability of the materials and results of the thesis, as well as the independence of its implementation.

Scope of possible practical application: the results of the thesis' research can be used in the work of specialists in the field of public relations, advertising and related fields to form the image of the state through the use of esports.

ВВЕДЕНИЕ

В современном мире компьютерные игры приобретают важную социальную и имиджевую функцию. Помимо развлекательного контента, они стали своеобразным объектом профессионального спорта и эффективным маркетинговым инструментом для спонсоров, инвесторов и государственных структур. На данный момент ежегодно в мире проводятся сотни мероприятий по киберспорту, за которыми наблюдают миллионы болельщиков из разных стран, поддерживая свои любимые команды и общаясь с другими фанатами и зрителями компьютерных соревнований. В Беларуси данный вид спорта стал стремительно развиваться с 2000 года. Новый импульс развитию киберспорту придал международный турнир «Futurous – Игры будущего». Его открытие прошло в Казани в феврале 2024 года при участии глав государств Беларуси, России, Казахстана, Киргизии, Узбекистана, Таджикистана и Республики Сербской. Всего участниками стали более 270 команд из 116 стран мира. Именно киберспорт сегодня способствует объединению людей со всего мира, создавая глобальное сообщество поклонников и игроков, новые ресурсы для формирования и продвижения стран, интеллектуальной и спортивной индустрии. Успех киберспортивных коллективов на международных турнирах, проведение в стране тематических мероприятий повышают престиж государства, узнаваемость на мировой арене и способствуют привлечению туристов и спонсоров, и вместе с этим становятся поводом для гордости и проявлений патриотизма.

За последние 20 лет киберспорт стал популярен практически во всем мире. При этом специфика данной сферы, ее характеристика, этапы становления в настоящее время не получили должного научного осмысления. Анализ киберспорта, его интеллектуального и спортивного потенциала, влияние на страновой имидж требует профессиональной и экспертной оценки.

Актуальность данной темы обусловлена недостаточной теоретической и практической разработанностью темы по влиянию киберспорта как одного из наиболее перспективных направлений классического спорта и его роли в формировании имиджа страны. Знание этих процессов необходимы и востребованы в наши дни. Рост популярности киберспорта в Беларуси и мире способствует продвижению любого государства, формированию его положительного имиджа и конкурентных преимуществ.

Новизна данной дипломной работы заключается в глубоком анализе специфики киберспорта как наиболее быстроразвивающегося направления традиционного спорта как в Беларуси и за рубежом, влияния данной сферы на имидж страны. Впервые в отечественной практике будет проанализирована организация международного турнира «Futurous – Игры Будущего» и «Чемпионата Беларуси 2023» с позиции имиджевой ценности для государств,

а также разработаны предложения по совершенствованию технологий продвижения стран посредством киберспортивных мероприятий.

Целью дипломной работы обозначен анализ теоретических основ влияния сферы киберспорта на имидж государства и разработка предложений по оптимизации и совершенствованию технологий применения киберспорта в формировании имиджа стран.

Исходя из цели определены следующие *задачи дипломной работы*:

- 1) определить степень изученности в отечественной и зарубежной практике вопроса влияния компьютерного спорта на имидж страны;
- 2) установить основные этапы становления киберспорта в Беларуси и мире;
- 3) проанализировать особенности киберспортивной сферы;
- 4) выделить основные имиджевые элементы компьютерного спорта;
- 5) рассмотреть влияние киберспортивных мероприятий на укрепление и продвижение положительного образа стран на примере международного турнира «Futurous – Игры Будущего» и «Чемпионата Беларуси 2023»;
- 6) разработать рекомендации по устранению основных проблем при использовании компьютерных игр для формирования имиджа стран на примере международного турнира «Futurous – Игры Будущего» и «Чемпионата Беларуси 2023».

Теоретической базой исследования послужили работы А.В. Афанасьевой, И.О. Яськова, Д.В. Пашкова, Г.Г. Горбунова, П.А. Шаховцева, А.П. Ершова, Л.В. Володиной, Д.И. Земцова и др.

Эмпирической базой работы стали кейсы международного турнира «Futurous – Игры Будущего» и «Чемпионат Беларуси 2023».

Экспертную помощь в процессе исследования оказывал профессор, заведующий кафедрой дискретной математики и алгоритмики факультета прикладной математики и информатики БГУ, судья международного турнира «Futurous – Игры Будущего» Владимир Михайлович Котов. Участник международного турнира «Futurous – Игры Будущего» в направлении «технологии» – Антон Артурович Харрасов. Бывший профессиональный игрок, стример и участник международного турнира «Futurous – Игры Будущего» в направлении «тактика» – Максим Иванович Илюшин. В процессе подготовки дипломной работой они консультировали, предоставляли информацию о вопросах организации и проведения международного турнира «Futurous – Игры Будущего».

В ходе работы были использованы *методы исследования*: системный подход, моделирование, сравнительный анализ, классификация и контент-анализ, метод экспертного интервью, анализ документов.

Структура работы: дипломная работа состоит из реферата на русском,

белорусском и английском языках, введения, трех глав, заключения, списка использованных источников и приложения.

В первой главе были рассмотрены теоретические основы изучения влияния киберспорта на имидж государства и определена степень изученности вопроса отечественными и зарубежными учеными. Кроме того, установлены основные этапы развития киберспорта, охарактеризовано современное состояние киберспортивных соревнований в мире и с учетом их особенностей влияние на имидж страны.

Во второй главе рассмотрена специфика киберспортивной сферы, выделены основные ее имиджевые элементы и установлена взаимосвязь киберспорта и имиджа страны.

В третьей главе проанализировано влияния международного мультиспортивного турнира «Futurous – Игр Будущего» и «Чемпионата Беларуси 2023» на укрепление и продвижение положительного образа стран, разработаны рекомендации по оптимизации проведения киберспортивных мероприятий с целью эффективного улучшения имиджа государства.

Объем дипломной работы – 80 страниц, список использованных источников составляет 83 наименования.