

Студенческий киберспорт: перспективы и проблемы развития

А.С. Сурма, Е.С. Трофимчук

Тольяттинская академия управления, Тольятти, Россия

Обоснование. Студенческий киберспорт стремительно набирает популярность. Опрос преподавателей филиала Мурманского арктического университета в Апатитах подтвердил, что молодежь все больше отдает предпочтение киберспорту. Это объясняется доступностью, привлекательностью и возможностью самовыражения в цифровой среде, что превращает киберспорт из узкоспециализированного хобби в значимую составляющую молодежной культуры и многообещающую сферу для развития киберспортивной индустрии в целом [1]. Однако, наряду с многообещающими перспективами, этот сегмент сталкивается и с рядом проблем, требующих внимания и решения.

Цель — определить основные перспективы и проблемы развития студенческого киберспорта в высших учебных заведениях.

Методы. В исследовании использованы методы анализа и обобщения данных, полученных в ходе изучения статистики, а также личного опыта студентов и преподавателей и существующей литературы по теме киберспорта.

Результаты. В ходе исследования были выделены следующие перспективы развития студенческого киберспорта:

1. Кадровый резерв. Студенческий киберспорт является источником талантливых игроков и специалистов для профессиональных команд.
2. Развитие инфраструктуры. Формируется инфраструктура, включая киберспортивные клубы и онлайн-платформы для соревнований.
3. Повышение престижа образования. Успехи в киберспорте могут привлечь талантливую молодежь и повысить престиж учебных заведений.
4. Комьюнити и социализация. Киберспорт способствует созданию сообществ и социализации студентов.
5. Возможности трудоустройства. Открываются новые возможности трудоустройства в киберспортивных клубах и стартапах.

Несмотря на преимущества, эта стезя имеет свои проблемы в реализации. Некоторые из них были выявлены в ходе создания киберспортивной команды на базе Тольяттинской академии управления (ТАУ):

1. Финансирование. Нехватка средств ограничивает возможности клубов, поэтому необходимо участвовать в грантах.
2. Система. Отсутствие единой организации приводит к несогласованности соревнований.
3. Совмещение с учебой. Студентам сложно уделять достаточно времени киберспорту, что негативно влияет на развитие проекта и качество контента.
4. Стереотипы. В обществе сохраняются предрассудки, влияющие на поддержку киберспорта [2, 3].
5. Кибербезопасность и этика. Важно уделять внимание вопросам безопасности и соблюдению этических норм.

Также можно выделить большую учебную нагрузку, нехватку кадров в команде, отсутствие самоорганизации и ответственности у некоторых студентов, вступивших в сообщество, и нежелание персонала вуза работать вместе со студентами. Данные проблемы решаются рефлексией, получаемым опытом и сменой неблагонадежных лиц в команде. Существует не менее важный аспект в продвижении киберспортивного сообщества в отдельных учебных заведениях, а именно маркетинг. Эффективная рекламная кампания помогает привлечь новых участников, повысить узнаваемость сообщества и создать позитивный имидж киберспорта среди студентов и преподавателей. Важно использовать разнообразные каналы коммуникации:

сообщества учебного заведения в социальных плакаты на информационных стендах вузов, колледжей и школ, как это реализовано в ТАУ. Также эффективной рекламной кампанией может послужить система поощрений — допустим, за выигранный региональный чемпионат всем участникам киберспортивной команды может выставляться посещаемость по отдельным предметам (например, по фитнесу), а также каждый участник будет награжден дипломом, сертификатом или благодарственным письмом и другими наградами.

Выводы. Студенческий киберспорт — это многообещающая платформа для развития киберспортивной индустрии и реализации потенциала студентов. Преодоление существующих проблем требует консолидированных усилий университетов, киберспортивных организаций и самих студентов. Только совместная работа позволит студенческому киберспорту раскрыть свой потенциал и стать полноценной частью образовательной и киберспортивной экосистемы.

Ключевые слова: киберспорт; высшее учебное заведение; сообщество; студенты; соревнования.

Список литературы

1. Тушина О.П., Барашин Г.Н. Предпочтения молодежи между традиционным спортом и киберспортом: исследование роста интереса к киберспорту // Человек. Социум. Общество. 2024. № S5. С. 21–27. EDN: TTAXHJ
2. Биккузин С.А., Шамсутдинов Ш.А. Влияние киберспорта на здоровье // Теория и практика современной науки. 2023. № 5(95). С. 56–59. EDN: BGOZVA
3. Бурлакова Т.Б., Козлова М.Г. Влияние киберспорта на физическое состояние организма // Материалы XIX Международной научной конференции: «Физическое воспитание и спорт в высших учебных заведениях». Белгород: БГТУ, 2023. С. 101–106. EDN: LKYZRF

Сведения об авторах:

Ангелина Сергеевна Сурма — студентка, группа ДзБИиА23, кафедра дизайна; Тольяттинская академия управления, Тольятти, Россия.
E-mail: linnnchick@yandex.ru

Елизавета Сергеевна Трофимчук — студентка, группа ДзБГД23, кафедра дизайна; Тольяттинская академия управления, Тольятти, Россия.
E-mail: trofimchuk-04@mail.ru

Сведения о научном руководителе:

Ирина Михайловна Сафонова — преподаватель физической культуры и спорта; Тольяттинская академия управления, Тольятти, Россия.
E-mail: I.Safonova@taom.ru