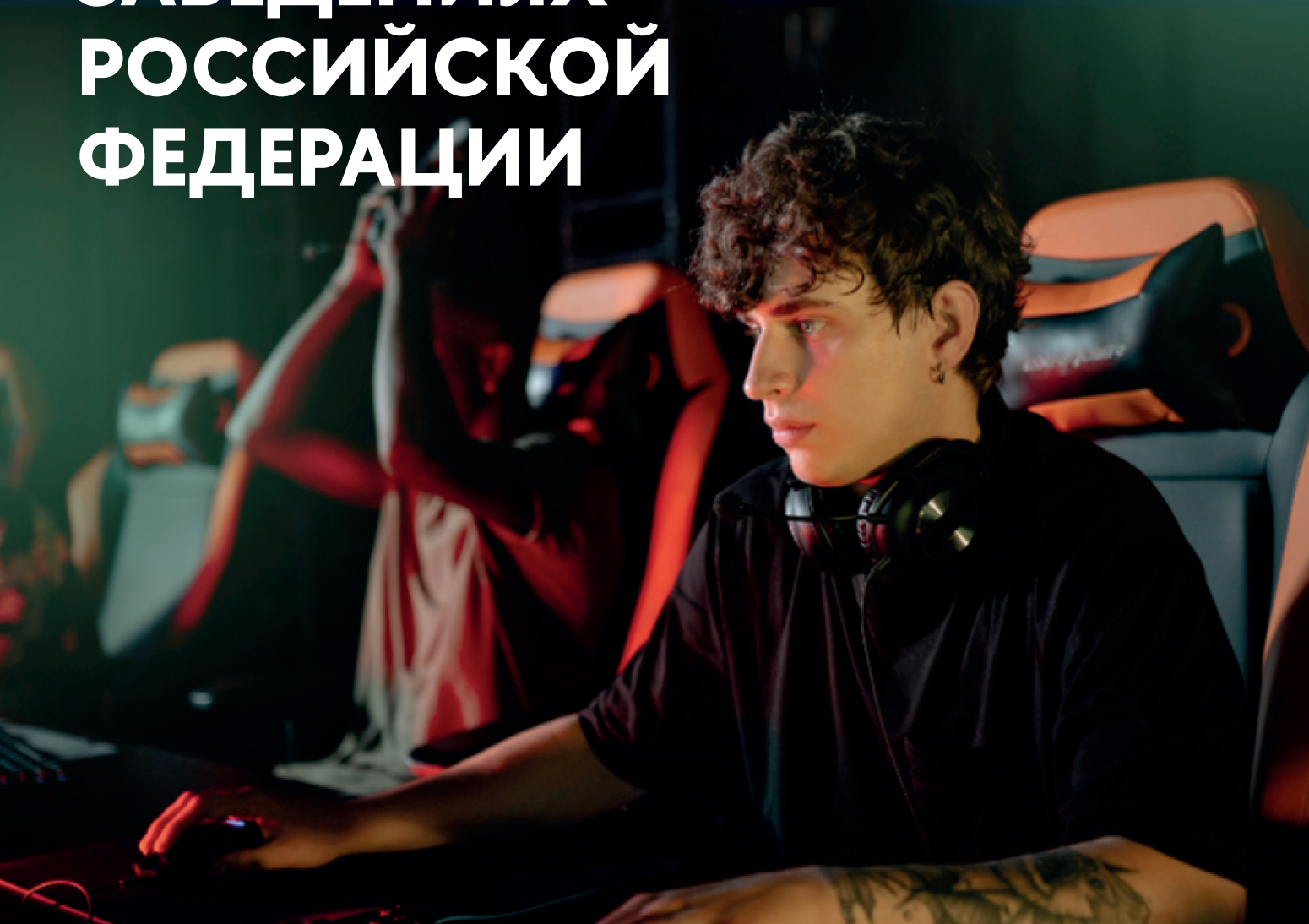




Экспертно-
аналитический
доклад

СОСТОЯНИЕ СТУДЕНЧЕСКОГО КИБЕРСПОРТА В ВЫСШИХ УЧЕБНЫХ ЗАВЕДЕНИЯХ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



СОСТОЯНИЕ СТУДЕНЧЕСКОГО КИБЕРСПОРТА В ВЫСШИХ УЧЕБНЫХ ЗАВЕДЕНИЯХ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Экспертно-
аналитический
доклад



ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ
ВЫСШЕЙ ШКОЛЫ ЭКОНОМИКИ
Москва · 2023

УДК 796.08:004
ББК 75.59
С66



<https://elibrary.ru/rdbjxx>

Рецензент:
кандидат политических наук, старший научный сотрудник
Проектно-учебной лаборатории «Молодежная политика» НИУ ВШЭ
А.А. Андриюшков

Руководитель авторского коллектива — *И.О. Яськов*

Авторский коллектив:
*И.О. Яськов, Д.В. Пашкова, Н.А. Зарипов, Г.Г. Горбунов,
М.М. Мумина, А.Р. Фахретдинов, Д.И. Земцов*

Состояние студенческого киберспорта в высших учебных заведениях Российской Федерации [Текст] : экспертно-аналитический доклад / И. О. Яськов (рук. авт. кол.), Д. В. Пашкова, Н. А. Зарипов [и др.] ; Нац. исслед. ун-т «Высшая школа экономики». — М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2023. — 50 экз. — 64 с. — ISBN 978-5-7598-2902-7 (в обл.). — ISBN 978-5-7598-2869-3 (e-book).

В докладе представлен обзор текущего состояния студенческого киберспорта в университетах России. На основе серии глубинных интервью и экспертных столов со специалистами индустрии, а также количественного опроса студентов российских вузов определены значимость развития киберспортивного сообщества и актуальное проблемное поле поддержки киберспорта в вузах, выявлены лучшие практики поддержки в разрезе университетов и общественных организаций, а также перспективы текущих и развития новых видов киберспорта (например, фиджитал спорта). В результате проведенного анализа сформированы практические рекомендации, направленные на комплексное развитие студенческого киберспорта.

УДК 796.08:004
ББК 75.59

Опубликовано Издательским домом Высшей школы экономики
<http://id.hse.ru>

doi:10.17323/978-5-7598-2902-7

ISBN 978-5-7598-2902-7 (в обл.)
ISBN 978-5-7598-2869-3 (e-book)

© Авторы, 2023

Содержание

Резюме доклада	4
Введение.....	6
О киберспортивной индустрии	6
Задачи исследования.....	9
Методология исследования	10
О границах понятий	10
1. Текущее состояние.....	12
Киберспорт в России	12
Киберспорт в вузах России.....	14
Поддержка студенческого киберспорта	17
2. Почему важно развивать киберспорт?.....	24
Профессиональные навыки.....	24
Карьерные перспективы	26
Лидеры мнений и патриотизм.....	29
3. Лучшие практики поддержки студенческого киберспорта	33
В вузах.....	33
За пределами университетов.....	35
До поступления в университет	36
4. Точки роста для развития студенческого киберспорта.....	37
Вызовы для государства.....	37
Вызовы для университетов	39
Комплексный подход к развитию киберспорта на уровне вуза	41
5. Будущее уже здесь: фиджитал спорт как новое направление в развитии киберспорта	48
Основные термины.....	53
Благодарности экспертам	54
Приложение. Выборка вузов по федеральным округам РФ	56
Авторы доклада.....	63

РЕЗЮМЕ ДОКЛАДА

1. На сегодняшний день киберспорт — многомиллиардная индустрия международного масштаба: в 2022 г. глобальный доход на рынке только профессионального киберспорта составил 1,38 млрд долл., а число зрителей киберспортивных турниров — 532 млн человек¹.

2. В 2022 г. 60% россиян с разной степенью регулярности играли в видеоигры, а годовые затраты на индустрию превысили 383 млрд руб. 17% россиян знакомы с основными тенденциями в киберспорте².

3. Согласно проведенному исследованию, почти половина опрошенных студентов в России играет в соревновательные онлайн-игры несколько раз в месяц и чаще, из них 43,9% мужчин и 22,9% женщин занимаются киберспортом.

4. Киберспорт — это больше чем просто спорт. Индустрия неразрывно связана со значительным количеством других сфер деятельности: программисты, менеджеры, разработчики игр, производители оборудования, комментаторы, дизайнеры и маркетологи — лишь немногие примеры профессий специалистов, на которых держится киберспортивная отрасль.

5. Развивая киберспорт, университеты поддерживают развитие не только игроков-спортсменов, но и большого количества сопряженных с киберспортом профессий.

6. Студенческий киберспорт позволяет участникам приобрести важные для рынка труда навыки, сформировать устойчивое представление о собственной карьере и укрепить молодежное сообщество на уровне университета, региона, страны в целом.

7. Киберспорт может выступать в качестве платформы подготовки востребованных кадров для цифровой среды, становясь для студентов «точкой входа» в IT-отрасль.

8. Поддержка киберспорта позволяет вузу сформировать бренд передового университета с богатой цифровой инфраструктурой, ориентированной на развитие новых технологий.

9. Киберспортсмены из России конкурентоспособны на мировой арене: российские команды ежегодно проходят отборочные в список участников крупнейших турниров, регулярно выигрывают и занимают призовые места на международных состязаниях.

10. Многие российские киберспортсмены обладают сильным личным брендом и широкой узнаваемостью в России. 45% играющих в игры респондентов отметили, что имеют киберспортсменов-кумиров. При этом 8 из 10 наиболее узнаваемых киберспортсменов среди упомянутых в опросе являются игроками из России или говорят на русском языке.

11. Киберспортсмены как лидеры общественного мнения и предмет национальной гордости могут способствовать распространению патриотических ценностей среди молодежи, а через собственные истории успеха — формированию имиджа России как территории больших возможностей.

12. Развитие студенческого киберспорта связано с рядом вызовов:

- для государства — рост компетентности государственных управленцев в вопросах киберспорта, формирование системного подхода к развитию индустрии, корректировка недостатков в системе распределения грантов, повышение уровня финансирования и уровня медийной поддержки киберспорта;

¹ Newzoo's Global Esports & Live Streaming Market Report 2022 // Newzoo [Electronic resource]. URL: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-esports-live-streaming-market-report-2022-free-version> (date of access: 02.03.2023).

² Гейминг в России 2022. Социальные и экономические эффекты // ForgameDev.ru [Электронный ресурс]. URL: <https://forgamedev.notion.site/2022-fdd2fa19e9874a65a62c9510759ef281> (дата обращения: 02.03.2023).

- для университетов — повышение компетентности руководства и преподавательского состава университетов в вопросах значимости киберспорта, разработка комплексной программы развития киберспорта в университетах.

13. Между руководством большинства вузов и студентами-киберспортсменами существует коммуникационный барьер: студентам сложно объяснить руководству своих учебных заведений, в чем состоит необходимость поддержки их деятельности со стороны вуза.

14. Создание единых киберспортивных лиг на базе университетов позволит решить множество актуальных проблем и централизовать работу разобщенных студенческих организаций. Киберспортивные лиги должны иметь постоянные составы игроков и собственные бюджеты.

15. Создание удобств и введение поощрений для киберспортсменов (льгот при поступлении, стипендиальных программ и проч.) позволят вузам более успешно привлекать абитуриентов, а также обрести большую конкурентоспособность на междууниверситетских киберспортивных соревнованиях.

16. Некоторые вузы поддерживают киберспортивные команды и развивают профессионализм игроков за счет найма тренеров и создания буткемпов на базе университета.

17. В среде студенческого киберспорта находится множество талантливых молодых людей, обладающих различными компетенциями, которые помогут им при трудоустройстве в будущем. Своевременное выявление и поддержка талантов среди киберспортсменов принесут выгоду как студентам, так и университетам.

18. Университетам необходимо делать акцент не только на студентах-киберспортсменах, но и на других представителях околоигровой индустрии: в сфере студенческого киберспорта задействованы любители и профессионалы разных направлений (видеооператоры, дизайнеры, командные и event-менеджеры и др.), чьи компетенции будут высоко востребованы будущими работодателями.

19. Вузам следует обратить внимание на возможности сотрудничества с представителями киберспортивной индустрии в разных форматах, таких как организация совместных проектов, предоставление площадок под мероприятия, привлечение профильных специалистов. Данные меры позволят активизировать студенческое сообщество, повысить его мотивацию к участию в киберспортивной деятельности, приведут к реализации новых перспективных проектов на базе университета.

ВВЕДЕНИЕ

О киберспортивной индустрии

На сегодняшний день киберспорт — многомиллиардная индустрия международного масштаба. Еще в 2012 г. глобальный доход на рынке только профессионального киберспорта в мире составлял всего 130 млн долл., однако уже в 2022 г. показатель вырос до 1,38 млрд. Согласно докладу Newzoo, объем рынка все еще не достиг предела — к 2025 г. агентство ожидает рост до 1,87 млрд долл., т.е. более чем на 13%¹. Данный показатель затрагивает только профессиональный киберспорт и не включает широкий спектр полупрофессиональных и любительских мероприятий.

Только за 2022 г. число зрителей киберспортивных турниров в мире выросло на 8,7%, составив 532 млн человек. Более того, число зрителей, которые следят за мероприятиями индустрии чаще одного раза в месяц, достигло отметки в 261 млн человек. Общее число зрителей финала крупнейшего в мире турнира по игре League of Legends составило порядка 73,8 млн человек, а Grand Final The International—2021 с участием российской команды Team Spirit собрал 2,7 млн зрителей одновременно²³.

Стоит отдельно обратить внимание на охват любительского гейминга: совокупная аудитория live-streaming, т.е. прямых трансляций гейминга либо событий и мероприятий, в 2022 г. достигла 921,2 млн человек, а к 2025 г. ожидается рост до 1,4 млн зрителей⁴. Число профессиональных игроков в мире в 2022 г. достигло отметки в 5 млн человек. При этом киберспортивное сообщество включает в себя и любителей, не ставящих своей целью участие в профессиональных соревнованиях высокого уровня, — их число в мире, по прогнозам, к 2025 г. превысит 640 млн человек.

За 2022 г. прошло большое количество турниров государственного и международного масштаба. Среди крупнейших из них можно выделить The International (Dota 2), League of Legends World Championship, Overwatch League, Starcraft II World Championship Series, Fortnite World Cup и Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO), ESL ONE. Призовой фонд на каждом турнире — от 5 млн до 34 млн долл.

Суммарная выручка игрового рынка по итогам 2022 г. превысила 184 млрд долл.⁵ Однако данная сумма включает только доходы от продаж и рекламы и не учитывает выручку от функционирования вспомогательных индустрий, например стриминга. В 2022 г. глобальный

¹ Newzoo's Global Esports & Live Streaming Market Report 2022 // Newzoo [Electronic resource]. URL: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-esports-live-streaming-market-report-2022-free-version> (date of access: 02.03.2023).

² The International 10 / Statistics // Esports Charts [Electronic resource]. URL: <https://cyber.sports.ru/dota2/1102255567-grand-final-the-international-2021-sobral-bolee-2-7-milliona-zritelej-.html> (date of access: 01.03.2023).

³ Как ЧМ-2022 смотрели в мире? В США соккер помог американскому футболу, немцы игнорировали турнир // Sports.ru [Электронный ресурс]. URL: <https://www.sports.ru/tribuna/blogs/murovei/3104252.html> (дата обращения: 02.03.2023).

⁴ Newzoo's Global Esports & Live Streaming Market Report 2022 // Newzoo [Electronic resource]. URL: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-esports-live-streaming-market-report-2022-free-version> (date of access: 02.03.2023).

⁵ *Batchelor J.* GamesIndustry.biz presents... The Year In Numbers 2022 // Games Industry.biz [Electronic resource]. URL: <https://www.gamesindustry.biz/gamesindustrybiz-presents-the-year-in-numbers-2022> (date of access: 02.03.2023).

рынок последнего достиг 2,3 млрд долл., до 2032 г. ожидается рост до 7,2 млрд, а объем рынка игрового оборудования достигнет 150 млрд долл.⁶

Важно отметить, что киберспортивная индустрия масштабна и, помимо простых игроков и болельщиков, состоит из множества групп стейкхолдеров. Комплексная картина внутренних стейкхолдеров (без участия государства и других внешних по отношению к индустрии агентов) представлена в табл. В.1⁷. При этом стейкхолдеры одного типа конкурируют друг с другом, что приводит к развитию цифровых технологий и продуктов, а также появлению новых видов сотрудничества и форматов взаимодействия.

Таблица В.1. Типы стейкхолдеров в индустрии киберспорта

Стейкхолдер	Пример
Производители компьютерного оборудования и программного обеспечения	Nvidia, AMD, Microsoft, Intel, HyperX, Zowie
Разработчики игр и приложений	EA Sports, Ubisoft, Sony Computer Entertainment
Издатели игр и приложений	Riot Games Inc., Valve Corporation, Activision Blizzard
Операторы мероприятий	ESL, PGL, BLAST, KeSPA, Fissure, Paragon
Стриминговые платформы	Twitch, YouTube
Кастеры, медиаплатформы и новостные сайты	ESPN, Esports Charts, Championat.com, Cybersport.ru
Киберспортивные команды и клубы	Virtus.Pro, NaVi, Team Spirit
Игроки	S1mple (CS: GO), Dendi (Dota 2)
Фанатские сообщества	Сообщества в социальных сетях (ВКонтакте, Telegram), группы в Discord, участники киберфестивалей, косплееры
Федерации и ассоциации	Международная федерация киберспорта, Федерация компьютерного спорта России
Лиги	eSports Championship Series
Спонсоры	Red Bull, Coca-Cola, МегаФон, Aviasales

В 2022 г. Организация развития видеоигровой индустрии совместно с Аналитическим центром НАФИ провели исследование состояния гейминга в России⁸: 60% россиян с разной степенью регулярности играют в видеоигры, а годовые затраты на индустрию превысили 383 млрд руб. Кроме того, 17% россиян знакомы с основными тенденциями в киберспорте, а доля тех, кто совсем не знаком с этим понятием, снизилась относительно показателей 2018 г. с 56 до 10%.

Масштабы, перспективы и возможности развития киберспорта в России в последние годы становятся темами для обсуждения и разработки различных стратегий. В июле 2021 г. ПАО «Ростелеком» разработало дорожную карту по реализации игрового направления в рам-

⁶ GamesIndustry.biz presents... The Year In Numbers 2022 // Future Marketing Insights [Electronic resource]. URL: <https://www.futuremarketinsights.com/reports/e-sports-and-games-streaming-market#:~:text=The%20eSports%20%26%20Games%20Streaming%20market%20is%20likely%20increase%20from%20US,to%20accelerate%20the%20market%20growth.%E2%80%9D> (date of access: 02.03.2023).

⁷ Carrillo Vera J.A., Aguado Terrón J.M. The eSports ecosystem: Stakeholders and trends in a new show business // Catalan Journal of Communication & Cultural Studies. 2019. Vol. 11. No. 1. P. 3–22.

⁸ Гейминг в России 2022. Социальные и экономические эффекты // ForgameDev.ru [Электронный ресурс]. URL: <https://forgameDev.notion.site/2022-fdd2fa19e9874a65a62c9510759ef281> (дата обращения: 02.03.2023).

ках национальной программы «Цифровая экономика» федерального проекта «Цифровые технологии»⁹. В то же время ряд вузов, например Томский государственный университет, делает акцент на развитии киберспорта как составляющей проекта «Приоритет—2030»¹⁰.

Подобные системообразующие программы легли в основу проводимых в дальнейшем исследований. В январе 2023 г. ПАО «Ростелеком» совместно с Санкт-Петербургским государственным университетом телекоммуникаций им. проф. М.А. Бонч-Бруевича (СПбГУТ) провели анализ международных и ряда российских практик использования киберспорта в высшем образовании¹¹. Не является исключением и развитие институционального направления по теме: в начале 2023 г. на базе Университета ИТМО был открыт Центр развития студенческого киберспорта¹², а в феврале 2023 г. на площадке Университета «Сириус» — лаборатория компьютерного спорта, в планах которой проведение исследований психофизиологических возможностей и особенностей киберспортсменов¹³.

Как часть естественного процесса институционального развития можно отметить повышение интереса к киберспортивным практикам со стороны органов государственной власти. Так, в 2022 г. Министерством науки и высшего образования РФ был проведен турнир по Dota 2 и League of Legends «Битва за науку», в котором приняли участие 1,3 тыс. спортсменов из России и стран ближнего зарубежья¹⁴. Отдельное внимание стоит обратить на использование игр военными структурами: армия давно использует игры в образовательном процессе подготовки военных кадров, например, Вооруженные силы США применяют видеоигровые симуляторы военных действий в тренировках пехоты¹⁵. Тем интереснее отметить тот факт, что в мире существуют устойчивые практики поддержки киберспорта со стороны вооруженных сил и военных организаций. Так, в 2019 г. Военно-морской флот (ВМФ) США предоставил 100 тыс. долл. на финансирование киберспортивной команды Navy Esports¹⁶. Команда участвует в различных турнирах по киберспорту, проводит стримы на Twitch и организует мероприятия для привлечения молодых людей к службе в ВМФ США. В феврале 2020 г. ESL North America объявила о своем сотрудничестве с Военно-воздушными силами (ВВС) США, в рамках которого проводится программа по набору киберспортсменов, технических специалистов и молодежи, интересующейся киберспортом, в ВВС США.

⁹ Киберспорт и компьютерные игры в высшем образовании: анализ опыта зарубежных и российских вузов // CDO2DAY [Электронный ресурс]. URL: <https://cdo2day.ru/analytics/rostelekom-i-spbgut-proveli-issledovanie-na-temu-ispolzovaniya-kibersporta-v-vyshhem-obrazovanii/> (дата обращения: 02.03.2023).

¹⁰ ТГУ начал изучение киберданных с турнира Университетской лиги по CS:GO // Университетский консорциум исследователей больших данных [Электронный ресурс]. URL: <https://opendata.university/page24452047.html> (дата обращения: 02.03.2023).

¹¹ Там же.

¹² В ИТМО открыли первый в Петербурге центр развития студенческого киберспорта // Санкт-Петербург [Электронный ресурс]. URL: <https://tvspb.ru/news/2023/03/11/v-itmo-otkryli-pervyj-v-peterburgezcentr-razvitiya-studencheskogo-kibersporta> (дата обращения: 02.03.2023).

¹³ Научно-технологический университет «Сириус» открыл лабораторию компьютерного спорта // Университет «Сириус» [Электронный ресурс]. URL: <https://siriusuniversity.ru/media/news/nauchno-tehnologicheskii-universitet-sirius-otkril-laboratoriyu-kompyuternogo-sporta> (дата обращения: 02.03.2023).

¹⁴ Чемпионами «Битвы за науку» стали команды из Тамбовского госуниверситета и Московского авиационного института // Министерство науки и высшего образования РФ [Электронный ресурс]. URL: <https://minobrnauki.gov.ru/press-center/news/novosti-ministerstva/45071/> (режим доступа: 25.04.2023).

¹⁵ 6 military video games used to train troops on the battlefield // We are the Mighty [Electronic resource]. URL: <https://www.wearethemighty.com/mighty-gaming/6-military-video-games-used-to-train-troops-on-the-battlefield/> (date of access: 25.04.2023).

¹⁶ URL: <https://www.cnrc.navy.mil/Esports/> (date of access: 02.03.2023).

В России существует движение «Киберпатриот»¹⁷, в рамках которого регулярно проходят киберспортивные соревнования при поддержке Министерства обороны РФ — «Стальная стена», «Кибер-Кадеты», «Кибервесна» и др. Турниры по дисциплинам CS:GO, WoT и War Thunder проходят среди воспитанников довузовских образовательных учреждений и курсантов вузов. Интерес к деятельности движения «Киберпатриот» повышается: в 2022 г. в соревнованиях впервые приняли участие курсанты из Республики Беларусь.

Задачи исследования

Текущие масштабы отрасли, динамика ее развития, существующие проекты и исследования указывают на актуальность и значимость развития киберспорта в России. Отдельного внимания заслуживает киберспорт в образовательных организациях, выступающих (или имеющих такой потенциал) в качестве площадок для поддержки и развития начинающих и действующих киберспортсменов, а также студентов, занятых в киберспортивной и смежных с ней индустриях. Обсуждение этого аспекта начинается с поиска ответа на закономерный вопрос: *в чем заключается важность поддержки именно студенческого киберспорта?* Для ответа на него следует обратиться к выгодам и навыкам, приобретаемым в ходе занятий киберспортом, а также взглянуть на понятие шире: рассматривать киберспорт как социальный институт или индустрию, привлекающую целый спектр различных участников и специалистов.

Согласно мнению опрошенных экспертов, киберспорт позволяет участникам приобрести важные для рынка труда навыки, сформировать устойчивое представление о собственной карьере и укрепить молодежное сообщество на уровне университета, региона, страны в целом. Так, киберспорт способствует эффективному развитию *hard* и *soft skills*: от управления и стратегического менеджмента до стрессоустойчивости, коммуникации и принятия решений, при этом навыки приобретаются «на практике», т.е. непосредственно во время тренировок, участия в турнирах, разработки командных тактик и других процессов. Более того, киберспорт может выступать в качестве платформы для подготовки востребованных кадров для цифровой среды, становясь для студентов «точкой входа» в IT-отрасль. Стоить также отметить, что поддержка киберспорта позволяет вузу сформировать бренд передового университета с богатой цифровой инфраструктурой, ориентированной на развитие новых технологий. (Подробнее значимость развития студенческого киберспорта рассмотрена в одной из глав доклада.)

Таким образом, учитывая перспективность и потенциальную пользу от развития киберспорта, в особенности в высших учебных заведениях как в учреждениях, непосредственно готовящих высококлассных специалистов для рынка труда, важно оценить текущее состояние студенческого киберспорта в российских вузах, выявить точки роста и сформировать рекомендации для его эффективного развития.

Данный доклад ставит перед собой *следующие задачи*:

- определить текущее состояние студенческого киберспорта в России и выявить основные барьеры, препятствующие его развитию;
- обосновать значимость развития киберспорта в высших учебных заведениях;
- рассмотреть существующую систему практик реализации и поддержки студенческого киберспорта в высших учебных заведениях России;

¹⁷ Киберспортивные дисциплины движения «Киберпатриот» // Киберпатриот [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberpatriot-ctf.ru/cybersport/> (дата обращения: 02.03.2023).

- сформулировать ряд рекомендаций по развитию студенческого киберспорта, которые смогут быть полезными как на уровне вузов, так и на общегосударственном уровне при разработке единой стратегии поддержки направления.

Для формирования практических рекомендаций по развитию студенческого киберспорта необходимо провести «аудит» текущего состояния и выявить проблемы и возможные точки роста. Для получения этих данных важно рассмотреть проблему комплексно — со стороны разных участников индустрии. Исследователи также регулярно обращают внимание, что развитие киберспорта и рынка гейминга в целом зависит от совокупности экономических, технологических и социальных факторов¹⁸. Поддержка государства в этом направлении может оказать влияние не только на рост популярности киберспорта как социального института, но и на увеличение дохода данного сегмента с большими перспективами.

Методология исследования

Представленные в докладе результаты анализа основаны на двухэтапном исследовании. Первый этап представляет собой серию экспертных интервью и круглых столов с 27 экспертами, среди которых представители профильных структур университетов, органов государственной власти Российской Федерации, некоммерческих и коммерческих киберспортивных организаций, а также руководители и менеджеры крупнейших российских киберспортивных студенческих объединений. Эксперты отвечали на вопросы, соответствующие структуре доклада. По результатам первого этапа были определены текущее состояние, барьеры и перспективы студенческого киберспорта в России, а также выведен ряд рекомендаций для его развития. Подбор экспертов осуществлялся путем определения ключевых экспертных портретов (согласно их отношению к студенческому киберспорту: представители администрации вузов, студенческих организаций, профильных киберспортивных организаций местного и всероссийского уровней, государственной власти) с применением метода «снежного кома»: в ходе интервью эксперты делились контактами коллег из других вузов и организаций. В случаях когда эксперты называли лишь общий список из вузов и организаций, контакты запрашивались через пресс-службы и администрации учреждений.

На втором этапе исследования в марте 2023 г. был проведен количественный онлайн-опрос с использованием сервиса Yandex.Forms, в котором приняли участие 21 800 студентов из 322 университетов России. Ссылка на прохождение опроса распространялась Министерством науки и высшего образования РФ по вузам страны с 10 марта по 5 апреля 2023 г., способ распространения опроса на уровне вуза определялся учебными заведениями индивидуально. Опрос конструировался на основе информации о возможных проблемах и барьерах, полученной в ходе экспертных интервью, и позволил выявить персональную связь респондентов с киберспортом, определить степень удовлетворенности существующими мерами поддержки киберспорта в вузах. Формат вопросов носил открытый и закрытый характер.

О границах понятий

Для определения состояния проблемы следует провести границу между геймингом, киберспортом и центральным понятием исследования — студенческим киберспортом. Данные

¹⁸ Belyaeva Z., Petrosyan A., Shams S.M.R. Stakeholder data analysis in the video gaming industry: Implications for regional development // EuroMed Journal of Business. 2022. Vol. 17. No. 3. P. 333–349.

термины не имеют общепринятых научных дефиниций и подходов к их определению, по этой причине в настоящем исследовании мы пользуемся комбинацией характеристик и признаков с целью очертить отличия, необходимые для корректного определения этих понятий.

Гейминг — широкий термин (от *англ.* game — игра¹⁹), описывающий вид досуга или развлечения, заключающийся в игре в видеоигры. Он включает в себя как одно-, так и многопользовательские игры на всех видах платформ (таких как компьютеры, игровые приставки, смартфоны и др.). Когда мы говорим о том, что человек играет в компьютерные или другие видеоигры, мы говорим о гейминге, но не всегда о киберспорте²⁰.

Киберспорт — более узкое понятие, соревновательный гейминг, в рамках которого квалифицированные игроки и команды соревнуются друг с другом в организованных турнирах и лигах. Под квалификацией игроков понимается минимальный уровень подготовки, необходимый для участия в соревнованиях. Определить подобный уровень как универсальную границу затруднительно — она зависит от типа, формата и масштаба соревнования. Тем не менее киберспорт появляется там, где есть состязание, где игроки и команды тренируются с целью улучшить свои навыки игры²¹. Важный аспект — факт ограниченности игровых дисциплин: далеко не любая игра может стать киберспортивной дисциплиной. Важно подчеркнуть, что киберспорт может пониматься в том числе и как индустрия, т.е. вся сопутствующая инфраструктура — киберспортивные организации и команды, турниры, площадки проведения и другие атрибуты²².

Студенческий киберспорт — киберспортивная активность, реализуемая в образовательных организациях высшего образования и между ними, включающая в себя деятельность различных студенческих киберспортивных организаций и объединений, организацию и проведение мероприятий, сопутствующую инфраструктуру и меры поддержки (в том числе на базе учебных заведений).

В настоящем докладе под киберспортом будет пониматься именно студенческий киберспорт, фокус исследования направлен на изучение студенческого киберспорта в высших учебных заведениях Российской Федерации.

¹⁹ Определение GAMING // Cambridge Dictionary [Электронный ресурс]. URL: <https://dictionary.cambridge.org/ru/словарь/английский/gaming> (дата обращения: 10.04.2023).

²⁰ *Llorens R.M.* eSport gaming: The rise of a new sports practice // Sport, Ethics and Philosophy. 2017. Vol. 11. No. 4. P. 464–476.

²¹ *Wagner M.G.* On the scientific relevance of eSports // International Conference on Internet Computing, 2006. P. 437–442.

²² *Bousquet J., Ertz M.* eSports: Historical review, current state, and future challenges // Handbook of Research on Pathways and Opportunities into the Business of Esports. IGI Global, 2021. P. 1–24.

1. ТЕКУЩЕЕ СОСТОЯНИЕ

Киберспорт в России

Россия стала первой страной в мире, признавшей киберспорт официальным видом спорта. 29 апреля 2016 г. Министерство спорта РФ опубликовало приказ, включивший компьютерный спорт в категорию «виды спорта, развивающиеся на всероссийском уровне». В следующем году Федерация компьютерного спорта России (ФКС) впервые получила статус аккредитованной спортивной федерации¹.

ФКС ежегодно проводит множество киберспортивных мероприятий: Кубок России по компьютерному спорту², Всероссийскую киберспортивную студенческую лигу³, Чемпионат России по компьютерному спорту⁴, Открытые киберспортивные игры⁵, Всероссийскую интеллектуально-киберспортивную школьную лигу⁶. ФКС также реализует проекты совместно с организациями других видов спорта: например, в 2018 г. совместно с Российским футбольным союзом (РФС) были организованы ежегодный Кубок РФС⁷ и Чемпионат РФС⁸ по интерактивному футболу по дисциплине FIFA. Согласно отчету организации, за 23 года работы ФКС России было проведено свыше 1000 турниров, а совокупное число участников достигло 500 тыс. человек.

Киберспорт в России не ограничен деятельностью ФКС, существует также большое количество профильных организаций и связанных с ними клубов, некоторые из них достигли заметных успехов на международной арене.

Так, российские команды ежегодно проходят отборочные состязания и входят в список участников крупнейшего турнира по Dota 2 — The International: на турнире 2021 г. команда Team Spirit стала победителем чемпионата, а одна из старейших в мире Virtus.Pro заняла 5–6-е место. Российские команды достигают значимых успехов и в других международных DPC-лигах и Major-турнирах (подробнее см. глоссарий). Например, на турнире Berlin Major в 2023 г. среди участников заявлены три российские команды: бывший состав HellRaisers, Team Spirit и BetBoom. Кроме того, участники из России состоят в командах Gaimin Gladiators и OG⁹.

¹ ФКС России наделена эксклюзивными правами // Федерация компьютерного киберспорта России [Электронный ресурс]. URL: <https://resf.ru/news/fks-gossii-nadelena-ekskluzivnymi-pravami/> (дата обращения: 12.04.2023).

² Кубок России по компьютерному спорту [Электронный ресурс]. URL: <http://esportscup.ru/> (дата обращения: 02.04.2023).

³ Всероссийская киберспортивная студенческая лига [Электронный ресурс]. URL: <https://xn-80afcqo8ahi.xn-p1ai/> (дата обращения: 02.04.2023).

⁴ Чемпионат России по компьютерному спорту [Электронный ресурс]. URL: <http://esportchamp.ru/> (дата обращения: 02.03.2023).

⁵ Открытые киберспортивные игры [Электронный ресурс]. URL: <https://resfopen.ru/> (дата обращения: 02.03.2023).

⁶ Школьная киберспортивная лига [Электронный ресурс]. URL: <https://www.xn-80aacijqclbifsl9a7hzctc.xn-p1ai/> (дата обращения: 02.03.2023).

⁷ МегаФон кубок РФС по интерактивному футболу [Электронный ресурс]. URL: <http://ifootballcup.ru/> (дата обращения: 02.03.2023).

⁸ Чемпионат РФС по интерактивному футболу [Электронный ресурс]. URL: <https://ifootballchamp.ru/> (дата обращения: 02.03.2023).

⁹ Известны все участники Berlin Major 2023 по Dota 2 // Московский киберспорт [Электронный ресурс]. URL: <https://cybermos.ru/news/cybersport/izvestny-vse-uchastniki-berlin-major-2023-po-dota-2/> (дата обращения: 02.03.2023).

В табл. 1.1 представлены лишь некоторые из многочисленных действующих российских команд и суммы призовых за период их активности.

Таблица 1.1. Примеры российских киберспортивных команд с суммами выигранных ими призовых

Название команды по собственной аффилиации	Период существования команды	Призовые, долл.
Team Spirit	2015 — наст. время	20 320 414
Virtus.Pro	2003 — наст. время	11 562 919
HellRaisers	2014 — наст. время	591 686
BetBoom Team	2022 — наст. время	217 728
Nemiga Gaming	2017 — наст. время	106 826

Игра Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) является еще одной популярной киберспортивной дисциплиной, в которой российские киберспортсмены также добиваются существенных успехов. В ноябре 2022 г. российская команда Outsiders (состав команды Virtus.Pro) одержала победу в одном из крупнейших турниров IEM Rio Major 2022, 2021 г. также был значимым для российских (и русскоговорящих) команд: команды Gambit и NAVI выиграла в сумме 10 из 13 глобальных турниров.

В России необходимо развивать киберспорт, в первую очередь по CS:GO и Dota, так как эти игры являются самыми популярными и с наибольшим количеством профессионалов у нас в стране. Вероятность того, что человек впоследствии найдет там работу, выше.

Александр Обновленный, генеральный директор Российской киберспортивной лиги

Масштаб индустрии часто выходит за рамки представленных игр: многие киберспортивные организации развивают свои команды по широкому спектру дисциплин, к числу наиболее популярных можно отнести Hearthstone, Starcraft 2, Valorant, Fortnite, World of Tanks, R6 Siege, League of Legends, FIFA, Overwatch, Starcraft 2 и др.

Стоит обратить внимание на популярность киберспортивных достижений среди населения России. Согласно опросу ВЦИОМ, проведенному в октябре 2021 г., 58% россиян были информированы о победе команды Team Spirit на the International (Dota 2). При этом 50% опрошенных высказались, что в России следует развивать киберспорт (среди респондентов в возрасте 18–22 лет данный показатель составил 74%)¹⁰.

Студенческий киберспорт сильно отличается от профессионального направления как уровнем и качеством подготовки, так и отношением к своей дисциплине: ключевая задача студента в этот момент состоит в получении образования. И на данном этапе возникает целый комплекс проблем, связанных с совмещением образовательной и спортивной траекторий. Политика, направленная на развитие киберспорта в вузах, требует отдельного подхода с набором уникальных практик. Стоит отметить, что университеты не должны ставить в качестве первоочередной задачи обучение профессиональных игроков, о чем будет сказано подробнее в следующем разделе.

Одним из наиболее успешных проектов по данному направлению в России считается Национальная ассоциация университетского киберспорта (Н.А.У.К.А.) — совместный про-

¹⁰ Киберспорт: успехи российских участников и оценки аудитории // ВЦИОМ [Электронный ресурс]. URL: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/kibersport-uspekhi-rossiiskikh-uchastnikov-i-ocenki-auditorii> (дата обращения: 02.03.2023).

ект Томского государственного университета, Университетского консорциума исследователей больших данных, крупнейшей в России сети киберспортивных клубов компании Colizeum и экспертно-аналитического центра «Научно-образовательная политика»¹¹. В настоящий момент участниками проекта являются 35 ведущих университетов России, в пяти из которых открылись киберклассы.

У Национальной ассоциации университетского киберспорта за плечами проведение трех крупных турниров: один всероссийский и два международных, в которых в совокупности приняло участие порядка 500 команд из России, стран СНГ и даже Азии.

Илья Демешкин, директор Национальной ассоциации университетского киберспорта

Отдельного внимания требует развитие фиджитал спорта — состязаний, включающих в себя различные виды функционально-цифрового многоборья, в числе которых фиджитал футбол, фиджитал баскетбол, фиджитал гонки, Beat Saber, гонки дронов, Assetto Corsa и картинг, Mortal Kombat 11 и ММА, NHL 22 и хоккей 3×3, а также другие дисциплины. В ноябре 2022 г. с целью развития фиджитал спорта была создана одноименная всероссийская федерация¹², а уже в феврале 2023 г. направление было включено во Всероссийский реестр видов спорта¹³. На конец марта 2023 г. федерация имеет региональные представительства в 26 регионах¹⁴. За время своей работы организации удалось провести четыре турнира¹⁵, а также анонсировать крупное соревнование по диджитал спорту «Игры будущего», которое состоится в Казани в марте 2024 г.¹⁶ (Подробнее направление фиджитал спорта рассмотрено в главе 5.)

Киберспорт в вузах России

22 октября 2022 г. в стенах Национального исследовательского университета «Высшая школа экономики» состоялся Киберфест — большой студенческий фестиваль, посвященный киберспортивным дисциплинам, диджитал-технологиям и гик-культуре. Гости фестиваля могли принять участие в VR-играх, мини-турнирах и конкурсе косплея, а главным событием стал финал межкампусного турнира по CS:GO на сцене большого зала Центра культур НИУ ВШЭ¹⁷. Высокая популярность мероприятия обусловила мотивацию для студентов-органи-

¹¹ Национальная ассоциация университетского киберспорта [Электронный ресурс]. URL: <https://cybersport.university/#rec396605013> (дата обращения: 02.03.2023).

¹² URL: <https://phygital sport.ru/vserossijskaya-federaciya-fidzhital-sporta/> (дата обращения: 02.03.2023).

¹³ Приказ Министерства спорта РФ от 31 января 2023 г. № 58 «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, вида спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта» // Официальный интернет-портал правовой информации [Электронный ресурс]. URL: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202302060045?index=0&rangeSize=1> (дата обращения: 02.03.2023).

¹⁴ Региональные отделения // Всероссийская федерация фиджитал спорта [Электронный ресурс]. URL: <https://phygital sport.ru/phygital-regional/> (дата обращения: 02.03.2023).

¹⁵ Фиджитал игры // Всероссийская федерация фиджитал спорта [Электронный ресурс]. URL: https://phygital sport.ru/phygital_games/ (дата обращения: 02.03.2023).

¹⁶ Игры будущего // Всероссийская федерация фиджитал спорта [Электронный ресурс]. URL: <https://phygital sport.ru/igry-budushhego/> (дата обращения: 02.03.2023).

¹⁷ С подробной информацией можно ознакомиться на официальной странице мероприятия по ссылке URL: <https://vk.com/hsecyberfest> (дата обращения: 02.03.2023).

заторов продолжать работу: 26 февраля 2023 г. прошел фестиваль, посвященный другой крупной киберспортивной дисциплине Dota 2, — DotaFest¹⁸.

Подобные мероприятия являются лишь примером из многочисленных киберспортивных проектов, которые с разной степенью регулярности проводятся в университетах по всей России. Их уровень популярности, масштабы проведения и форматы привлекают внимание не только профессиональных игроков, но и простых любителей, а также людей, впервые узнавших о существовании киберспорта.

Согласно проведенному опросу, 75,3% респондентов — студентов мужского пола играют в соревновательные онлайн-игры (игры — киберспортивные дисциплины), как минимум, несколько раз в месяц. Среди женщин подобный показатель гораздо ниже и составляет 20,2% (рис. 1.1).

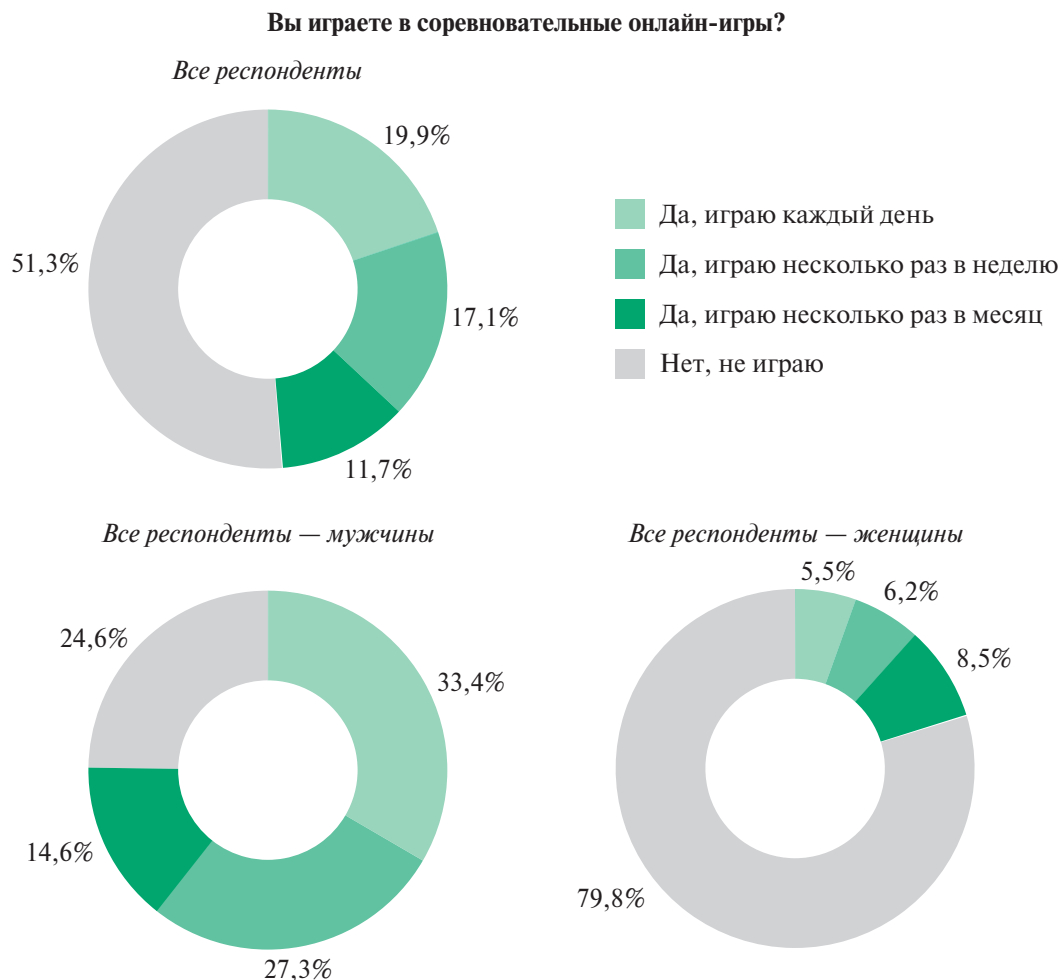


Рис. 1.1. Доля игроков в соревновательных онлайн-играх

¹⁸ КиберВышка | Киберспорт в НИУ ВШЭ Москва // ВКонтакте [Электронный ресурс]. URL: <https://vk.com/cyberhse> (дата обращения: 02.03.2023).

1. Текущее состояние

В Донском государственном техническом университете до 1000 человек играют, около 80 человек участвуют в организации мероприятий, 9 человек в штате структурного подразделения. В федеральных мероприятиях участвует около 1300 человек от вуза.

Илья Смольянов, руководитель Центра развития компьютерного спорта Донского государственного технического университета

Кроме того, по данным опроса, 43,9% играющих в соревновательные онлайн-игры студентов-мужчин занимаются киберспортом. Среди респондентов женского пола киберспортом занимаются 22,9% (рис. 1.2).



Рис. 1.2. Доля киберспортсменов среди игроков в соревновательных онлайн-играх, доля среди респондентов-мужчин и респондентов-женщин

Российская студенческая аудитория киберспорта обладает рядом особенностей: **около половины всех респондентов, как минимум, раз в несколько месяцев следит за киберспортивными событиями** (рис. 1.3). Кроме того, в результатах опроса можно отследить перспективность отечественного киберспорта (рис. 1.4): **примерно одинаковое внимание к киберспортивным событиям в мире (49,6%) и России (45,9%)**. Большой погруженностью в киберспортивные события обладают именно играющие респонденты — 83,5 против 17,4% в разрезе международных событий, а также мужчины — 67,8 против 22,7% у женщин в разрезе событий в России.

Следите ли вы за киберспортивными событиями в мире?
Если да, то как часто?

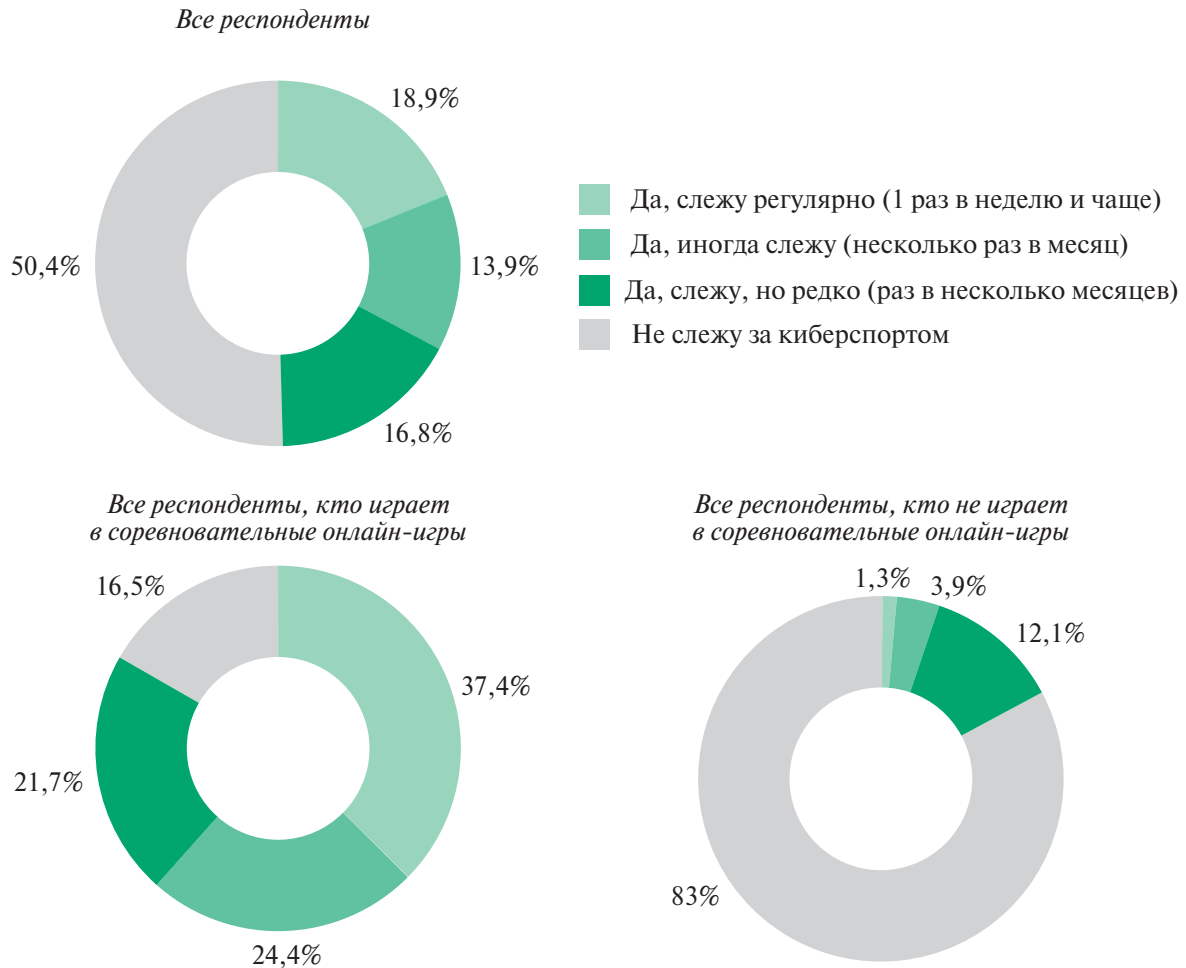


Рис. 1.3. Доля респондентов, интересующихся мировыми киберспортивными событиями

Поддержка студенческого киберспорта

Студенческий киберспорт прошел путь от полного отрицания и неприятия со стороны руководителей вузов до спонсирования команд и строительства буткемпов.

Дмитрий Акоюн, ведущий специалист Центра развития цифровой экосистемы РЭУ им. Г.В. Плеханова

Эксперты отмечают положительную динамику поддержки киберспорта вузами на протяжении последних нескольких лет. Университеты все чаще оказывают помощь различного вида киберспортивным сообществам, тем не менее большинство российских университетов по-прежнему не поддерживает студенческую инициативу: по мнению респондентов, только в 12,8% университетов, попавших в выборку, администрация поддерживает развитие студенческого киберспорта (рис. 1.5).

Следите ли вы за киберспортивными событиями в России?
Если да, то как часто?

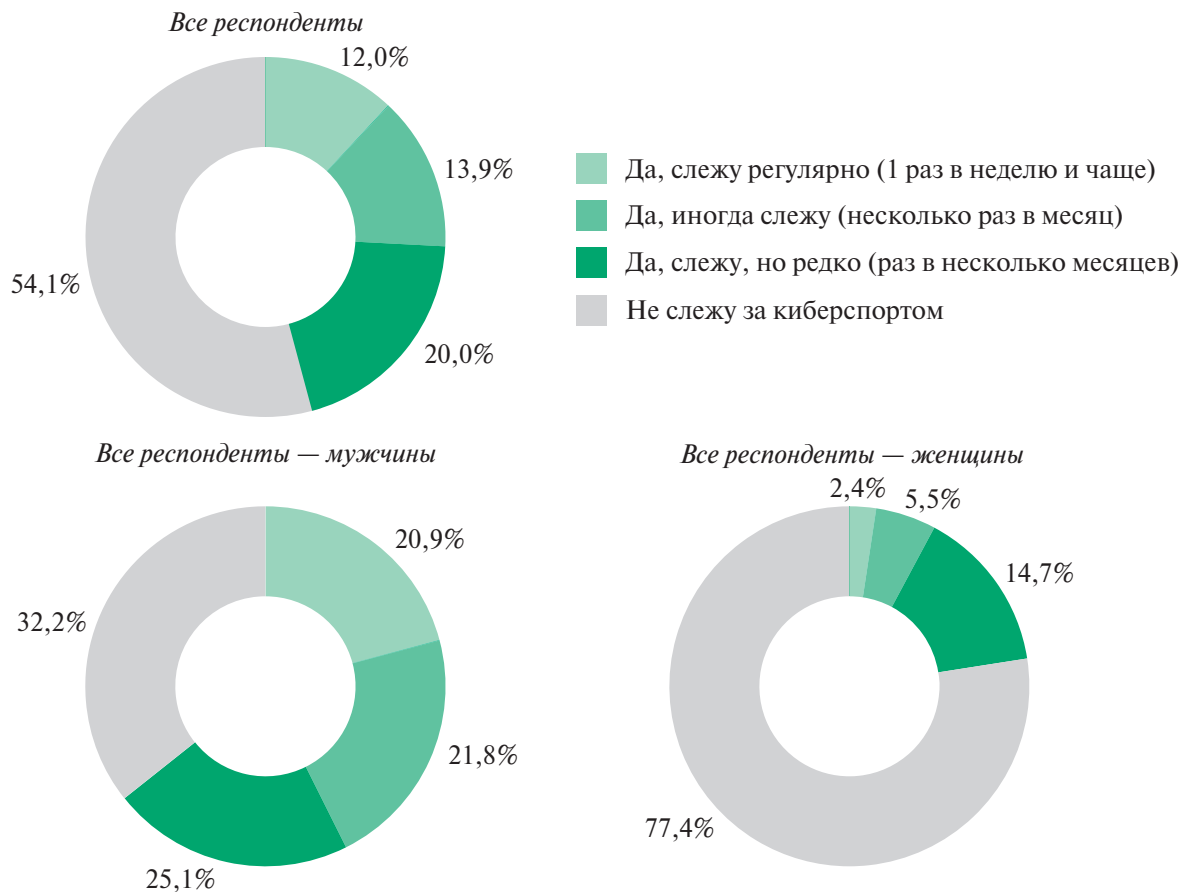


Рис. 1.4. Доля респондентов, интересующихся российскими киберспортивными событиями

Поддерживает ли ваш вуз киберспорт?

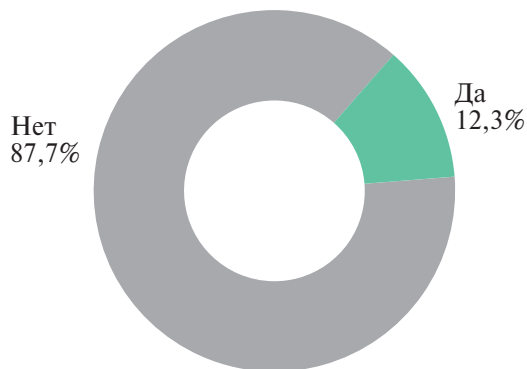


Рис. 1.5. Поддержка киберспорта российскими вузами

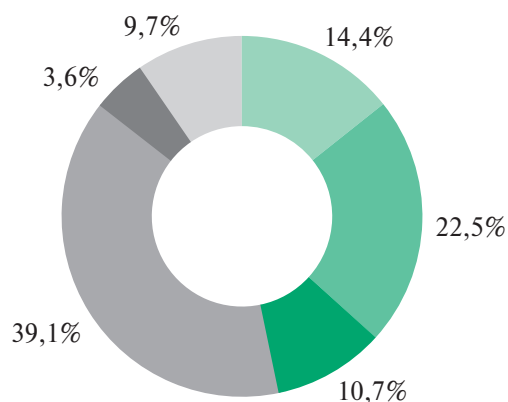
Главный вопрос о текущей поддержке университетами киберспорта сводится к ее эффективности, степени удовлетворенности студентов реализуемыми мерами. Реальный эффект от проводимой политики можно наблюдать на примере разницы в оценке профессионализма киберспортсменов.

В вузах, где, по мнению студентов, есть поддержка киберспорта, 36,9% респондентов отметили уровень подготовки игроков как высокий либо очень высокий. Напротив, в университетах без поддержки профессиональную подготовку высоко либо очень высоко оценили лишь 15,1%. Существует и обратная корреляция: в вузах, где, по мнению студентов, есть поддержка киберспорта, 14,3% респондентов отметили уровень подготовки игроков как низкий либо очень низкий, в университетах же без поддержки доля аналогичной оценки составила 41,5%.

Это наблюдение, с одной стороны, может свидетельствовать о влиянии поддержки со стороны вузов на уровень подготовки киберспортсменов. Но возможна и обратная причинно-следственная связь: игроки с высоким уровнем подготовки могут выбирать вузы, где существует необходимая инфраструктура и поддержка (рис. 1.6, 1.7).

Как вы оцениваете профессиональный уровень киберспортсменов в вашем вузе?

Все респонденты, которые занимаются киберспортом



Все респонденты, которые занимаются киберспортом в качестве кастера/комментатора/организатора/менеджера

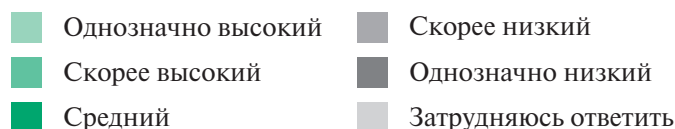
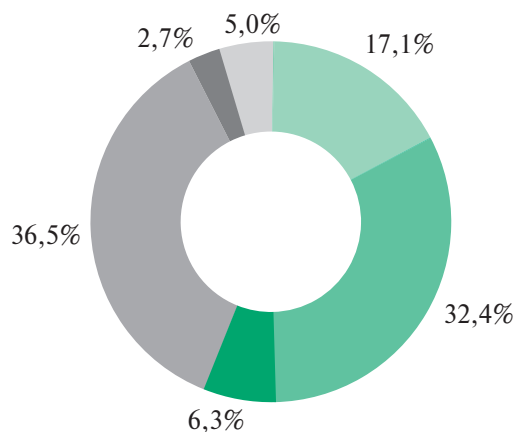


Рис. 1.6. Оценка профессионального уровня киберспортсменов в университетах, поддерживающих киберспорт

Отдельного внимания заслуживает оценка текущего состояния поддержки, которую условно можно разделить на две группы — материальную и административную. К материальному оказанию помощи относятся финансирование проведения мероприятий, денежное поощрение игроков, предоставление помещений и технического оборудования и другие виды

Как вы оцениваете профессиональный уровень киберспортсменов в вашем вузе?

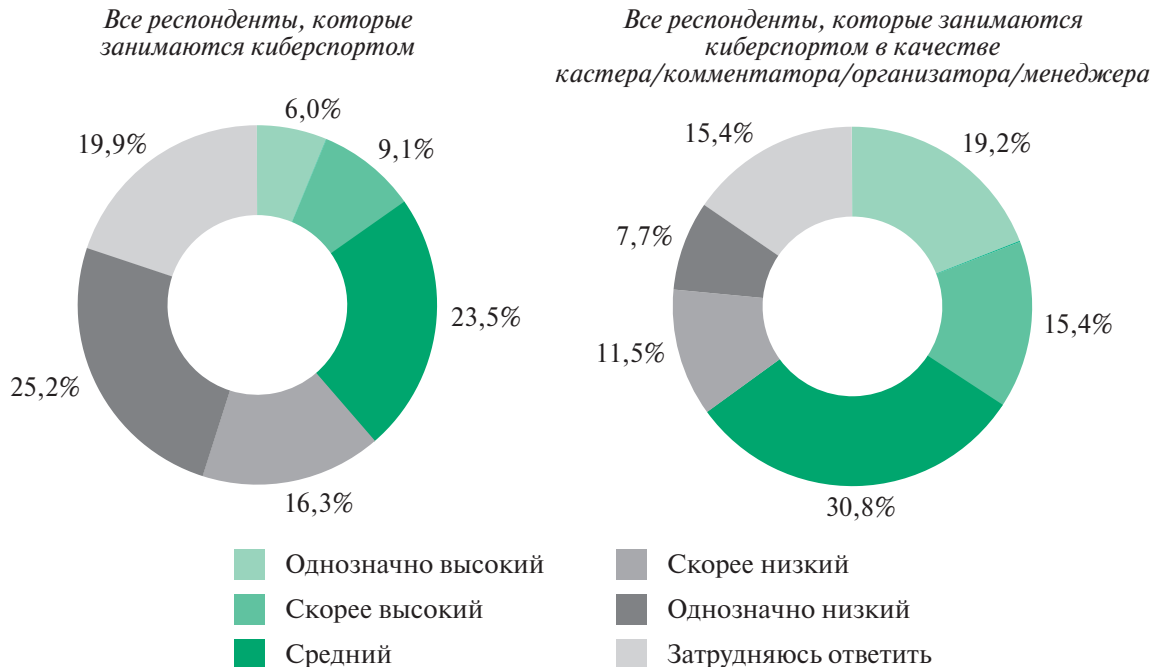


Рис. 1.7. Оценка профессионального уровня киберспортсменов в университетах, не поддерживающих киберспорт

помощи. Среди университетов, отметивших наличие поддержки со стороны администрации, респонденты в **51,9%** случаев отметили ее удовлетворительное либо скорее удовлетворительное состояние (рис. 1.8).

Как вы оцениваете текущие материальные меры поддержки киберспортсменов в вузе (финансирование, техническое оснащение и др.)?

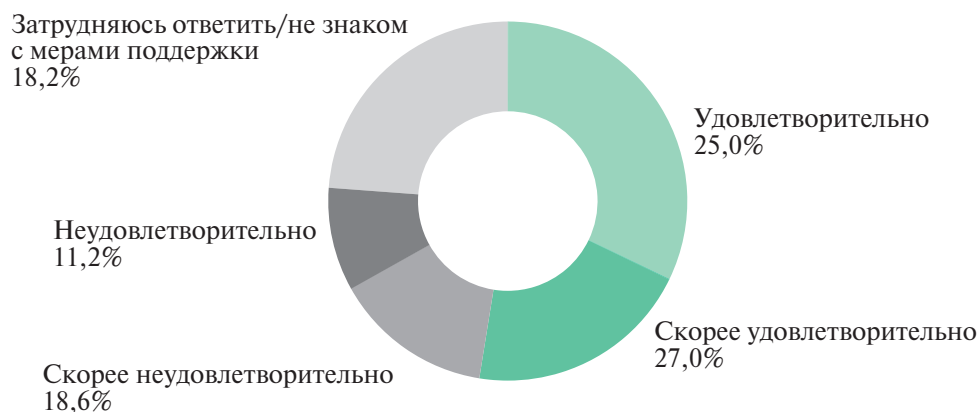


Рис. 1.8. Оценка материальных мер поддержки киберспортсменов в университетах, поддерживающих киберспорт

Более позитивная оценка была отмечена респондентами в отношении административной поддержки — доля положительных либо скорее положительных оценок составила 58,2%. К административной поддержке относятся получение зачета по физкультуре, освобождение от занятий, посредничество в коммуникации с внешними партнерами и др. (рис. 1.9).

Как вы оцениваете текущие административные меры поддержки киберспортсменов в вузе (финансирование, техническое оснащение и др.)?

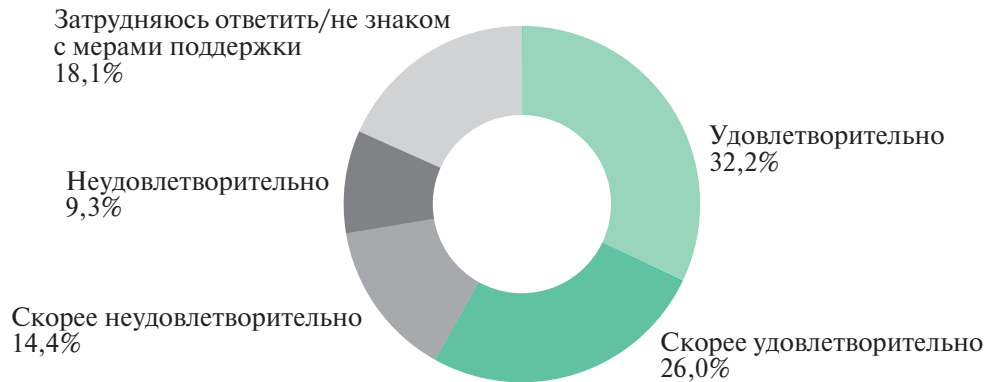


Рис. 1.9. Оценка административных мер поддержки киберспортсменов в университетах, поддерживающих киберспорт

Полученные результаты, с одной стороны, подчеркивают наличие определенного уровня поддержки, однако в то же время демонстрируют зоны и точки роста, необходимые для реализации потенциала студенческого киберспорта в полной мере. Подобные наблюдения подтверждаются позицией участников киберспортивных организаций: по результатам опроса, разработка мер и улучшение качества поддержки киберспорта со стороны университета становятся ключевыми факторами изменения собственных планов развития в индустрии для **75,4%** респондентов (рис. 1.10).

При этом немаловажным наблюдением являются наличие запроса на киберспортивные мероприятия и степень готовности студентов принимать в них участие в статусе зрителя, комментатора или игрока. Так, **40,2% общего числа опрошенных хотели бы, чтобы киберспортивные мероприятия в университете проходили чаще** (рис. 1.11). Эта оценка во многом также зависит от персонального опыта респондента.

В АлтГУ числится примерно 10 тыс. очных студентов. У меня же более 500 человек находятся в диалогах, подписаны на группу и ассоциируют себя так или иначе с киберспортом, хотя этим заниматься. Соответственно, примерно 5% от всех студентов увлекается киберспортом, это очень популярное направление.

Савва Шупилов, председатель исполнительного комитета Лиги студентов Алтайского государственного университета

Может ли поддержка со стороны университета и государства изменить ваши планы относительно киберспорта?

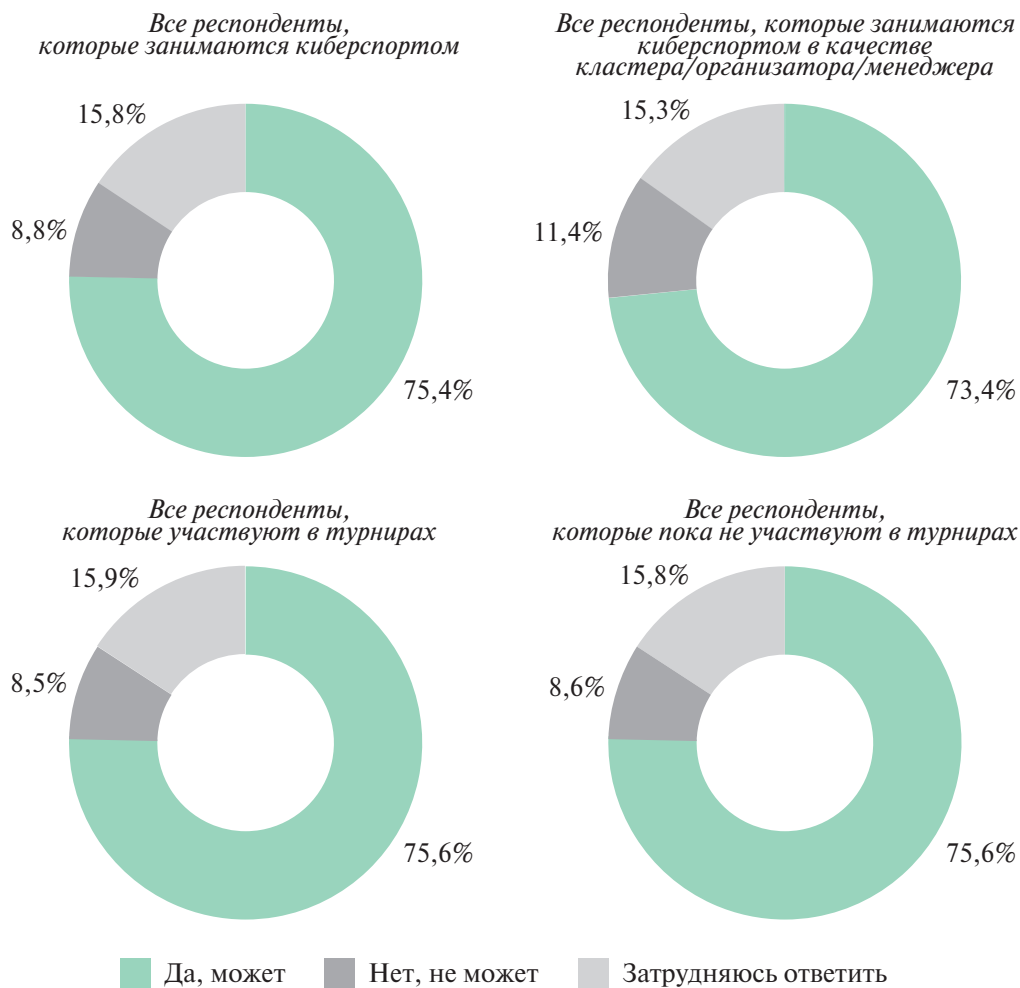


Рис. 1.10. Влияние поддержки киберспортсменов в университетах на планы респондентов относительно киберспорта (среди тех, кто связан с киберспортом)

Вам бы хотелось, чтобы киберспортивные мероприятия в вашем университете проходили чаще?

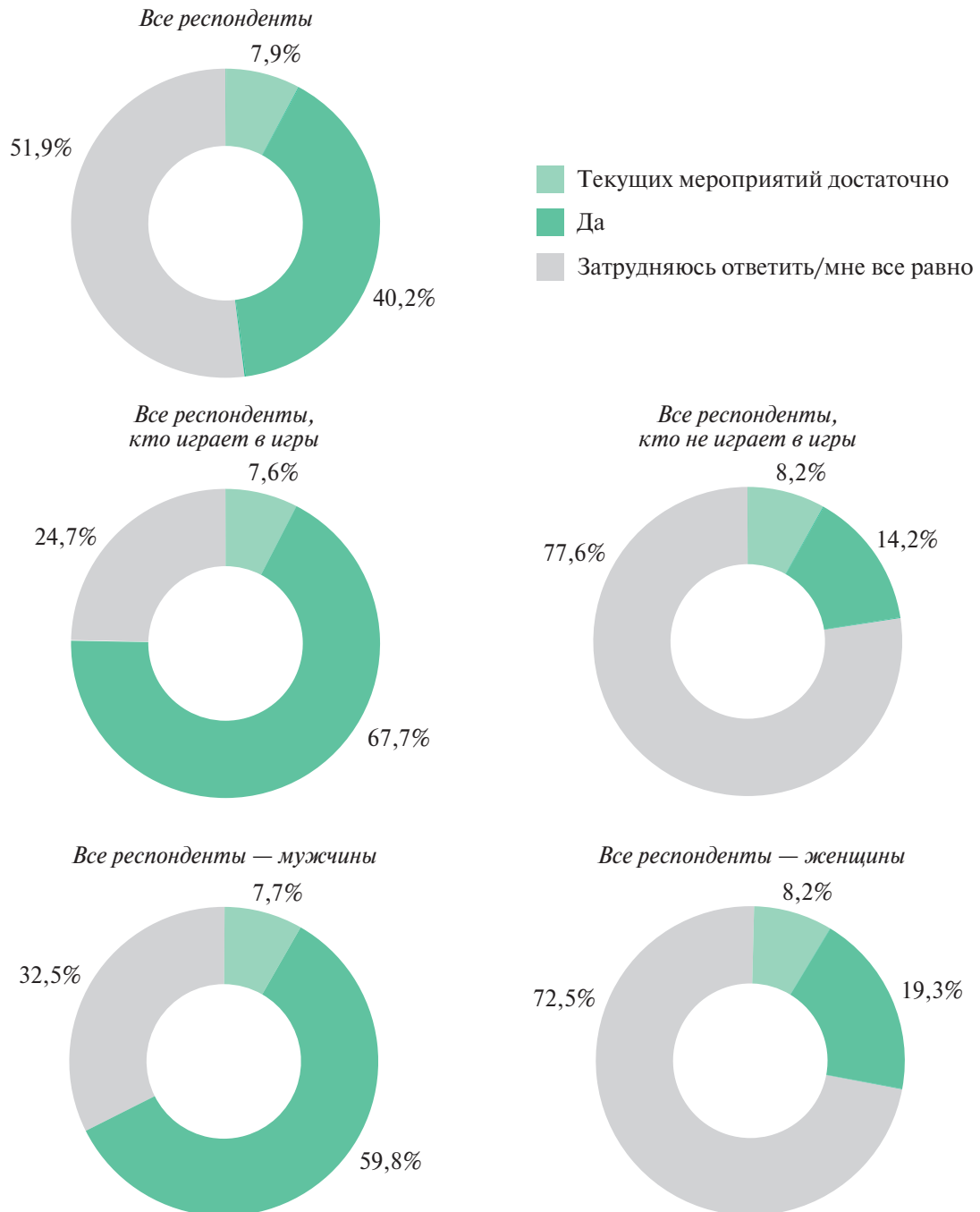


Рис. 1.11. Запрос респондентов на проведение киберспортивных событий в университете

2. ПОЧЕМУ ВАЖНО РАЗВИВАТЬ КИБЕРСПОРТ?

Значимость киберспорта для университетов России не ограничена участием в соревнованиях и тренировками в командах. Киберспорт — более широкое социальное явление, которое позволяет участникам создавать сообщества, развивать критически необходимые для современного рынка труда навыки, определиться с собственной карьерной траекторией в области цифровых профессий, где киберспорт может выступить «точкой входа».

Отдельного внимания требует подход к киберспорту как к культуре с собственными курами и лидерами общественного мнения. Киберспорт находится на стыке спорта, технологий и молодежной политики, поэтому в некоторых ситуациях он может выступать площадкой для реализации университетом собственных целевых показателей.

Киберспорт позволяет вузу покрывать разные цели и взаимодействовать с другими агентами по широкому спектру задач. Это могут быть: профориентационная, имиджевая работа, а также улучшение бренда университета с опорой на современные тенденции, связанные с цифровизацией.

Илья Смольянов, руководитель Центра развития компьютерного спорта Донского государственного технического университета

Развивать киберспорт в вузах важно, чтобы не терять связь со студентами, не быть оторванными от современности. Киберспорт — это про разностороннее развитие студентов и возможности для самореализации.

Дмитрий Акоюн, ведущий специалист Центра развития цифровой экосистемы РЭУ им. Г.В. Плеханова

Профессиональные навыки

В отношении профессиональных навыков важно провести границу между студентом-киберспортсменом и обычным геймером: основное отличие первого заключается в параллельном получении университетского образования и, как следствие, изучении важнейших навыков в профильной специальности. Киберспорт в этом понимании является дополнением к профессиональному фундаменту обучающегося, что увеличивает его возможности на рынке труда.

Hard skills

Поскольку киберспорт тесно связан с digital-индустрией и IT, спортсмены в индустрии регулярно сталкиваются с необходимостью освоения работы с различными программами, цифровыми инструментами и высокотехнологичным оборудованием — от кроссплатформенных мессенджеров (Discord, Teamspeak и т.д.) и сред программирования до компьютерной техники и оборудования для трансляций.

Заинтересованные в увеличении мощности своего компьютера игроки изучают комплектующие, учатся разбирать и собирать свой персональный компьютер, получая знания об устройстве работы профильной электроники. Это может послужить хорошей базой для дальнейшего развития в цифровой сфере, например в области формирования сборок комплектующих под запросы потребителей.

Киберспортивные организации и мероприятия формируют запрос на профильных специалистов: менеджеров, дизайнеров, фотографов, видеооператоров, режиссеров прямых трансляций, и этот список далеко не исчерпывающий.

Киберспорт — это не только о работе игроков. Вуз, поддерживая развитие киберспорта в своих стенах, поддерживает развитие сообщества, которое увлекается киберспортом: к их числу можно отнести, например, дизайнеров, тренеров, аналитиков и многих других.

В результате развития киберспорта студенты приобретают дополнительные компетенции и навыки в других профессиях, в том числе в востребованных современных специальностях. Например, сфера IT: есть примеры ребят в киберспортивных сообществах, которые занимаются разработкой, в частности, кодированием новшества для трансляции, анализа игр.

Павел Пимонов, директор Московской студенческой киберспортивной лиги

Поддерживая киберспорт, вуз участвует в развитии не только самого спорта, но и своих студентов в области смежных профилей обучения направлений и профессий.

Soft skills

Также важно, что киберспортсмены в процессе деятельности приобретают так называемые мягкие навыки. Киберспорт способствует формированию критического мышления, улучшает реакцию, развивает тактическое и стратегическое мышление¹.

Киберспорт развивает стратегическое и тактическое мышление в условиях ограниченного времени, справляясь с этой задачей лучше, чем другие игры (например, шахматы): в киберспортивных дисциплинах гораздо больше важных переменных, которые необходимо учитывать, и, следовательно, больше простор для фантазии.

Александр Обновленный, генеральный директор Российской киберспортивной лиги

Человеку приходится максимально оперативно принимать те или иные решения, основываясь на всех данных того, что происходит на экране. Это огромный массив информации, который обрабатывается в доли секунды.

Павел Пимонов, директор Московской студенческой киберспортивной лиги

Киберспорт развивает навыки управления, определения задач и принятия решений, киберспортсмены способны обрабатывать большие объемы информации, развивается скорость реакции.

Денис Водов, директор Центра инновационных компетенций по физическому воспитанию и студенческому спорту при Минобрнауки России — подразделение ФГБОУ ВО РГУ им. А.Н. Косыгина

Также киберспорт успешно справляется с развитием коммуникативных навыков. Работа в команде, способность быстро и четко доносить свои мысли, умение договориться с «тиммейтами» — без всего этого невозможно добиться успеха в киберспорте.

¹ How esports can build academic skills and career readiness // EDSCOOP [Electronic resource]. URL: <https://edscoop.com/how-esports-can-build-academic-skills-and-career-readiness/> (date of access: 02.03.2023); Esports are being taught in schools. Could they give students useful workplace skills? // World Economic Forum [Electronic resource]. URL: <https://www.weforum.org/agenda/2023/03/esports-on-educational-curriculum-teach-skills/> (date of access: 02.03.2023).

2. Почему важно развивать киберспорт?

Я знаю много ребят, которые на своем первом турнире в интервью не могли связать двух слов, а сейчас спокойно дают мастер-классы школьникам.

Кирилл Охотин, руководитель киберспортивного клуба Чувашского государственного университета им. И.Н. Ульянова

Развитие социальных навыков особенно важно, учитывая современные реалии и перенос значительной части жизни молодого поколения в цифровую среду. Увлечение киберспортом помогает поклонникам видеоигр найти единомышленников, друзей, работодателей и партнеров для реализации различных проектов².

В апреле 2023 г. компания «Яков и партнеры» опубликовала совместный с платформой HeadHunter доклад, посвященный востребованным среди работодателей компетенциям. Среди наиболее ценных навыков работодателя выделили следующие³:

- 1) коммуникация;
- 2) решение сложных проблем;
- 3) аналитические навыки;
- 4) адаптивность;
- 5) взаимодействие;
- 6) технические навыки;
- 7) лидерство;
- 8) эмоциональный интеллект;
- 9) гибкая организация труда.

Занятие киберспортом развивает большинство из упомянутых в докладе компетенций. Индустрия как пространство для развития большей части самых востребованных компетенций на рынке труда в целом нуждается в поддержке со стороны университета, особенно в рамках студенчества как предварительного этапа выхода на рынок труда.

Карьерные перспективы

Киберспорт как пространство для профессионального развития может выступать в качестве полигона для подготовки разных кадров для цифровой среды.

Киберспорт — ступень к развитию цифровой индустрии в целом, в том числе карьерный старт для разработчиков игр, виртуальной реальности и нейросетей.

Дмитрий Акоюн, ведущий специалист Центра развития цифровой экосистемы Российского экономического университета им. Г.В. Плеханова

Специалисты цифровой индустрии и будущее

В контексте карьерных перспектив стоит отметить положительное влияние студенческих киберспортивных сообществ на профессиональное развитие узкоспециализированных кадров не только для киберспортивной, но и цифровой индустрии в целом. Благодаря подобным сообществам студенты, интересующиеся технической, управленческой и другими сторонами киберспорта, приобретают реальный опыт, который помогает им в будущем.

² Примеры корпоративных турниров см.: URL: <https://esports.businesschampionsleague.com/company/>.

³ Тренды на рынке труда. Часть 1 // Яков и Партнеры совместно с HeadHunter.ru.

Согласно экспертным оценкам, в России студенты — представители игрового сообщества из смежных сфер, таких как веб-дизайн, стриминг, PR и маркетинг, демонстрируют очень хорошие результаты. По этой причине студенческий киберспорт в вузе должен быть больше чем просто соревнование, он должен интегрировать интересы разных представителей игрового и околоигрового сообщества. Это не только позволит сделать киберспортивные университетские сообщества более масштабными и привлекательными для студентов, но и будет полезно для подготовки востребованных специалистов, выходящих на рынок труда с опытом и портфолио.

Таким образом, студенческие киберспортивные организации являются отличными площадками для поддержки будущих специалистов: менеджеров, комментаторов, операторов, кастеров, звукорежиссеров, smm-специалистов, event-менеджеров, продюсеров, модераторов трансляций и проч.

Мероприятия по киберспорту — серьезная подготовительная работа, требующая от студентов приобретения определенных навыков и знаний, которые в дальнейшем им могут пригодиться. Человек может в будущем выбрать профессию, от видеооператора до звукорежиссера, которые высоковостребованы на текущий момент и хорошо оплачиваются.

Павел Пимонов, директор Московской студенческой киберспортивной лиги

Благодаря участию в киберспортивном студенческом клубе в качестве кастера наш студент смог получить опыт и навыки, которые позволили ему реализовать свою мечту — стать профессиональным футбольным комментатором.

Кирилл Охотин, руководитель киберспортивного студенческого клуба Чувашского государственного университета

Слова экспертов подтверждают данные опроса (рис. 2.1, 2.2). 38% студентов, задействованных в киберспортивных организациях не в качестве игроков, после выпуска готовы заниматься интересующей их деятельностью профессионально, что почти в два раза больше

Планируете ли вы связывать свою дальнейшую жизнь с киберспортом?



Рис. 2.1. Дальнейшие планы на киберспорт среди кастеров, комментаторов, менеджеров и организаторов

2. Почему важно развивать киберспорт?



Рис. 2.2. Дальнейшие планы на киберспорт среди игроков, участвующих в турнирах

по сравнению со студентами-игроками. Это связано в том числе с тем, что навыки и специализация тех, кто в киберспортивном объединении не выступает в качестве киберспортсмена, имеют более широкий спектр применения.

Киберспортсмены и будущее

Несмотря на рост числа играющих на высоком уровне, киберспорт все еще остается индустрией с высоким порогом входа. Создание киберспортивных сообществ в образовательных учреждениях не гарантирует переход игроков в профессиональный спорт. Однако эксперты считают, что если студент не перешел в большой киберспорт во время учебы в университете, то вероятность такого перехода в дальнейшем очень мала.

Если до 20 лет человек не попадает на профессиональную сцену, вероятность, что он станет профессиональным киберспортсменом, существенно падает.

Максим Флёр, президент Федерации компьютерного спорта г. Москвы

Сейчас среди занимающихся киберспортом студентов самой популярной стратегией выступает *продолжение деятельности в качестве хобби*. Студенты осознают возможности, расставляют приоритеты и рассчитывают свои силы при планировании будущего, что подтверждают данные опроса. 55,4% опрошенных респондентов, которые уже занимаются киберспортом, ответили, что в будущем планируют заниматься им как хобби. Чуть меньше 30% опрошенных игроков готовы остаться в индустрии: доли желающих остаться в статусе киберспортсмена и в статусе любого другого специалиста составили соответственно 18,5 и 10,1%. Менее 5% студентов планируют бросить киберспорт (рис. 2.3).

Планируете ли вы связать свою дальнейшую жизнь с киберспортом?



Рис. 2.3. Дальнейшие планы на киберспорт среди игроков, занимающихся киберспортом

Высот в киберспорте достигают единицы, большинство же участников переводят свои занятия киберспортом в разряд хобби.

Павел Пимонов, директор Московской студенческой киберспортивной лиги

Большинство киберспортсменов оставляют свою деятельность в прошлом как хобби, но единицы, которые действительно в этом заинтересованы, могут продолжить свою карьеру в качестве игрока, тренера, менеджера и т.д.

Дмитрий Богданов, руководитель киберспортивного клуба Московской государственной академии физической культуры (МГАФК)

Большая доля ухода игроков из киберспорта связана с высокой конкуренцией в индустрии, которая требует от игрока полной отдачи и ежедневных тренировок, как и в любом другом спорте. По этой причине становится сложно совмещать киберспорт и учебу в университете. Из-за этого студенты теряют мотивацию и бросают киберспорт. Переход на профессиональную киберспортивную сцену после университета — скорее исключение, нежели правило.

В связи с этим мы определяем развитие университетского киберспорта как ключевую задачу: через несколько лет студенты-киберспортсмены станут членами профессиональных составов, организаторских и менеджерских команд, пулов комментаторов, киберспортивных журналистов и т.д. Таким образом, решение текущих проблем студенческого киберспорта во многом предопределяет будущее этой индустрии.

Лидеры мнений и патриотизм

Многие российские киберспортсмены обладают сильным личным брендом и широкой узнаваемостью: в 2020 г. журнал «Forbes» опубликовал рейтинг самых влиятельных киберспортсменов на постсоветском пространстве, в котором первое место занял игрок Dota 2 Роман Ramzes Кушнарев⁴. Среди влиятельных лиц киберспорта «Forbes» также выделил

⁴ Роман Ramzes Кушнарев возглавил первый рейтинг самых влиятельных лиц киберспорта по версии Forbes // Forbes.ru [Электронный ресурс]. URL: <https://www.forbes.ru/newsroom/tehnologii/385875-roman-ramzes-kushnarev-vozglavil-pervyy-reyting-samyh-vliyatelnyh-lic> (дата обращения: 05.03.2023).

2. Почему важно развивать киберспорт?

большое число русскоговорящих комментаторов и российских менеджеров киберспортивных команд⁵, а в 2023 г. опубликовал рейтинг «30 до 30», где в разделе «Спорт и киберспорт» три игрока были отмечены в числе перспективных талантов⁶.

Результаты опроса подтверждают значимость лидеров общественного мнения из области киберспорта для студентов: 45% играющих в игры респондентов отметили, что имеют киберспортсменов-кумиров; среди занимающихся киберспортом показатель составляет 59,8%; от общего числа опрошенных — 23,7% (рис. 2.4).



Примечательно, что 8 из 10 наиболее узнаваемых киберспортсменов среди упомянутых в опросе являются игроками из России или говорят на русском языке. В некоторых случаях игроки из России становятся участниками сборных международных команд. При этом важно отметить стабильность популярности киберспортсменов: многие участники рейтинга обрели высокий уровень узнаваемости за счет многолетнего опыта участия в крупных турнирах (рис. 2.5, табл. 2.1).

⁵ 30 самых влиятельных лиц киберспорта. Рейтинг Forbes и Sports.ru // Forbes.ru [Электронный ресурс]. URL: <https://www.forbes.ru/rating/410467-30-samyh-vliyatelnyh-lic-kibersporta-reyting-forbes-i-sportsru> (дата обращения: 05.03.2023).

⁶ 30 до 30 // Forbes.ru [Электронный ресурс]. URL: <https://30-under-30.forbes.ru/2023/487735-dmitrij-pigarev> (дата обращения: 25.04.2023).

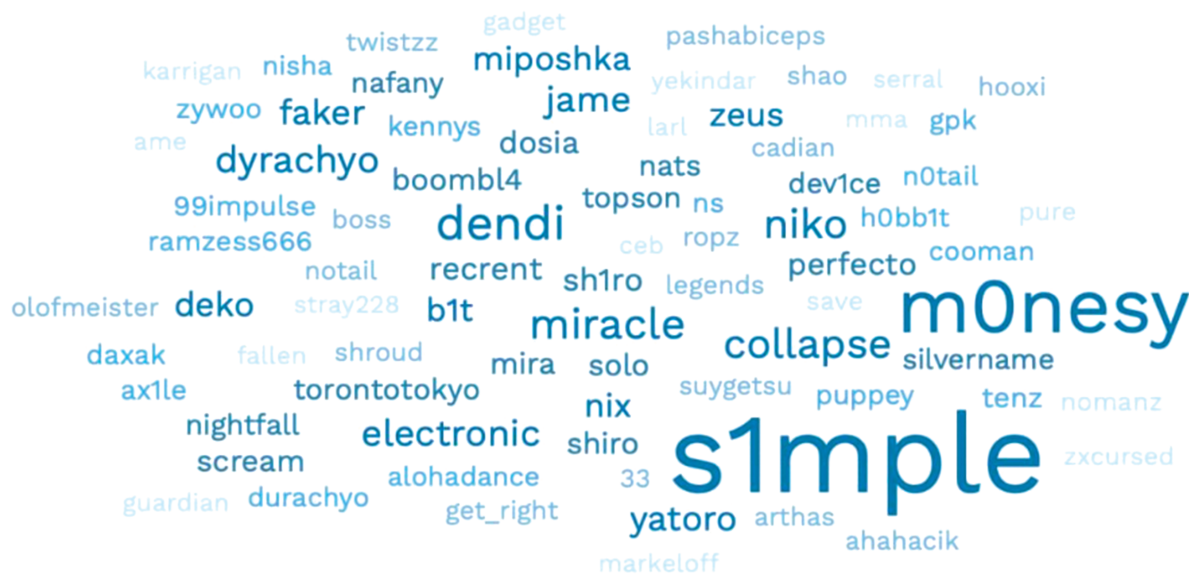


Рис. 2.5. Облако имен наиболее популярных деятелей игровой и киберспортивной индустрии (кумиров) среди опрошенных респондентов

Таблица 2.1. Наиболее популярные деятели игровой и киберспортивной индустрии среди опрошенных респондентов

Киберспортсмен	Страна	Дисциплина	Команда, страна, откуда игроки
1. S1mple	Украина	CS:GO	NaVi, Восточная Европа
2. M0nesy	Россия	CS:GO	G2, Европа
3. Dendi	Украина	Dota 2	Экс-участник NaVi, Восточная Европа
4. Miracle-	Иордания	Dota 2	Nigma Esports, Европа
5. NiKo	Босния и Герцеговина	CS:GO	G2, Европа
6. Collapse	Россия	Dota 2	Team Spirit, Россия
7. dyrachyo	Россия	Dota 2	Gaimin Gladiators, Европа
8. electroNic	Россия	CS:GO	NaVi, Восточная Европа
9. Jame	Россия	CS:GO	Virtus.Pro, Россия
10. Faker	Россия (живет в Украине)	Dota 2	Комментатор

Российский киберспорт обладает высокими потенциалом развития и степенью популярности среди молодежи, особенно студентов. Более того, данное наблюдение может свидетельствовать о становлении «новых кумиров», еще одной формы национальной гордости, которая может выступить фактором укрепления патриотизма российской молодежи. В то же время важно подчеркнуть, что этот процесс происходит естественно, поклонники ценят своих кумиров за их реальные киберспортивные навыки и достижения, при этом отрицательно относятся к выходу за рамки их профессиональной деятельности.

Особенность аудитории из киберспортивной среды заключается в том, что она резко негативно относится, если лидер мнений отходит от игровой тематики к обсуждению сторонних общественно-

2. Почему важно развивать киберспорт?

политических явлений. Также данная аудитория очень ценит честность и открытость спикеров, это главные качества, которые нужно учитывать при формировании лидеров мнений.

Елена Скаржинская, заведующая кафедрой киберспорта факультета игровой индустрии и киберспорта Университета «Синергия»

Киберспортсмены как лидеры общественного мнения и предмет национальной гордости могут способствовать распространению патриотических ценностей среди молодежи. Например, деятели индустрии в России (спортсмены, комментаторы, менеджеры, журналисты и др.) могут рассказать о существующих возможностях по построению карьеры в сфере российского киберспорта. Через собственные истории успеха лидеры мнений будут способствовать формированию имиджа России как территории больших возможностей, что позитивно скажется на отношении молодежи к нашей стране.

3. ЛУЧШИЕ ПРАКТИКИ ПОДДЕРЖКИ СТУДЕНЧЕСКОГО КИБЕРСПОРТА

В вузах

Формы поддержки студенческого киберспорта со стороны российских университетов разнообразны: в зависимости от конкретного вуза можно встретить финансовое стимулирование развития игроков в киберспорте, сопровождение в организации мероприятий, административную и техническую помощь.

Как правило, если университет поощряет киберспортсменов, то форма такой поддержки — повышение стипендий или возможность претендовать на спортивные стипендиальные программы.

Олег Денисов, руководитель киберспортивной организации Дальневосточного федерального университета

По результатам экспертного опроса можно выделить три столичных университета, которые наиболее эффективны с точки зрения поддержки студенческого киберспорта.

1. **РТУ МИРЭА.** Большая часть экспертов назвала Российский технологический университет образцовым вузом с точки зрения развития и поддержки киберспорта. Среди достоинств университета, отмечаемых экспертами: профессиональное техническое оснащение киберспортивного центра, построенного на базе МИРЭА; материальная поддержка студентов; широкая организационная поддержка киберспортивных инициатив; мотивированность членов киберспортивного сообщества.

МИРЭА на текущий момент — лидер среди московских вузов. Абсолютная поддержка, большие молодцы. Очень много сделано самими ребятами из студенческого киберспортивного клуба, создана очень хорошая площадка для спортсменов, для тренировок, а также для получения других навыков в серьезных профессиях: в этом вузе все очень комфортно и технологично обустроено.

Павел Пимонов, директор Московской студенческой киберспортивной лиги

2. **РГУ им. А.Н. Косыгина.** Эксперты рассматривают университет как одно из лучших учебных заведений с точки зрения поддержки киберспорта. В качестве наиболее позитивных отличительных черт они отмечают высокий уровень проведения киберспортивных трансляций, мероприятий, наличие качественной профессиональной студии для съемок и кастинга киберспортивных мероприятий (в процессе работы которых задействовано большое количество фотографов, видеографов, кастеров). Выдающимся спортсменам предоставляются определенные скидки на платное обучение, принимают во внимание участие в соревнованиях, оказывают административную поддержку.

3. **РЭУ им. Г.В. Плеханова.** Эксперты отмечают активное развитие киберспортивной среды и инфраструктуры в университете на протяжении нескольких лет. В РЭУ уделяют много внимания цифровой трансформации, созданию всех необходимых условий для абитуриентов и студентов-киберспортсменов. В планах университета — создание совместно с Московской студенческой киберспортивной лигой киберспортивной секции в формате буткемпов, а также киберспортивной олимпиады для абитуриентов магистратуры.

3. Лучшие практики поддержки студенческого киберспорта

Самая главная мера поддержки киберспорта со стороны РЭУ им. Г.В. Плеханова — это осознание, что киберспортсмены — часть коллектива, часть бренда университета, что у них есть свое сообщество, что на уровне самого высшего руководства их поддерживают. У нас проводились встречи с ректором и представителями администрации — они на связи: есть ощущение, что ты в безопасности, что ты можешь комфортно играть и проявлять себя. Признание того, что ты вносишь значимый вклад в развитие университета, — это самая главная поддержка.

Дмитрий Акоюн, ведущий специалист Центра развития цифровой экосистемы Российского экономического университета им. Г.В. Плеханова

Эксперты отмечали и другие вузы, например Томский государственный университет, Московский Политех, Университет ИТМО, НИУ ВШЭ и др., во многих российских университетах отмечаются позитивные тенденции относительно развития студенческого киберспорта.

Важным центром развития киберспорта в университетах России является упомянутая ранее Национальная ассоциация университетского киберспорта (Н.А.У.К.А.) — совместный проект Томского государственного университета, Университетского консорциума исследователей больших данных, сети киберспортивных клубов Colizeum и экспертно-аналитического центра «Научно-образовательная политика». В рамках данного проекта проводится межвузовский турнир, а на базе университетов, присоединившихся к ассоциации, открываются киберклассы и вводятся новые образовательные программы. Одной из таких программ является курс по менеджменту киберспортивных команд, созданный на базе Томского государственного университета¹.

Отдельное внимание стоит уделить практикам, участниками которых являются сами респонденты. Так, в Донском государственном техническом университете (ДГТУ) Киберспортивный клуб имеет статус структурного подразделения и, как следствие, больше возможностей для ведения самостоятельной работы, такой как взаимодействие с другими структурными подразделениями, факультетами и отделами, привлечение обучающихся к организации мероприятий, оформление документов, рейтингов и показателей. Деятельность происходит в рамках реализации программы развития университета (Приоритет—2030).

Центр развития компьютерного спорта в Донском государственном техническом университете имеет официальный статус. Структурное подразделение как часть университета — это большая степень самостоятельности. По сравнению со статусом студенческого объединения здесь гораздо больше возможностей для работы.

Илья Смольянов, руководитель Центра развития компьютерного спорта Донского государственного технического университета

В Чувашском государственном университете (ЧувГУ) киберспортивный клуб обладает собственным бюджетом, который позволяет игрокам приобрести необходимое компьютерное оборудование. Кроме того, у игроков есть собственное место для тренировок и форма, университет помогает с логистикой, предоставляет абонементы в тренажерный зал.

¹ Программа повышения квалификации «Менеджер киберспортивных команд» // Национальная ассоциация университетского киберспорта [Электронный ресурс]. URL: <https://cybersport.university/course> (дата обращения: 10.03.2023).

Университет нам помогает в плане логистики: у нас ребята со сборной по CS:GO часто ездят в Йошкар-Олу участвовать в Киберспортивной лиге, университет покрывает расходы на транспорт.

Кирилл Охотин, руководитель киберспортивного клуба Чувашского государственного университета им. И.Н. Ульянова

Высокую степень эффективности, по мнению экспертов, показал уникальный формат киберклассов — помещений с современной игровой техникой. Первый киберкласс был открыт в Томском государственном университете (ТГУ) в 2022 г.² В настоящий момент современные киберспортивные пространства открылись и в других партнерах проекта Н.А.У.К.А. — Алтайском государственном университете (АлтГУ) и Северном Арктическом федеральном университете (САФУ); планируется открытие киберклассов еще в нескольких вузах.

Представленные практики не исчерпывают спектр существующих мер поддержки: во многих университетах открываются киберклубы (например, «Комета» в Ульяновском государственном педагогическом университете (УлГПУ), созданный в ноябре 2022 г.³) и проводятся собственные соревнования. В этом направлении стоит выделить опыт ежегодных турниров в Нижегородском государственном университете (ННГУ) им. Н.И. Лобачевского, основным организатором которых выступают студенческие советы без поддержки администрации и при сотрудничестве с киберспортивными клубами города (например, COLIZEUM Camp Vaneeva). Команды участвуют в соревнованиях по Dota 2 и CS:GO⁴.

Стоит обращать внимание не только на существующие меры поддержки, но и на фактические результаты выступлений сборных команд на всероссийских чемпионатах: наиболее конкурентоспособными студенческими сборными по ряду дисциплин являются Уральский федеральный университет (УрФУ), Южный федеральный университет (ЮФУ) и Уфимский государственный нефтяной технический университет (УГНТУ), занявшие соответственно 1-, 2- и 3-е места на последнем финале Всероссийской киберспортивной студенческой лиги (ВКСЛ). Внедрение самых эффективных практик поддержки студенческого киберспорта позволит названным вузам закрепить высокие результаты.

За пределами университетов

В контексте отечественного студенческого киберспорта одной из важнейших организаций является ВКСЛ. В рамках ВКСЛ проводятся регулярные соревнования, на которых сборные университетов борются за первенство как на региональном, так и федеральном уровнях. Всероссийские соревнования студенческой лиги проводятся при поддержке Фонда президентских грантов, который софинансирует проведение турнира в рамках направления по развитию институтов гражданского общества.

Среди региональных киберспортивных организаций стоит отметить Московскую студенческую киберспортивную лигу (МСКЛ). Проведение крупных ежегодных турниров МСКЛ

² Наш киберкласс в науке ТГУ // Национальная ассоциация университетского киберспорта. 03.06.2022 [Электронный ресурс]. URL: <https://cybersport.university/tpost/rmmzkf3cj1-nash-kiber-klass-v-nauchke-tgu> (дата обращения: 10.03.2023).

³ В УлГПУ им. И.Н. Ульянова открылся киберспортивный клуб «Комета» // Ульяновский государственный педагогический университет имени И.Н. Ульянова. 29.11.2022 [Электронный ресурс]. URL: <https://www.ulspu.ru/sveden/news/51323/> (дата обращения: 02.03.2023).

⁴ Студенческий совет ИМОМИ ННГУ // ВКонтакте [Электронный ресурс]. URL: https://vk.com/studsovet_imomi?w=wall-64243530_15937; https://vk.com/itmm_ss?w=wall-100254916_8639 (дата обращения: 02.03.2023).

3. Лучшие практики поддержки студенческого киберспорта

оказало значительное влияние на университетский киберспорт с точки зрения внедрения новых практик развития. Одним из эффектов работы лиги стало повсеместное появление киберспортивных сообществ в столичных университетах в статусе как отдельного подразделения, так и студенческой организации.

МСКЛ реализует проекты в сотрудничестве с университетами, в частности, создание киберспортивной секции в формате буткемпов совместно с РЭУ им. Г.В. Плеханова. Также организация планирует создать программу менторства для помощи киберспортивным командам в участии в различных премиях и конкурсах.

В этом году МСКЛ планирует в том числе взять на себя менторскую роль: помочь нашим московским студенческим киберспортивным сообществам подготовить заявки на национальную премию «Студент года». Это премия, где победители городских этапов отправляются на федеральный уровень.

Павел Пимонов, директор Московской студенческой киберспортивной лиги

Также Федерация компьютерного спорта города Москвы, составной частью которой является МСКЛ, в этом году запустила бесплатную киберспортивную онлайн-секцию совместно с городской администрацией через портал mos.ru⁵. Данный шаг важен для популяризации киберспорта и демонстрирует готовность столичной администрации совместно работать над развитием российского киберспорта.

До поступления в университет

Эксперты отдельно подчеркивают важность создания киберспортивных секций и школ для детей и подростков. Появление таких проектов призвано создать альтернативу привычным секциям (например, футбольным, шахматным и проч.), в рамках которой дети будут обучаться, развивать мышление и другие когнитивные навыки посредством игры. Важный составной элемент детских киберспортивных школ — тесная коммуникация с тренером: последний выступает в роли ментора и наставника для детей, способствуя их социализации и воспитанию.

Необходимо создавать киберспортивные центры, где будут заниматься дети. То есть не компьютерные клубы, а киберспортивные школы, куда ребенок приходит в 3 часа дня после школы, а уходит, допустим, в 8–9 вечера, и все это время он не просто сидит и играет в игру, а тренируется, его учит и воспитывает тренер.

Александр Обновленный, генеральный директор Российской киберспортивной лиги

Подобные заведения будут приносить пользу не только детям, но и школам, а также российской киберспортивной индустрии в целом: несмотря на то что обучение в подобных учреждениях чаще всего бесплатное, составы команд формируются именно в соответствии с умениями игроков. В связи с этим игрок, пройдя обучение в «начальной» школе киберспорта, сможет повысить свою квалификацию, представляя школу на все более серьезных этапах и повышая репутацию своего образовательного учреждения.

⁵ В Москве стартовал набор в бесплатную онлайн-секцию по киберспорту для юношей и девушек // mos.ru [Электронный ресурс]. URL: <https://www.mos.ru/news/item/118863073/> (дата обращения: 02.04.2023).

4. ТОЧКИ РОСТА ДЛЯ РАЗВИТИЯ СТУДЕНЧЕСКОГО КИБЕРСПОРТА

В данной главе проанализированы ключевые барьеры, препятствующие развитию студенческого киберспорта в России, выявленные в ходе исследования. Рассматриваются факторы государственной поддержки, участия руководства высших учебных заведений, студенческого киберспортивного сообщества и особенности киберспорта как индустрии. В результате на основе экспертных интервью сформированы практические рекомендации и предложены решения, направленные на комплексное развитие студенческого киберспорта.

Вызовы для государства

В ходе исследования эксперты отметили ряд проблемных вызовов, которые предстоит преодолеть на государственном уровне для того, чтобы создать эффективную систему поддержки студенческого киберспорта. Эксперты предлагают внедрить следующие решения.

Повышение компетентности государственных управленцев в вопросах значимости и функционирования киберспорта. На данный момент профильные чиновники не всегда принимают во внимание важность компьютерного спорта для современной молодежи, среди представителей управленческого контура существует большое количество негативных предубеждений относительно компьютерного спорта, что тормозит развитие индустрии и приводит к игнорированию существующих запросов. По мнению экспертов, необходимо повышать компетентность чиновников в вопросах значимости киберспорта и привлекать заинтересованных профильных специалистов.

Чиновники не совсем понимают, что такое киберспорт, и относятся к нему несерьезно, скорее, как к игрушкам, поэтому развитие компьютерного спорта как таковое в нашей стране отсутствует.

Александр Обновленный, генеральный директор Российской киберспортивной лиги

Формирование системного подхода к развитию индустрии. Несмотря на существующие меры поддержки, на данный момент эксперты не могут отметить наличие системного подхода к развитию компьютерного спорта в студенческой среде: не разработана стратегия с целями и конкретными программными решениями, в результате чего условия для развития неравномерно распределены по вузам страны и зависят от руководства конкретного университета. Данный пункт неразрывно связан с предыдущим: необходимо освещать важность темы и привлекать профильные организации, экспертов и специалистов для выработки оптимального решения.

Корректировка недостатков в системе распределения грантов. По оценкам экспертов, выдача грантов на проведение киберспортивных мероприятий — одна из основных мер государственной поддержки студенческого киберспорта. К числу недостатков грантовой системы эксперты относят *отсутствие отдельных направлений поддержки студенческого киберспорта*.

Стоит обратить внимание на разработку системы грантовой поддержки именно киберспортивных мероприятий: компьютерного и фиджитал спорта. Возможным решением проблематики может выступать создание отдельных номинаций в грантовых конкурсах. Кроме того, в силу небольшого опыта руководства грантами среди студенческих коллективов есть

4. Точки роста для развития студенческого киберспорта

необходимость организовать работу по предоставлению помощи в заполнении конкурсных заявок. К форматам взаимодействия по данному направлению можно отнести: образовательный акселератор, наставничество, привлечение опытных киберспортивных организаций к сотрудничеству и др.

Повышение уровня финансирования киберспорта в университетах. Эксперты отмечают, что финансирование вузов на развитие киберспорта со стороны государства должно быть увеличено, так как компьютерный спорт подразумевает покупку дорогого высокотехнологичного оборудования и обустройство тренировочных мест. Дополнительно в результате санкционной политики в отношении России возникла необходимость переходить на российские технологические аналоги, что также не сильно способствует развитию киберспорта: не все разработки безупречно подходят для полноценного импортозамещения, а самим игрокам требуется время для перехода на новый, непривычный интерфейс (рис. 4.1).

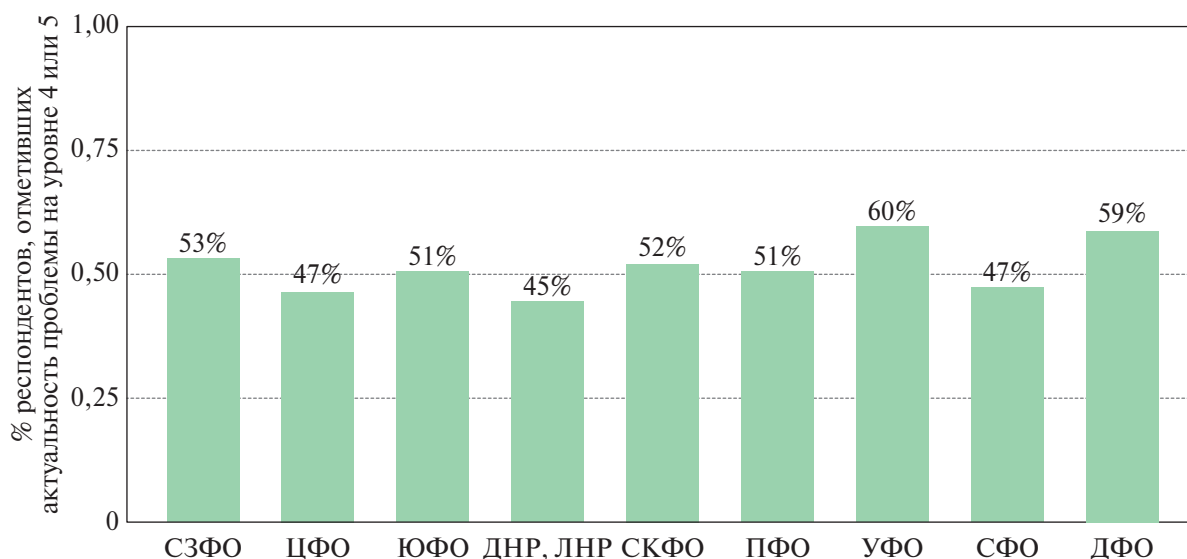


Рис. 4.1. Актуальность проблемы отсутствия поддержки киберспортивных мероприятий респондентов из различных федеральных округов, доля оценок «4» и «5» от общего числа ответов в округе

Увеличение уровня медийной поддержки. По мнению экспертов, существует потребность в медийной поддержке индустрии со стороны первых лиц государства: необходимо одобрение киберспорта и внесение его в социально одобряемую категорию. Благодаря этому общество сможет взглянуть на компьютерный спорт с новой, позитивной стороны и начать отказываться от устоявшихся и неактуальных негативных предубеждений.

Должна быть медийная поддержка от первых лиц, от руководителей ведомств. Про игровую индустрию говорят в двух случаях: либо когда кто-то что-то выигрывает, например, официальное поздравление команды Team Spirit от президента, либо когда происходит какая-нибудь трагедия и все начинают винить компьютерные игры. От государства нужна медиаподдержка, что киберспорт — это не маргинально.

Дмитрий Акоюн, ведущий специалист Центра развития цифровой экосистемы Российского экономического университета им. Г.В. Плеханова

Вызовы для университетов

Также эксперты отметили проблемные вызовы, которые предстоит преодолеть на уровне высших учебных заведений для эффективного развития студенческого киберспорта. Эксперты предлагают внедрить следующие решения.

Повышение компетентности руководства университетов в вопросах значимости киберспорта.

На данный момент для руководства многих вузов и иных образовательных учреждений очевидны выгоды от развития классических спортивных дисциплин, но четкого понимания выгод относительно киберспорта зачастую нет (рис. 4.2, 4.3). Как было упомянуто ранее, в последние годы отношение к данному направлению стремительно меняется. Однако эксперты по-прежнему отмечают широкую распространенность негативного образа киберспорта как «бесполезного и физически безактивного времяпрепровождения» в управленческом контуре вузов. Этот барьер, по словам экспертов, может быть решен путем проведения просветительской работы и объяснения того факта, что киберспорт — это одна из важных частей образовательного и культурного процесса, которая помогает развивать компетенции студентов, создавать сообщества и знакомить людей друг с другом.

У нас в России очень хороший потенциал. Ребята хотят играть, есть явно выявленная потребность, и уже есть команды. Но еще нужно какое-то время, чтобы вузы отреагировали на этот запрос, меняли свое отношение и организовали процессы привлечения, подготовки и участия более структурированно.

Максим Флёр, президент Федерации компьютерного спорта г. Москвы

Руководитель вуза или колледжа понимает, зачем делать секцию по борьбе или баскетболу: ребята смогут поучаствовать в соревнованиях, они станут физически крепче, есть соответствующая политика государства и т.д.

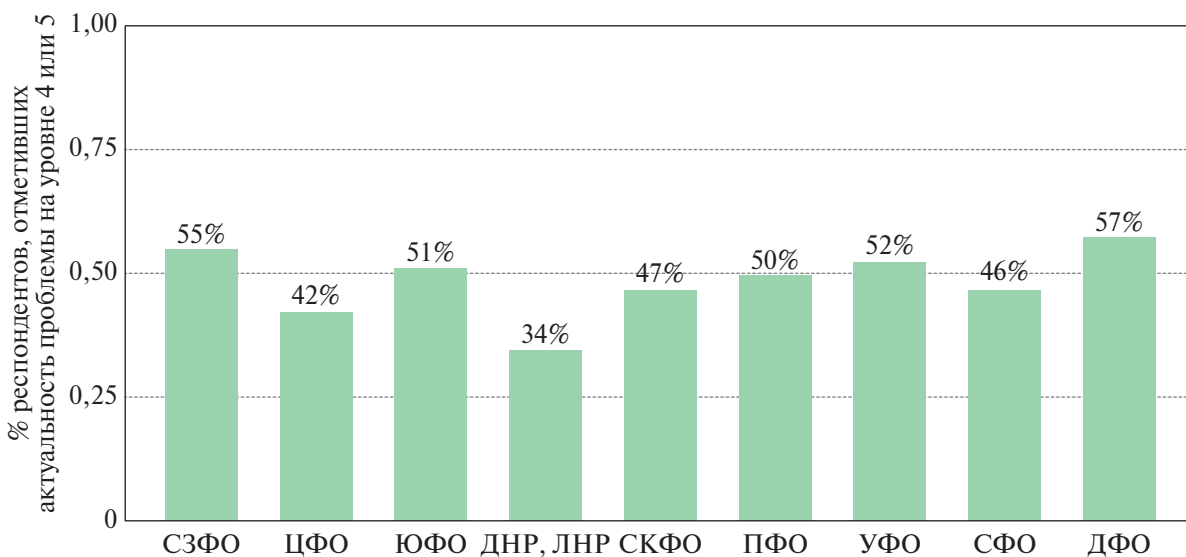


Рис. 4.2. Актуальность проблемы отсутствия заинтересованности администрации в развитии университетского киберспорта среди респондентов из различных федеральных округов, доля оценок «4» и «5» от общего числа ответов в округе

4. Точки роста для развития студенческого киберспорта

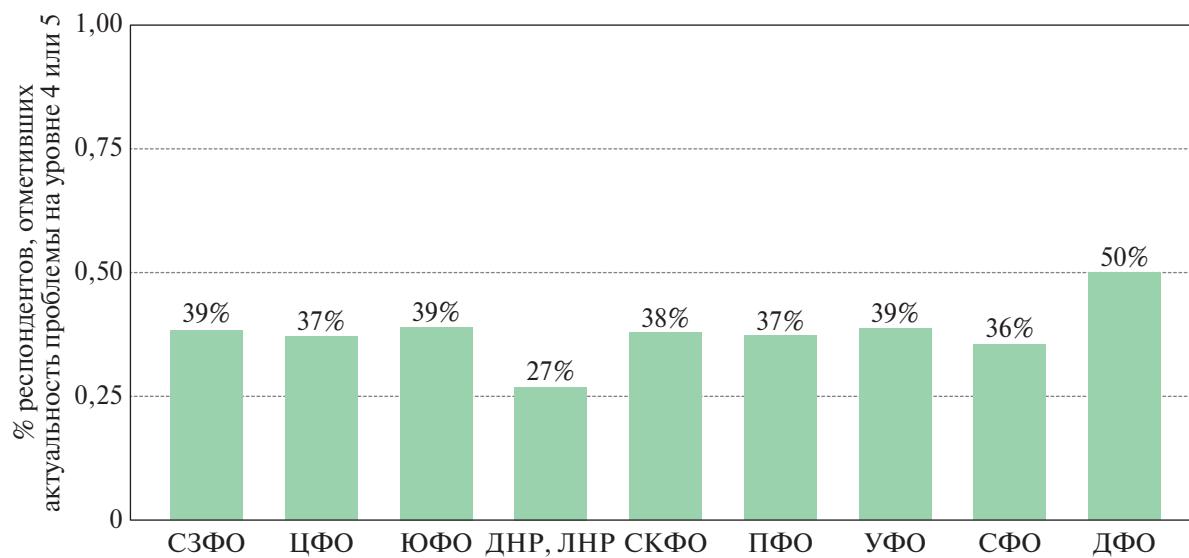


Рис. 4.3. Актуальность проблемы отсутствия мотивации киберспортсменов в развитии университетского киберспорта среди респондентов из различных федеральных округов, доля оценок «4» и «5» от общего числа ответов в округе

А с киберспортом не совсем понятно, потому что это вроде бы и спорт, а вроде люди сидят на месте, и нет каких-то очевидных физических показателей. Поэтому необходимо проводить просветительскую работу.

Дмитрий Акоюн, ведущий специалист Центра развития цифровой экосистемы Российского экономического университета им. Г.В. Плеханова

Проведение профессиональной переподготовки преподавательского состава. Сотрудники спортивных кафедр и иные преподаватели зачастую незнакомы с индустрией киберспорта, для них это новое явление, внимание к которому находится на низком уровне, и потому его не стремятся поддерживать. В данном случае эксперты рекомендуют проводить просветительскую работу с преподавательским и административным составом, а также принимать на работу в вуз профильных специалистов.

Если посмотреть на большие федеральные вузы, киберспорт лучше заходит там, где есть проректор по цифровому развитию, и на факультетах информационных или инновационных технологий. На мой взгляд, если обучить кадры с кафедр физвоспитания или внедрить профильных специалистов, тогда процесс развития киберспорта пойдет очень легко.

Елена Скаржинская, заведующая кафедрой киберспорта факультета игровой индустрии и киберспорта Университета «Синергия»

Разработка комплексной программы развития киберспорта на уровне университета. Эксперты отмечают важность наличия в вузе программы развития киберспорта, которая направлена не только на игроков, но и других представителей цифровой индустрии. В их числе программисты, дизайнеры, менеджеры, разработчики игр, IT-волонтеры, администраторы, те, кто способен создавать технологичное оборудование, проводить его обслуживание и эксплуатацию. При этом отмечается, что для продуктивной работы необходима инициатива студенческого сообщества. (Конкретные меры, предложенные экспертами для реализации комплексной программы развития студенческого киберспорта, рассмотрены в следующем разделе.)

Комплексный подход к развитию киберспорта на уровне вуза

Согласно экспертным оценкам, указанные далее меры позволят вузам более эффективно выстроить работу в направлении развития студенческого киберспорта.

Централизация киберспортивных организаций в российских университетах

В данный момент большинство студенческих киберспортивных сообществ представлены небольшими студенческими организациями. Несмотря на это, лишь малая часть студентов-киберспортсменов состоит в подобных сообществах (рис. 4.4, 4.5).

Вы состоите в студенческой киберспортивной организации?

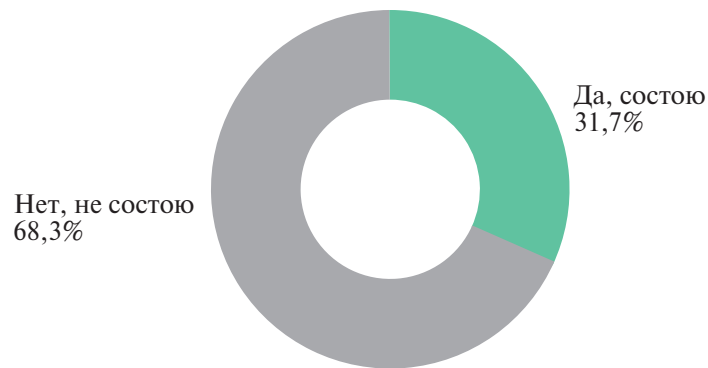


Рис. 4.4. Доля киберспортсменов, состоящих в киберспортивных организациях

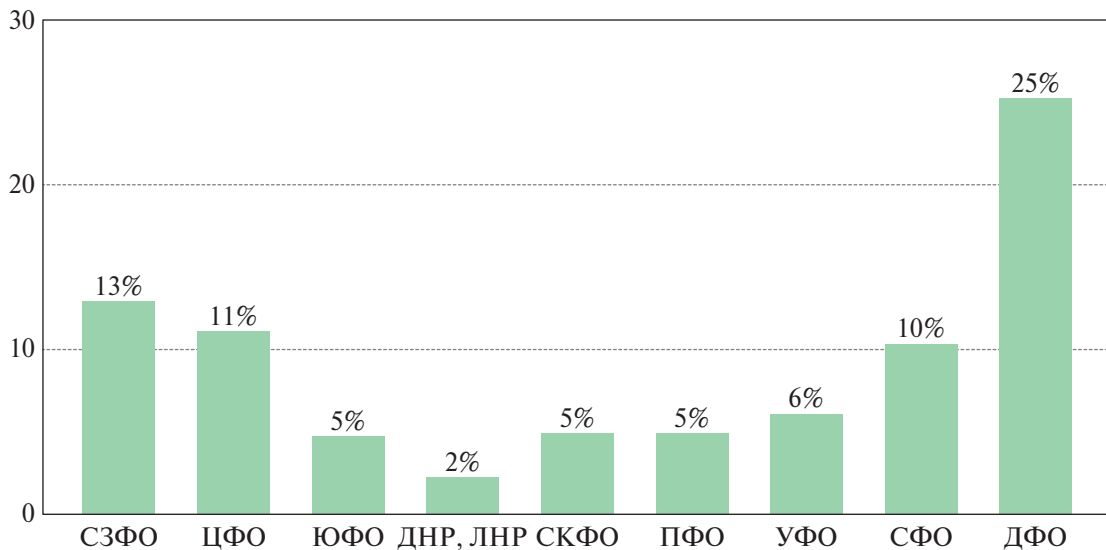


Рис. 4.5. Доля киберспортсменов, состоящих в киберспортивных организациях, среди респондентов из различных федеральных округов

4. Точки роста для развития студенческого киберспорта

Специфика функционирования студенческих организаций в России связана с рядом следующих проблем:

1) непостоянность деятельности. Многие студенческие организации, в том числе киберспортивные, интенсивно работают лишь несколько раз в год (например, во время отчетных мероприятий), все остальное время оставаясь неактивными;

2) отсутствие логичной и организованной структуры. Студенческие организации отличаются высокой степенью неорганизованности, что влияет на эффективность их работы;

3) разобщенность студенческих сообществ. Во многих российских университетах студенческие организации представлены в формате «клубов по интересам», которые, однако, часто дублируют концепции и функции друг друга (например, в рамках одного вуза может быть несколько танцевальных клубов, несколько киноклубов, то же происходит и с игровыми сообществами). Разобщенность студенческих организаций усложняет процесс совместного продвижения интересов и принятия решений.

В целом есть тенденция развития киберспорта в вузах, но полноценная поддержка со стороны вуза — это скорее прецеденты, чаще всего киберспорт в вузе держится на одном человеке-энтузиасте.

Илья Соколов, заместитель председателя Ленинградского областного отделения Федерации компьютерного спорта России

В связи с этим эксперты подчеркивают необходимость создания централизованных киберспортивных лиг — по одной в каждом университете. Организации должны иметь собственные бюджеты и постоянный состав игроков.

Развивать студенческий киберспорт нужно, создавая не студенческое сообщество, а полноценную киберспортивную организацию с бюджетом, как это делается, например, в Америке с NAC Esports: там все максимально развито, потому что есть бюджеты, есть хорошее финансирование.

Александр Обновленный, генеральный директор Российской киберспортивной лиги

Привлечение новых кадров и аудитории

Создание централизованной киберспортивной лиги на базе университета призвано обеспечить регулярность в работе киберспортивных команд.

Как было отмечено ранее, большинство студентов-киберспортсменов не состоят в студенческих организациях. Для обеспечения лиги большим количеством мотивированных и профессиональных игроков университету необходимо быть привлекательным для потенциальных и действующих киберспортсменов.

Развитие киберспорта — это в том числе приток абитуриентов. После того как мы открыли Киберлигу, некоторые студенты говорят: «Ой, надо было поступать к вам». То есть для них это мотивация для поступления.

Савва Шипилов, председатель исполнительного комитета Лиги студентов Алтайского государственного университета

Достигнуть этого можно с помощью введения различных преференций для киберспортсменов: льгот при поступлении (по аналогии со льготами для спортсменов), создания новых и расширения существующих стипендиальных программ (по аналогии со стипендиями за достижения в спорте, творчестве, общественной деятельности) и т.д.

В РЭУ им. Г.В. Плеханова сейчас в процессе согласования находится дополнение к правилам приема в университет: если абитуриенты бакалавриата и магистратуры занимают призовые места на все-российских киберспортивных соревнованиях, им будут добавлены дополнительные баллы при поступлении.

Дмитрий Акоюн, ведущий специалист Центра развития цифровой экосистемы Российского экономического университета им. Г.В. Плеханова

Создавая условия для киберспортсменов, университет обретает большую привлекательность для потенциальных абитуриентов и становится более конкурентоспособными в различных междуниверситетских турнирах.

Стоит отметить, что другим фактором для успешного развития студенческого киберспорта является наличие аудитории: вне зависимости от профессионализма киберспортсменов, менеджеров, комментаторов наличие заинтересованной в предмете аудитории будет положительно сказываться на их мотивации.

Необходимо своевременное выявление медийных персон в вузе и за его пределами с последующим привлечением их к деятельности лиги.

Развитие киберспорта невозможно без фанатов, а фанатов нельзя привлечь без хороших комментаторов. Если мы вовлекаем в эту деятельность действующих активистов, известных персон — не важно, как они сыграют. Это как медиалига в футболе: мы берем медийных личностей вуза, даем им попробовать себя в какой-то из дисциплин, в которой они могут выглядеть конкурентно.

Савва Шипилов, председатель исполнительного комитета Лиги студентов Алтайского государственного университета

Таким образом, комплексный подход к развитию студенческого киберспорта предполагает привлечение конкурентоспособных кадров одновременно с формированием фанатской базы.

Стабильность киберспортивных команд

Создание централизованной киберспортивной лиги на базе университета в том числе позволит обеспечить стабильность в функционировании киберспортивных команд. Как было сказано ранее, одной из проблем современного студенческого киберспорта является отсутствие постоянных спортивных команд: большая их часть интенсивно тренируются лишь в период соревнований, а в остальное время не функционируют.

Для обеспечения конкурентоспособности студенческих команд киберспортивная инфраструктура в университете должна включать два важных элемента:

- 1) тренер, которым может являться как один из наиболее профессиональных студентов, так и сторонний специалист. Наличие тренера позволит обеспечить регулярность тренировок, киберспортсмены будут находиться в постоянном тонусе, что поможет им «сохранить форму» в межтурнирный период;
- 2) наличие буткемпа — специального помещения, оборудованного подходящими компьютерами и периферией, в котором киберспортсмены смогут проводить тренировки.

Во многих вузах России учатся профессиональные игроки, и этим про-игрокам нужна своя база: буткемп в университете. Далее необходим тренер. Это должен быть уже созревший человек, который весь киберспорт знает от и до.

Александр Обновленный, генеральный директор Российской киберспортивной лиги

4. Точки роста для развития студенческого киберспорта

Данные практики, которые уже применяются в некоторых университетах (например, РТУ МИРЭА), позволят поддерживать сплоченность и умения игроков, постоянно совершенствуя их.

Поддержка кадров из смежных индустрий

Важная роль университета может проявляться не только в сопровождении киберспортсменов на всем протяжении их обучения, но и в помощи студентам в дальнейшем трудоустройстве. Создание централизованных киберспортивных лиг позволит выявлять не только наиболее талантливых киберспортсменов, но и тех, кто имеет способности в других сферах, например в IT, дизайне, менеджменте.

Для функционирования киберспортивной индустрии требуются высококвалифицированные специалисты разных профилей, чей спектр деятельности варьируется от настройки оборудования и разработки регламента соревнований до отслеживания честности игры и организации трансляций. Существенная часть этой проблемы может быть решена путем подключения к организации активных студентов разных факультетов и действующих сотрудников, которые на данный момент не занимаются поддержкой киберспортивной деятельности, но обладают навыками, которые достаточно просто могут быть адаптированы под нужды киберспортивного сообщества (видеооператоры, режиссеры трансляций вузовских мероприятий и проч.).

Сам по себе киберспорт сопряжен не только с ведением спортивной деятельности — он имеет достаточно широкий спектр профессий вокруг: начиная от менеджмента и заканчивая фотографией. В том числе IT, разработка: есть примеры ребят в киберспортивных сообществах, которые занимаются разработкой, в частности кодингом, каких-то новшеств для трансляции. То есть, поддерживая киберспорт, вуз поддерживает не только развитие самого спорта: он поддерживает развитие своих студентов в других направлениях и профессиях. Поэтому это очень важно.

Елена Скаржинская, заведующая кафедрой киберспорта факультета игровой индустрии и киберспорта Университета «Синергия»

Своевременное выявление талантов среди членов киберспортивной лиги позволит университету оказывать более эффективную поддержку таким студентам. Успешно продолжив свою карьеру в университете или за его пределами, студент принесет выгоду как себе, так и своему вузу (рис. 4.6, 4.7).

Разработка конкретных мер материальной и административной поддержки

Согласно экспертным оценкам, студенты часто сталкиваются с *нехваткой материальной поддержки со стороны университета*. Например, эксперты отмечают, что в вузах часто отсутствуют помещения, где можно организовать киберспортивную деятельность, или же студентам не выделяется финансирование на покупку необходимого оборудования, проведение мероприятий и призы (рис. 4.8). Это усугубляется отсутствием подобной мотивации среди внешних партнеров.

Также зачастую в вузах недостаточен уровень *административной поддержки*. Профессиональный киберспорт, как и другие виды спорта, требует большого количества времени и усилий со стороны игрока. Для многих видов спорта в университетах России существуют

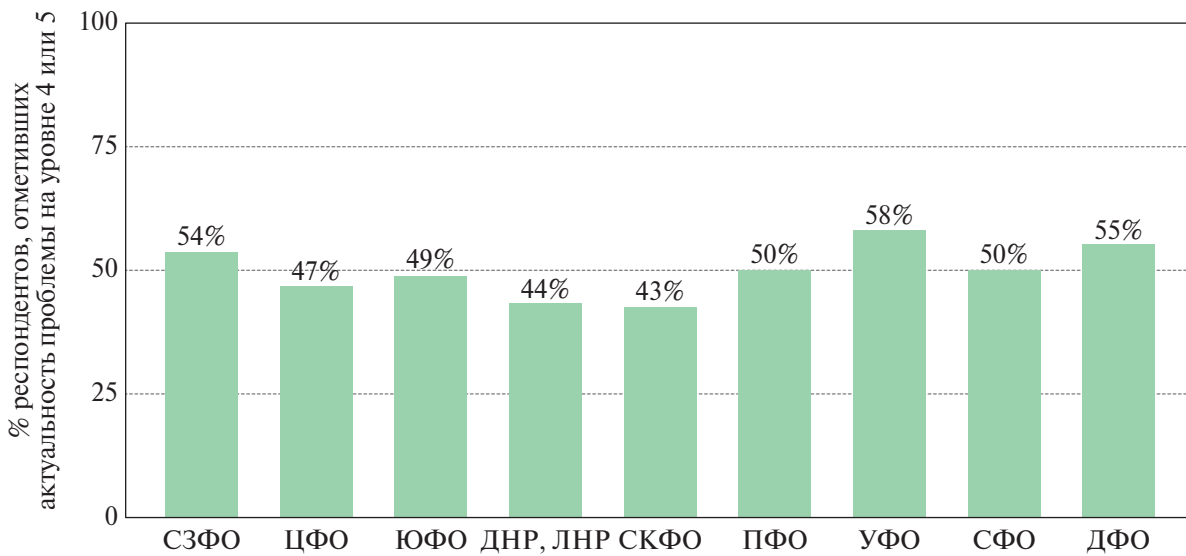


Рис. 4.6. Актуальность проблемы нехватки квалифицированных кадров среди респондентов из различных федеральных округов, доля оценок «4» и «5» от общего числа ответов в округе

поощрения и академические послабления, однако киберспорт, по оценкам экспертов, зачастую не входит в их число. Эксперты предлагают вузам подумать над альтернативными способами поощрения киберспортивной деятельности: включение подобной работы в качестве факультативных занятий в диплом или портфолио студента, ввод системы академических бонусов или послаблений (например, рассматривать отсутствие на занятиях по причине участия в киберспортивных соревнованиях как уважительную причину для пропуска).

Однако важно отметить, что в каждом вузе запросы студентов могут отличаться. Ключевой момент в том, чтобы администрация вуза могла слышать потребности студентов, так как, согласно экспертным оценкам, существует большой *коммуникационный барьер*: студентам сложно объяснить руководству своих учебных заведений целесообразность и полезность поддержки их деятельности со стороны вуза. Как следствие, во многих местах поддержка просто отсутствует. Многие университеты, в которых нет поддержки, не выступают против киберспорта — они нейтральны либо игнорируют появление киберспортивных сообществ.

По этой причине главной задачей университетов для эффективного развития студенческого киберспорта сейчас является *выстраивание коммуникации между администрацией вуза и его студентами*. Только двусторонний диалог позволит подобрать необходимые меры поддержки, так как инициатива студентов — одна из главных составляющих в университетском киберспорте.

Сотрудничество с представителями киберспортивной индустрии

Один из мотивационных барьеров со стороны студентов для участия в киберспортивной деятельности — осознание отсутствия перспектив. Большие компании не занимаются активным поиском талантливых игроков совместно с вузами, из-за чего многие студенты не видят смысла уделять киберспорту и тренировкам время. По оценкам экспертов, чем больше внимания, тем больше активных студентов.

4. Точки роста для развития студенческого киберспорта

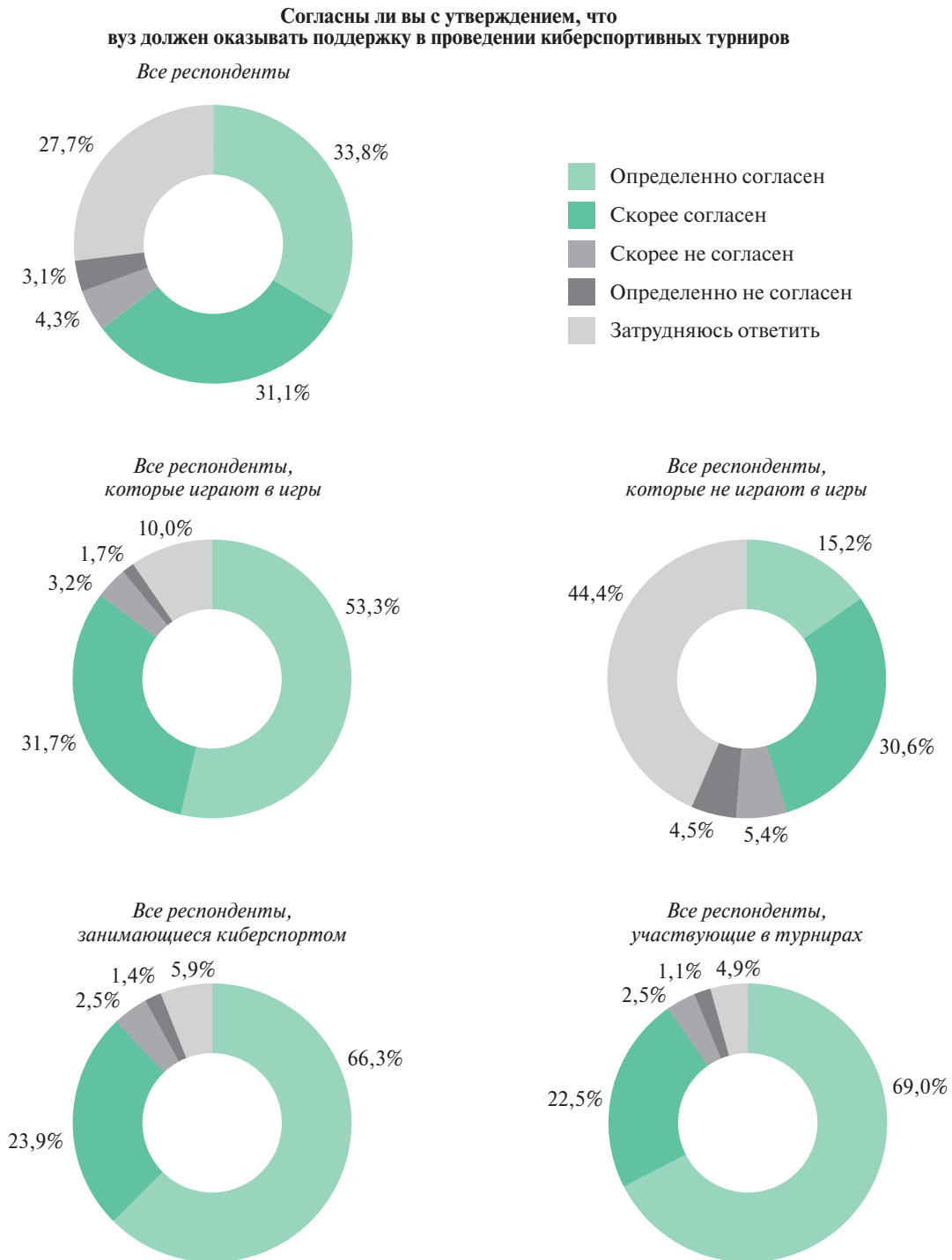


Рис. 4.7. Мнение респондентов относительно тезиса «Вуз должен оказывать поддержку в проведении киберспортивных турниров»

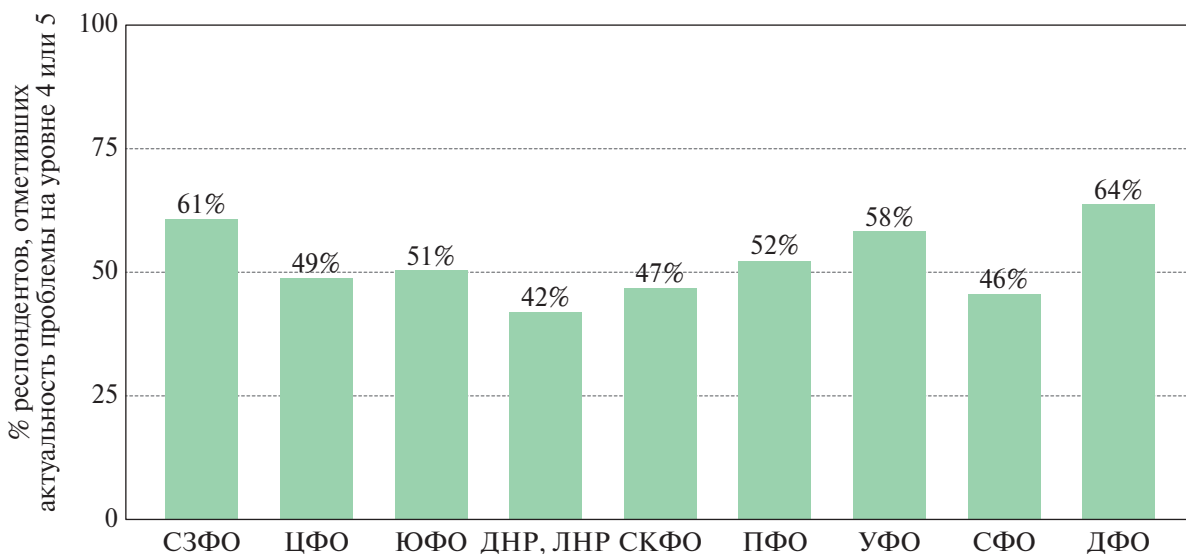


Рис. 4.8. Актуальность проблемы отсутствия необходимой инфраструктуры среди респондентов из различных федеральных округов, доля оценок «4» и «5» от общего числа ответов в округе

Есть ощущение, будто бы студенческий киберспорт «оторван» от большой киберспортивной машины, где есть деньги и другие ресурсы. И речь не только про киберспортсменов, но и про комментаторов, судей. Если бы они знали, что за ними следят, что есть работа скаутов, есть заинтересованные в талантах организации с большими деньгами, то больше студентов бы принимало участие.

Дмитрий Акоюн, ведущий специалист Центра развития цифровой экосистемы Российского экономического университета им. Г.В. Плеханова

Призы соответствуют ожиданиям студентов, однако эти ожидания изначально низки, поскольку в качестве призов большинство турниров готовы предложить либо дипломы, либо небольшое денежное вознаграждение.

Иван Обуховский, руководитель Центра поддержки киберспорта при профсоюзе студентов МГТУ им. Н.Э. Баумана

Участных спонсоров не хватает мотивации для поддержки студенческого киберспорта, поскольку такая поддержка не дает им конверсии.

Сергей Харитонов, руководитель киберспортивного отдела ССК «Балтийские орланы» Санкт-Петербургского государственного университета

Эксперты предлагают вузам сотрудничать с представителями киберспортивной индустрии в разных форматах, таких как организация совместных проектов, предоставление площадок под мероприятия, приглашение профильных специалистов. Данные меры позволят активизировать студенческое сообщество, повысить его мотивацию к участию в киберспортивной деятельности и приведут к реализации новых сильных, неожиданных проектов на базе университета.

5. БУДУЩЕЕ УЖЕ ЗДЕСЬ: ФИДЖИТАЛ СПОРТ КАК НОВОЕ НАПРАВЛЕНИЕ В РАЗВИТИИ КИБЕРСПОРТА

Фиджитал спорт (от *англ.* physical + digital) объединяет классический спорт, киберспорт и технологии виртуальной реальности VR/AR. Концепция фиджитал спорта заключается в демонстрации спортсменами как физических навыков, так и киберспортивных умений. На сегодняшний день это направление в России представлено большим количеством различных дисциплин: фиджитал футбол, фиджитал баскетбол, Beat Saber, фиджитал гонки, фиджитал единоборства, фиджитал хоккей, МОБА (Dota 2, Mobile Legends и др.), шутеры в формате фиджитал и многое другое.

Фиджитал спорт является перспективным спортивным направлением с точки зрения международной интеграции. В первую очередь развитие фиджитала поможет создать более прочную киберспортивную экосистему между Россией и странами, тяготеющими к ней. В авангарде развития фиджитала в России — созданный в 2022 г. проект «Игры Будущего», международный турнир по 16 фиджитал дисциплинам. Международный характер запланированного на 2024 г. чемпионата (на данный момент свое участие подтвердили команды из 29 стран) создает перспективы для формирования киберспортивной среды, центральным звеном которой будет Россия.

По мнению министра цифрового развития Республики Татарстан Айрата Хайруллина, в ближайшей перспективе Россия и Китай сформируют два полюса развития киберспорта, а «Игры Будущего» позволят перенаправить отечественный киберспорт на открытые для взаимодействия страны¹.

Более того, фиджитал спорт может способствовать популяризации киберспорта в России, в том числе среди тех, кто предпочитает физический спорт компьютерному. Согласно данным проведенного опроса, 62,3% играющих в соревновательные онлайн-игры студентов заинтересованы во включении технологий подвижного спорта в занятия по физкультуре, среди неиграющих респондентов показатель составляет 27,8% (рис. 5.1).

Примечательно, что в поддержке фиджитал спорта наблюдается не такое значительное расхождение между мужчинами и женщинами, какое можно наблюдать в отношении киберспортивных дисциплин: доля согласных о включении в занятия подвижного спорта составляет 55,4 и 33,1% соответственно (рис. 5.2).

На данный момент государство и университеты уже продемонстрировали заинтересованность в поддержке и развитии этого направления.

Некоторые вузы, например Алтайский государственный университет, разрабатывают программы по введению фиджитал спорта в качестве отдельной дисциплины и составной части физкультуры.

В АлтГУ уже стоят соревнования по фиджитал спорту на 13 мая 2023 г., мы приступили к тренировкам. Дисциплину CS:GO можно совместить с лазертагом, страйкболом, пейнтболом, тир и базовая армейская тактическая подготовка тоже очень хорошо подходят в пару.

¹ «Стали аутсайдерами»: российский киберспорт попал под санкции // Реальное время [Электронный ресурс]. URL: <https://realnoevremya.ru/articles/270820-stali-outsayderami-rossiyskiy-kibersport-popal-pod-sankcii> (дата обращения: 03.04.2023).

Согласны ли вы с утверждением, что вуз должен включить в занятия по физкультуре технологии подвижного киберспорта (фиджитал)?

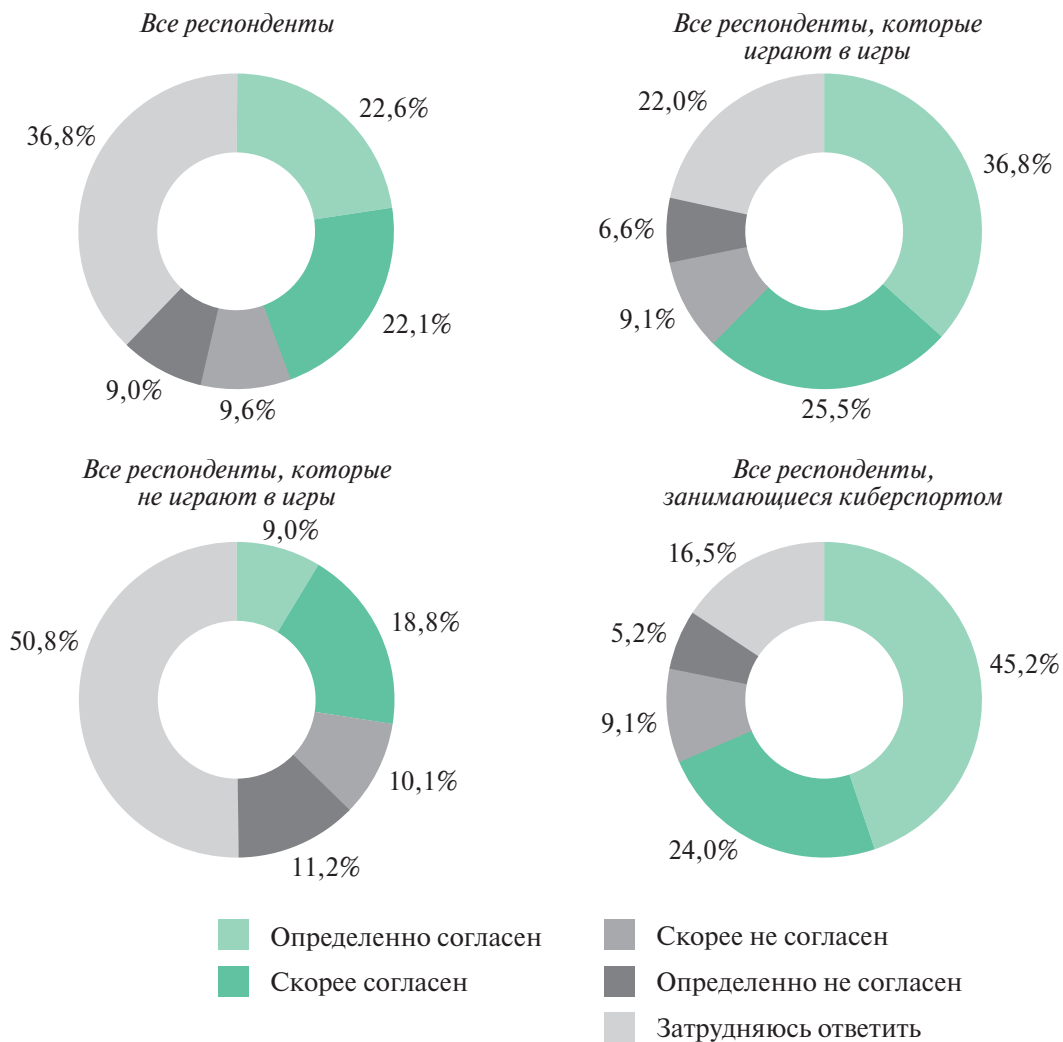


Рис. 5.1. Согласие респондентов с утверждением «Вуз должен включить в занятия по физкультуре технологии подвижного киберспорта (фиджитал)»

Второй формат — стандартный: футбол и FIFA. Большинство футболистов любят играть и в то, и в другое, и здесь мы будем давать им возможность для совмещения этого в рамках фиджитал спорта.

Савва Шупилов, председатель исполнительного комитета Лиги студентов Алтайского государственного университета

Более того, отдельные вузы, например Университет «Синергия», вводят фиджитал спорт в качестве направления официальных образовательных программ, что также демонстрирует намерения вузов интегрировать это спортивное направление в свою среду.

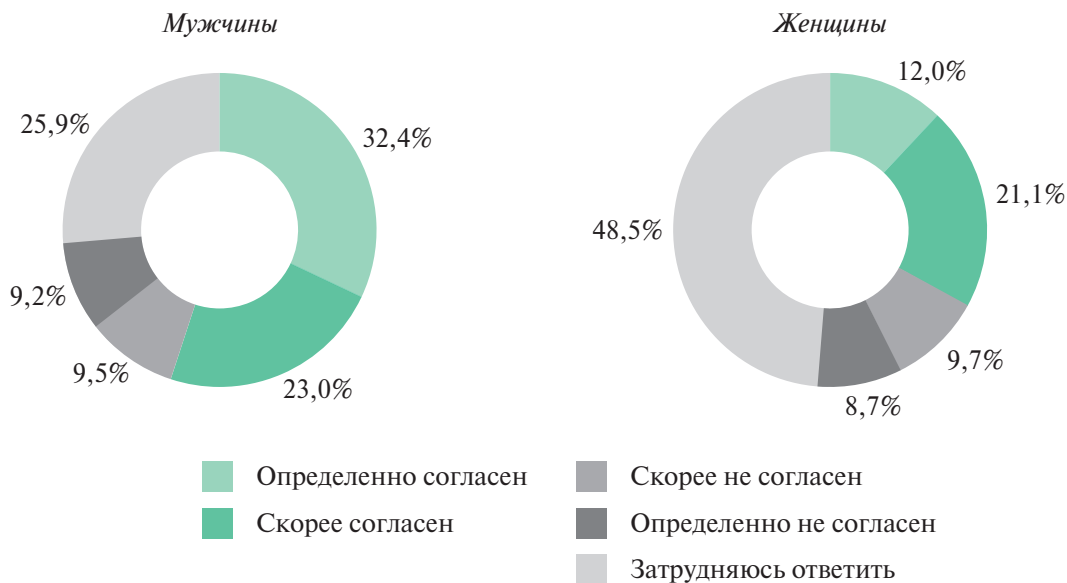


Рис. 5.2. Согласие респондентов с утверждением «Вуз должен включить в занятия по физкультуре технологии подвижного киберспорта (фиджитал)» среди мужчин и женщин

Развиваться фиджитал спорт однозначно будет, Университет «Синергия» запускает сейчас первую магистерскую программу «Менеджер киберспорта и фиджитал спорта» под научным руководством доктора экономических наук Марал Оджаровны Чарыевой. Вузам есть смысл подумать в этом направлении.

Елена Скаржинская, заведующая кафедрой киберспорта факультета игровой индустрии и киберспорта Университета «Синергия»

Несмотря на то что фиджитал спорт получает определенную поддержку в России, для достижения успеха в этом направлении необходимо учитывать несколько следующих факторов.

1. **Популярность.** В данный момент фиджитал спорт не особо популярен среди киберспортивного сообщества: на интернет-трансляциях турниров такого рода присутствует не так много зрителей, потенциальная аудитория не вполне понимает концепцию фиджитал спорта. Учитывая специфику данного вида спорта, для привлечения внимания массового зрителя необходимо уделять больше внимания маркетингу и PR-составляющей фиджитала.

2. **Инфраструктура.** Концепция фиджитал спорта предполагает состязания в спортивном и киберспортивном форматах одновременно. Данная специфика требует использования площадок с особенной инфраструктурой, однако на данный момент их количество в России недостаточно. Развитие фиджитал спорта в целом, а также доступность инфраструктуры с подходящим техническим обеспечением во многом зависят от поддержки фиджитала органами государственной власти, отмечают эксперты.

Фиджитал можно развивать на площадках, где для этого создана инфраструктура. Большинство стадионов не может похвастаться киберспортивными клубами, и, наоборот, у киберспортивных клубов нет спортивной инфраструктуры. Конечно, совмещать их повсеместно совсем не обязательно, но если говорить про систему федеральных органов исполнительной власти, то Минобрнауки и Мин-

просвещения России могли бы стать базовыми площадками для развития фиджитал спорта именно в силу того, что в образовательных организациях имеется все (или почти все) необходимое: и высокопроизводительные компьютеры, и спортивная инфраструктура.

Денис Водов, директор Центра инновационных компетенций по физическому воспитанию и студенческому спорту при Минобрнауки России — подразделение ФГБОУ ВО РГУ им. А.Н. Косыгина

Среди практик, предлагаемых организаторами «Игр Будущего», стоит выделить разработку концепции фиджитал центров — многофункциональных площадок для занятия данным видом спорта. Единая экосистема цифровой организации включает в себя полукрытый и крытый формат центров, необходимых для развития разных фиджитал дисциплин².

Студенческий фиджитал спорт получает развитие в университетах в гораздо меньших объемах, чем киберспорт. При этом можно выделить закономерность: фиджитал развивается там, где есть поддержка соревновательного гейминга.

В Российском государственном университете имени А.Н. Косыгина сформированы хорошие студенческие команды по Dota, CS:GO. Можно проследить следующую динамику: те вузы, что успешно развивают киберспорт, попали в некий «шорт-лист» лучших и по развитию фиджитал спорта.

Денис Водов, директор Центра инновационных компетенций по физическому воспитанию и студенческому спорту при Минобрнауки России — подразделение ФГБОУ ВО РГУ им. А.Н. Косыгина

Таким образом, учитывая взаимосвязь киберспорта и фиджитала, можно заключить, что для успешного развития обоих направлений необходимо, во-первых, развивать их параллельно, во-вторых, создавать необходимую инфраструктуру не в отдельных центрах, а повсеместно, привлекая к этому университетские киберспортивные организации: это позволит повысить конкурентоспособность российских киберспортсменов одновременно с популяризацией этих видов спорта среди россиян. Отдельно стоит отметить перспективные форматы развития фиджитал направления: так, в последние годы крупные международные компании выделяют все больше финансирования на развитие собственных метавселенных. Согласно отчету Statista, объем данного рынка составил 38,85 млрд долл.³ В этом направлении существуют и российские наработки: например, в январе 2023 г. компания МТС заявила об инвестировании 100 млн долл. на развитие собственной метавселенной⁴.

Важно отметить, что российский фиджитал спорт — это зарождающаяся индустрия и ей лишь предстоит обзавестись своим пулом лидеров общественного мнения. Как было сказано ранее, киберспортивная аудитория высоко ценит профессиональные качества своих кумиров и негативно относится, если лидер мнений отходит от игровой тематики к обсуждению сторонних общественно-политических явлений. Для популяризации фиджитал спорта в России государству и вузам важно иметь в виду данную особенность аудитории при формировании лидеров мнений в этой сфере, а также при коммуникации с ними.

² Фиджитал центры // Игры будущего [Электронный ресурс]. URL: <https://gamesofuture.com/fidzhital-centry/> (дата обращения: 02.03.2023).

³ Grandview research, Metaverse Market Size, Share & Trends Analysis Report by Product, by Platform, by Technology (Blockchain, Virtual Reality (VR) & Augmented Reality (AR), Mixed Reality (MR)), by Offering, by Application, by End Use, by Region, and Segment Forecasts // Grand View Research. 10.05.2021 [Electronic resource]. URL: <https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/meta-verse-marketreport#:~:text=The%20global%20metaverse%20market%20size,39.4%25%20from%202022%20to%202030> (date of access: 15.03.2023).

⁴ МТС собирается запустить собственную метавселенную и вложил \$100 млн в ее развитие // vc.ru [Электронный ресурс]. URL: <https://vc.ru/finance/593475-mts-sobiraetsya-zapustit-sobstvennuyu-metavselennuyu-i-vlozhit-100-mln-v-ee-razvitie> (дата обращения: 02.03.2023).

5. Будущее уже здесь: фиджитал спорт как новое направление в развитии киберспорта

Достижения и успехи российских фиджитал спортсменов могут стать еще одним предметом национальной гордости, их образ жизни — примером для подрастающих поколений, поэтому коммуникационная работа с деятелями индустрии и их поддержка со стороны государства важны, так как могут сформировать эффективный канал популяризации патриотических ценностей. Важно отметить, что такая коммуникация должна проводиться мягко: через формирование возможностей для рождения «новых кумиров».

Завершая, стоит сказать, что эксперты отмечают значительный потенциал фиджитал спорта, который государство, организаторы и игроки начинают осознавать только сейчас. Во многом развитие индустрии зависит от успешности проводимых мероприятий.

Фиджитал спорт — история достаточно новаторская, свежая и нужная. Здесь необходимо понимание того, как это будет реализовано. Если мы говорим о какой-то интеграции, коллаборации киберспорта и классических видов спорта, то, по моему мнению, они должны дополнять друг друга.

Илья Демешкин, директор Национальной ассоциации университетского киберспорта

ОСНОВНЫЕ ТЕРМИНЫ

dPC-лига — совокупность турниров, за участие и победу в которых команды получают очки официального рейтинга киберспортивной дисциплины.

Мажор-турниры — совокупность турниров по Dota 2 и CS:GO, главным спонсором которых выступает официальный издатель дисциплин — Valve Corporation.

Буткемп — специальное помещение (например, в вузе) для занятий киберспортом и тренировок киберспортивных команд, оснащенное необходимым для этого оборудованием.

ВКСЛ — Всероссийская киберспортивная студенческая лига.

Гейминг (от *англ.* game — игра). Вид досуга или развлечения, заключающийся в игре в видеоигры, включает как одно-, так и многопользовательские игры на всех видах платформ (компьютерах, игровых приставках, смартфонах и др.). Когда мы говорим о том, что человек играет в компьютерные или другие видеоигры, мы говорим о *гейминге*, но не всегда о *киберспорте*.

Кастер — технический специалист, организатор видеотрансляции.

Киберспорт — соревновательный гейминг, в рамках которого квалифицированные игроки и команды соревнуются друг с другом в организованных турнирах и лигах. Под квалификацией игроков понимается минимальный уровень подготовки, необходимый для участия в соревнованиях. Определить подобный уровень как универсальную границу затруднительно — она зависит от типа, формата и масштаба соревнования. Тем не менее киберспорт появляется там, где появляется состязание, где игроки и команды тренируются с целью улучшить свои навыки игры. Важным аспектом является факт ограниченности игровых дисциплин: далеко не любая игра может стать киберспортивной дисциплиной. Важно подчеркнуть, что киберспорт включает в себя еще и индустрию, т.е. всю сопутствующую инфраструктуру: киберспортивные организации и команды, турниры, площадки проведения и другие атрибуты.

МСКЛ — Московская студенческая киберспортивная лига.

Н.А.У.К.А. — Национальная ассоциация университетского киберспорта.

Пинг — время, за которое отправленный в сеть запрос достигает адресата и возвращается обратно. Высокий пинг предполагает долгое ожидание получения обратной связи, поэтому ключевым направлением технической работы является его снижение.

Студенческий киберспорт — киберспортивная активность, реализуемая в рамках учебных учреждений и между ними и включающая в себя деятельность различных студенческих киберспортивных организаций и объединений, организацию и проведение мероприятий, сопутствующую инфраструктуру и меры поддержки (в том числе на базе учебных заведений).

Тиммейты — партнеры в команде.

Фиджитал спорт — групповые и индивидуальные состязания по дисциплинам, включающим в себя элементы функционально-цифрового многоборья: классический спорт, киберспорт и технологии виртуальной реальности VR/AR.

БЛАГОДАРНОСТИ ЭКСПЕРТАМ

Наш коллектив выражает особую благодарность участникам исследования, выступившим в роли экспертов в области студенческого киберспорта. Благодаря следующим людям нам удалось комплексно рассмотреть состояние темы и предложить рекомендации по развитию направления:

Иван Абуховский — руководитель Центра поддержки киберспорта при профсоюзе студентов МГТУ им. Н.Э. Баумана «Bauman Esports»;

Дмитрий Акопян — ведущий специалист Центра развития цифровой экосистемы Российского экономического университета им. Г.В. Плеханова;

Руслан Атауллин — руководитель киберспортивного сообщества НИУ ВШЭ (Москва);

Данил Афанасьев — руководитель киберспортивного движения MIET Esports Московского института электронной техники (МИЭТ);

Дмитрий Богданов — руководитель киберспортивного клуба Московской государственной академии физической культуры (МГАФК);

Денис Водов — директор Центра инновационных компетенций по физическому воспитанию и студенческому спорту при Минобрнауки России — подразделение ФГБОУ ВО РГУ им. А.Н. Косыгина;

Никита Гордеев — руководитель киберспортивного отдела ССК Иркутского государственного университета;

Илья Демешкин — директор Национальной ассоциации университетского киберспорта;

Олег Денисов — руководитель киберспортивной организации Дальневосточного федерального университета;

Степан Заворотный — руководитель секции киберспорта НИЯУ МИФИ;

Валерий Лешехва — руководитель студенческого объединения «Киберспортивная лига Тюменского государственного университета»;

Александр Обновленный — генеральный директор Российской киберспортивной лиги;

Лев Орлов — руководитель киберспортивного клуба Overcon NSE НИУ ВШЭ (Нижний Новгород) и соруководитель объединения Overcon;

Кирилл Охотин — руководитель киберспортивного клуба Чувашского государственного университета им. И.Н. Ульянова;

Павел Пимонов — директор Московской студенческой киберспортивной лиги;

Кирилл Ревенко — руководитель киберспортивного клуба Воронежского государственного технического университета, президент Федерации электронного спорта Воронежской области;

Григорий Савушкин — руководитель киберспортивного сообщества МГУ им. М.В. Ломоносова, администратор сборной МГУ по киберспорту;

Елена Скаржинская — заведующая кафедрой киберспорта факультета игровой индустрии и киберспорта Университета «Синергия»;

Илья Смольянов — руководитель Центра развития компьютерного спорта Донского государственного технического университета;

Илья Соколов — заместитель председателя Ленинградского областного отделения Федерации компьютерного спорта России;

Глеб Степанов — руководитель киберспортивного центра Московского государственного технологического университета «Станкин»;

Максим Флёр — президент Федерации компьютерного спорта г. Москвы;

Дмитрий Хавов — руководитель киберспортивного клуба СУТЕСН Санкт-Петербургского государственного электротехнического университета «ЛЭТИ» им. В.И. Ульянова;

Сергей Харитонов — руководитель киберспортивного отдела ССК «Балтийские орланы» Санкт-Петербургского государственного университета;

Савва Шпилов — председатель исполнительного комитета Лиги студентов Алтайского государственного университета;

Дмитрий Юн — руководитель киберспортивного студенческого клуба НИУ ВШЭ (Санкт-Петербург).

Отдельную благодарность выражаем экспертам, пожелавшим остаться анонимными.

ПРИЛОЖЕНИЕ

ВЫБОРКА ВУЗОВ ПО ФЕДЕРАЛЬНЫМ ОКРУГАМ РФ

Северо-Западный федеральный округ

Балтийский федеральный университет имени Иммануила Канта	Санкт-Петербургский государственный лесотехнический университет имени С.М. Кирова
Великолукская государственная сельскохозяйственная академия	Санкт-Петербургский государственный университет
Вологодский государственный университет	Санкт-Петербургский государственный университет аэрокосмического приборостроения
Высшая школа технологии и энергетики	Санкт-Петербургский государственный университет ветеринарной медицины
Государственный университет морского и речного флота имени адмирала С.О. Макарова	Санкт-Петербургский государственный университет гражданской авиации имени Главного маршала авиации А.А. Новикова
ИТМО	Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
Калининградский институт управления	Санкт-Петербургский государственный университет телекоммуникаций им. проф. М.А. Бонч-Бруевича
Мурманский арктический государственный университет	Санкт-Петербургский государственный экономический университет
Мурманский государственный технический университет	Санкт-Петербургский государственный электротехнический университет «ЛЭТИ» им. В.И. Ульянова (Ленина)
Национальный государственный университет физической культуры, спорта и здоровья им. П.Ф. Лесгафта	Санкт-Петербургский институт экономики и управления
Новгородский государственный университет имени Ярослава Мудрого	Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого
Петрозаводский государственный университет	Санкт-Петербургский университет технологий управления и экономики
Псковский государственный университет	Северный (Арктический) федеральный университет
Российский государственный гидрометеорологический университет	Северо-Западный государственный медицинский университет им. И.И. Мечникова
Российский государственный институт сценических искусств	Ухтинский государственный технический университет
Санкт-Петербургская государственная консерватория им. Н.А. Римского-Корсакова	Череповецкий государственный университет
Санкт-Петербургская государственная художественно-промышленная академия имени А.Л. Штиглица	
Санкт-Петербургский государственный архитектурно-строительный университет	

Северо-Кавказский федеральный округ

Владикавказский институт управления	Горский государственный аграрный университет
Владикавказский колледж электроники	

Дагестанский базовый медицинский колледж им. Р.П. Аскерханова	Северо-Кавказская государственная академия
Дагестанский государственный аграрный университет имени М.М. Джамбулатова	Северо-Кавказская государственная гуманитарно-технологическая академия
Дагестанский государственный технический университет	Северо-Кавказский горно-металлургический институт
Дагестанский государственный университет	Ставропольский государственный аграрный университет
Дагестанский государственный университет филиал в г. Избербаше	Ставропольский государственный медицинский университет
Кабардино-Балкарский государственный университет им. Х.М. Бербекова	Чеченский государственный университет имени А.А. Кадырова

Уральский федеральный округ

Государственный аграрный университет Северного Зауралья	Тюменское высшее военно-инженерное командное училище
Курганская государственная сельскохозяйственная академия имени Т.С. Мальцева	Уральский государственный горный университет
Курганский государственный университет	Уральский государственный университет
Магнитогорская государственная консерватория (академия) имени М.И. Глинки	Уральский государственный университет физической культуры
Магнитогорский государственный технический университет им. Г.И. Носова	Уральский государственный экономический университет
Нижевартовский государственный университет	Уральский государственный юридический университет имени В.Ф. Яковлева
Сургутский государственный университет	Уральский федеральный университет имени Первого Президента России Б.Н. Ельцина
Технический университет УГМК	Челябинский государственный университет
Тюменский государственный медицинский университет	Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет
Тюменский государственный университет	Южно-Уральский государственный университет

Дальневосточный федеральный округ

Амурская государственная медицинская академия	Владивостокский государственный университет
Амурский гуманитарно-педагогический государственный университет	Восточно-Сибирский государственный университет технологий и управления
Арктический государственный институт культуры и искусств	Дальневосточная государственная академия физической культуры
Бурятская государственная сельскохозяйственная академия им. В.Р. Филиппова	Дальневосточный государственный университет путей сообщения
Бурятский государственный университет имени Доржи Банзарова	Дальневосточный федеральный университет
	Забайкальский государственный университет

Камчатский государственный университет
имени Витуса Беринга
Колледж технологий и управления
Арктического государственного
агротехнологического университета
Комсомольский-на-Амуре
государственный университет
Морской государственный университет
имени адмирала Г.И. Невельского
Политехнический колледж СахГУ

Сахалинский государственный университет
Сахалинский научно-исследовательский
институт сельского хозяйства
Северо-Восточный федеральный
университет имени М.К. Аммосова
Хабаровский государственный университет
экономики и права
Чурапчинский государственный институт
физической культуры и спорта

Центральный федеральный округ

Академия труда и социальных отношений
АНОВО «Московский международный
университет»
Белгородский государственный аграрный
университет имени В.Я. Горина
Белгородский государственный
национальный исследовательский
университет
Белгородский университет кооперации,
экономики и права
Брянский государственный аграрный
университет
Брянский государственный технический
университет
Брянский государственный университет
им. ак. И.Г. Петровского
Воронежская государственная академия
спорта
Воронежский государственный аграрный
университет им. Императора
Петра Первого
Воронежский государственный институт
физической культуры
Воронежский государственный
педагогический университет
Воронежский государственный университет
Воронежский государственный университет
инженерных технологий
Всероссийский государственный
университет юстиции
Государственный академический
университет гуманитарных наук
Государственный университет «Дубна»
Государственный университет
просвещения

Государственный университет управления
Елецкий государственный университет
им. И.А. Бунина
Ивановский государственный химико-
технологический университет
Институт государственного
администрирования
Ковровская государственная
технологическая академия
им. В.А. Дегтярева
Колледж космического машиностроения
и технологий
Костромской государственный университет
Курская академия государственной
и муниципальной службы
Курская государственная
сельскохозяйственная академия имени
И.И. Иванова
Курский государственный университет
Липецкий государственный технический
университет
МГТУ им. Н.Э. Баумана
Международный юридический институт
Мичуринский государственный аграрный
университет
Мичуринский государственный
университет
Московская государственная академия
ветеринарной медицины и биотехнологии
имени им. К.И. Скрябина
Московская государственная академия
физической культуры
Московский авиационный институт
Московский автомобильно-дорожный
государственный технический университет

Московский городской университет управления	Образовательное учреждение профсоюзов высшего образования «Академия труда и социальных отношений»
Московский государственный гуманитарно-экономический университет	Первый Московский государственный медицинский университет имени И.М. Сеченова (Сеченовский Университет)
Московский государственный институт культуры	Пушкинский государственный естественно-научный институт
Московский государственный медико-стоматологический университет имени А.И. Евдокимова	РАНХиГС
Московский государственный областной университет	РосБиоТех
Московский государственный психолого-педагогический университет	Российская таможенная академия
Московский государственный строительный университет	Российский государственный аграрный университет — МСХА им. К.А. Тимирязева
Московский государственный технический университет радиотехники, электроники и автоматики	Российский государственный геологоразведочный университет имени Серго Орджоникидзе
Московский государственный технологический университет «Станкин»	Российский государственный гуманитарный университет
Московский государственный университет геодезии и картографии	Российский государственный социальный университет
Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова	Российский государственный университет правосудия
Московский государственный университет спорта и туризма	Российский государственный университет физической культуры, спорта, молодежи и туризма
Московский государственный университет технологий и управления имени К.Г. Разумовского	Российский институт театрального искусства
Московский государственный юридический университет имени О.Е. Кутафина	Российский университет дружбы народов
Московский педагогический государственный университет	Российский университет транспорта (МИИТ)
Московский политехнический университет	Российский химико-технологический университет имени Д.И. Менделеева
Московский социально-педагогический институт	Российский экономический университет имени Г.В. Плеханова
Московский технический университет связи и информатики	РТУ МИРЭА
Московский физико-технический институт	Рыбинский государственный авиационный технический университет
Московский энергетический институт	Рязанский государственный медицинский университет имени академика И.П. Павлова
Национальный институт дизайна	Рязанский государственный радиотехнический университет им. В.Ф. Уткина
Национальный исследовательский университет «МИЭТ»	
НИУ ВШЭ Москва	
НИЯУ МИФИ	

Рязанский государственный университет
имени С.А. Есенина
Смоленский государственный
медицинский университет
Смоленский государственный университет
спорта
Тамбовский государственный университет
имени Г.Р. Державина
Тверской государственный медицинский
университет
Тверской государственный университет
Технологический университет
имени дважды Героя Советского Союза,
летчика-космонавта
А.А. Леонова

Тульский государственный педагогический
университет им. Л.Н. Толстого
Университет искусственного интеллекта
Университет «Синергия»
Финансовый университет при
Правительстве Российской Федерации
Юго-Западный государственный
университет
Ярославская государственная
сельскохозяйственная академия
Ярославский государственный
театральный институт имени Фирса
Шишигина

Приволжский федеральный округ

Балаковский филиал Саратовской
государственной юридической академии
Башкирская академия государственной
службы и управления при Президенте
Республики Башкортостан
Башкирский государственный аграрный
университет
Башкирский государственный
медицинский университет
Башкирский государственный
педагогический университет
им. М. Акмуллы
Вятский государственный университет
Казанская государственная академия
ветеринарной медицины им. Н.Э. Баумана
Казанская государственная консерватория
им. Н.Г. Жиганова
Казанский (Приволжский) федеральный
университет
Казанский автотранспортный техникум
Казанский государственный аграрный
университет
Казанский национальный
исследовательский технологический
университет
Кировский государственный медицинский
университет
Марийский государственный университет
Международный институт мира

Мордовский государственный
педагогический университет
им. М.Е. Евсевьева
Мордовский государственный
университет
Мордовский государственный университет
им. Н.П. Огарева
Нижегородская государственная
сельскохозяйственная академия
Нижегородский государственный
лингвистический университет имени
Н.А. Добролюбова
Нижегородский государственный
педагогический университет имени Козьмы
Минина
Нижегородский государственный
технический университет
им. Р.Е. Алексеева
Нижегородский государственный
университет им. Н.И. Лобачевского
НИУ ВШЭ Нижний Новгород
Оренбургский государственный аграрный
университет
Оренбургский государственный
медицинский университет
Оренбургский государственный
университет
Орловский государственный университет
имени И.С. Тургенева

Пензенский государственный технологический университет	Саратовская государственная юридическая академия (Смоленский филиал)
Пензенский государственный университет	Саратовский государственный медицинский университет им. В.И. Разумовского
Пермский Государственный аграрно-технологический университет имени академика Д.Н. Прянишникова	Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина
Пермский государственный национальный исследовательский университет	Саратовский национальный исследовательский государственный университет имени Н.Г. Чернышевского
Пермский национальный исследовательский политехнический университет	Средне-Волжский институт ВГУЮ
Поволжский государственный университет сервиса	Тольяттинский государственный университет
Поволжский государственный университет телекоммуникаций и информатики	Удмуртский государственный университет
Приволжский исследовательский медицинский университет	Ульяновский государственный аграрный университет имени П.А. Столыпина
Рузаевский институт машиностроения	Ульяновский государственный педагогический университет
Самарский государственный технический университет	Ульяновский государственный университет
Самарский государственный университет	Ульяновский институт гражданской авиации имени главного маршала авиации Б.П. Бугаева
Самарский государственный университет путей сообщения	Университет управления «ТИСБИ»
Самарский государственный экономический университет	Уфимский государственный нефтяной технический университет
Самарский национальный исследовательский университет имени академика С.П. Королева	Уфимский университет науки и технологий
Самарский университет государственного управления «Международный институт рынка»	Чувашский государственный педагогический университет им. И.Я. Яковлева
Саратовская государственная юридическая академия	Чувашский государственный университет имени И.Н. Ульянова
Саратовская государственная юридическая академия (Астраханский филиал)	Юридический институт правосудия и адвокатуры
Саратовская государственная юридическая академия (Балаковский филиал)	Юридический колледж Саратовской государственной юридической академии

Сибирский федеральный округ

Алтайский государственный педагогический университет	Бийский технологический институт филиал
Алтайский государственный технический университет им. И.И. Ползунова	Алтайский государственный технический университет им. И.И. Ползунова
Алтайский государственный университет	Братский государственный университет
Байкальский государственный университет	Горно-Алтайский государственный университет
	Заполярный государственный университет им. Н.М. Федоровского

Иркутский государственный аграрный университет имени А.А. Ежевского
Иркутский государственный университет
Иркутский национальный исследовательский технический университет
Колледж Алтайского государственного университета
Красноярский государственный аграрный университет
Красноярский государственный медицинский университет им. проф. В.Ф. Войно-Ясенецкого
Красноярский государственный педагогический университет им. В.П. Астафьева
Кузбасский государственный технический университет
Кызылский педагогический институт
Кызылский педагогический колледж
Международный институт экономики, менеджмента и информационных систем
Новосибирский государственный аграрный университет
Новосибирский государственный архитектурно-строительный университет (Сибстрин)
Новосибирский государственный педагогический университет
Новосибирский государственный технический университет
Новосибирский государственный университет

Новосибирский государственный университет экономики и управления
Омская гуманитарная академия
Омский государственный педагогический университет
Омский государственный технический университет
Омский государственный университет имени Ф.М. Достоевского
Сибирский государственный индустриальный университет
Сибирский государственный институт искусств имени Дмитрия Хворостовского
Сибирский государственный университет водного транспорта
Сибирский государственный университет геосистем и технологий (СГУГиТ)
Сибирский государственный университет науки и технологий имени академика М.Ф. Решетнева
Сибирский государственный университет путей сообщения
Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики
Сибирский государственный университет физической культуры и спорта
Томский государственный педагогический университет
Томский государственный университет систем управления и радиоэлектроники
Тувинский государственный техникум
Тувинский государственный университет

ЛНР, ДНР, Запорожская и Херсонская области

Донецкая академия управления и государственной службы при Главе Донецкой Народной Республики
Донецкий институт железнодорожного транспорта
Донецкий национальный медицинский университет
Донецкий национальный технический университет
Донецкий национальный университет

Луганская государственная академия культуры и искусств имени М.Л. Матусовского
Луганский государственный педагогический университет
Луганский государственный университет имени Владимира Даля
Луганский национальный университет имени Тараса Шевченко

АВТОРЫ ДОКЛАДА

Яськов Илья Олегович — заместитель проректора Национального исследовательского университета «Высшая школа экономики»

Пашкова Дарья Владимировна — магистрант образовательной программы «Коммуникации в государственных структурах и НКО» Национального исследовательского университета «Высшая школа экономики», бакалавр образовательной программы «Политология» Национального исследовательского университета «Высшая школа экономики»

Зарипов Никита Андреевич — преподаватель Департамента политики и управления Национального исследовательского университета «Высшая школа экономики», первый заместитель Совета молодых политологов Российской ассоциации политической науки, магистрант образовательной программы «Прикладная политология» Национального исследовательского университета «Высшая школа экономики»

Горбунов Григорий Глебович — бакалавр образовательной программы «Политология» Национального исследовательского университета «Высшая школа экономики»

Мумина Мария Михайловна — бакалавр образовательной программы «Востоковедение» Национального исследовательского университета «Высшая школа экономики»

Фахретдинов Артур Радикович — бакалавр образовательной программы «Политология» Национального исследовательского университета «Высшая школа экономики»

Земцов Дмитрий Игоревич — проректор Национального исследовательского университета «Высшая школа экономики», научный сотрудник Института образования Национального исследовательского университета «Высшая школа экономики»

Научное издание

**Состояние студенческого киберспорта
в высших учебных заведениях Российской Федерации**

Экспертно-аналитический доклад

Зав. книжной редакцией *Е.А. Бережнова*
Компьютерная верстка и графика: *А.И. Паркани*
Корректор *Т.Г. Паркани*
Художественный редактор *В.П. Коршунов*

На обложке — фотография *Yan Krukaui*
(<https://www.pexels.com/ru-ru/photo/9072320/>)

Все новости издательства — <http://id.hse.ru>

Подписано в печать 20.06.2023. Формат 84×108/16
Гарнитура Newton. Усл. печ. л. 6,7. Уч.-изд. л. 4,2
Тираж 50 экз. Изд. № 2751. Заказ №

Национальный исследовательский университет
«Высшая школа экономики»
101000, Москва, ул. Мясницкая, 20
Тел.: +7 495 624-40-27

Отпечатано ООО «Фотоэксперт»
109316, Москва, Волгоградский проспект, д. 42