

Белоглазов Никита Леонидович

соискатель, студент

Юридический институт ФГБОУ ВО «Тихоокеанский

государственный университет»

г. Хабаровск, Хабаровский край

Научный руководитель

Покусаева Наталья Васильевна

старший преподаватель

ФГБОУ ВО «Тихоокеанский государственный университет»

г. Хабаровск, Хабаровский край

DOI 10.31483/r-109916

ПРОВЕДЕНИЕ КИБЕРСПОРТИВНЫХ СОРЕВНОВАНИЙ ДЛЯ СТУДЕНТОВ

***Аннотация:** в статье исследуется потенциал киберспорта как эффективного инструмента для обогащения университетского опыта. Рассматриваются преимущества, такие как: развитие социальных навыков, стимулирование умственной активности и физического здоровья студентов, также подчеркиваются возможности для профессионального роста и спонсорской поддержки, влияющей на развитие университетской инфраструктуры. Автор призывает к продолжению развития киберспортивного движения в университетах, создавая благоприятное окружение для студентов.*

***Ключевые слова:** киберспорт, студенчество, вуз, развитие, здоровье.*

1. Введение.

Киберспорт становится все более популярным и признанным видом спорта, привлекающим внимание миллионов людей по всему миру. В контексте университетской жизни, проведение киберспортивных соревнований для студентов представляет собой уникальную возможность объединить образование и развлечение. В данной статье мы рассмотрим преимущества и возможные пути органи-

зации киберспортивных соревнований в университетской среде. Помимо сплочения людей в коллективы и социальные группы на основе всевозможных игр разных жанров и категорий, киберспортивная составляющая несет в себе много других важных предпочтений: соревновательный аспект, дисциплина, режим и тренировки, навыки командной работы, постоянная работы мозга на фоне интеллектуальных нагрузок и многое другое.

2. Развитие социальных навыков и командной работы.

Одним из ключевых аспектов, определяющих значимость киберспортивных соревнований для студентов, является их способность развивать социальные навыки и сплоченность в команде. Участие в командных дисциплинах киберспорта вынуждает студентов эффективно взаимодействовать друг с другом, обмениваться стратегической информацией и принимать совместные решения в динамичной среде.

В процессе соревнований студенты учатся доверять своим партнерам, выстраивать эффективную коммуникацию и адаптироваться к различным стилям игры каждого члена команды. Эта коллективная работа создает условия для формирования высокоорганизованных и сплоченных коллективов, что важно для их будущей профессиональной жизни. Развитие навыков работы в команде в киберспорте может успешно переноситься на другие сферы жизни студентов, где общение с коллегами может определить успех проекта или карьерного роста, что подчеркивает социальную значимость организации подобных соревнований в университетской среде.

3. Стимулирование умственной активности и концентрации.

Проведение киберспортивных соревнований для студентов способствует стимулированию умственной активности и концентрации. Участие в турнирах по компьютерным играм требует высокой концентрации внимания, стратегического мышления и оперативной реакции. Эти навыки развиваются через участие в соревнованиях, поскольку игроки вынуждены быстро принимать решения в условиях повышенного напряжения. Также, соревновательная составляющая игровой

индустрии стимулирует развитие умений: работа в команде, общение и разрешение конфликтов, что положительно сказывается на социальной адаптации студентов. Кроме того, проведение киберспортивных соревнований для студентов предоставляет возможность развивать навыки ментального самоконтроля, управления стрессом и адаптации к переменчивым условиям. В процессе участия в турнирах студенты учатся эффективно распределять свою энергию и фокусировать внимание на достижении поставленных целей. Эти навыки не только полезны в контексте киберспорта, но также могут быть применены на практике в академической и профессиональной сферах, помогая студентам достигать больших успехов в учебе и работе.

4. Физическое здоровье и баланс между обучением и отдыхом.

Проведение киберспортивных соревнований для студентов поднимает важный вопрос о сохранении физического здоровья и установлении баланса между обучением и отдыхом. Участие в соревнованиях может быть важным и позитивным опытом для студентов, но при этом необходимо помнить об опасностях чрезмерной сидячей активности. Для поддержания физического здоровья студентам необходимо уделять внимание физическим упражнениям, растяжке и здоровому питанию. Также важно организовывать перерывы и выделять время на активный отдых, чтобы сохранить баланс между учебой и занятиями киберспортом. Это также связано с важностью сохранения психического здоровья студентов. Соревнования могут быть напряженным и стрессовым, поэтому необходимо уделять внимание психологической поддержке и регулярным перерывам для отдыха и релаксации. Создание здоровой балансировки между обучением, киберспортивными занятиями и отдыхом является важным аспектом для успешной студенческой жизни.

5. Возможности для профессионального роста.

Проведение киберспортивных соревнований для студентов также предоставляет уникальные возможности для профессионального роста. Участие в соревнованиях может помочь студентам развить умения в области стратегического планирования, коммуникации, управления временем и разрешения конфликтов – все это является ценными навыками, которые могут быть применены в будущей

профессиональной карьере. Кроме того, успешное участие в киберспортивных соревнованиях может укрепить резюме студента и открыть двери для возможностей трудоустройства в индустрии киберспорта и технологий. Таким образом, проведение киберспортивных соревнований для студентов не только способствует развлечению, но и предоставляет инструменты для их будущего профессионального роста.

Киберспортивные соревнования могут также предоставить студентам возможность сотрудничать с профессионалами в этой области, изучать новейшие технологии и тенденции в сфере компьютерных игр. Участие в соревнованиях может также способствовать развитию лидерских качеств, умения работать в команде и принимать решения в условиях большого давления. В конечном итоге, киберспортивные соревнования предоставляют студентам не только возможность проявить свои навыки и таланты, но и приобрести ценный опыт, который может быть применен в будущей карьере в области киберспорта или других технологических отраслях. На современных геймерах можно наглядно видеть, как игроки, поначалу уделявшие все свое время на игровой процесс и тренировки, добившись успеха, при этом, финансово обогатившись и набравшись популярности, открывают бизнес и успешно продвигают свой продукт предпринимательской деятельности на рынке. Самым популярным коммерческим направлением, где большинство начинающих игроков стремится преуспеть – стриминг.

6. Спонсорские возможности и развитие университетской инфраструктуры.

Спонсорские возможности для киберспортивных соревнований среди студентов предоставляют уникальную возможность для компаний и брендов привлечь внимание молодого потребителя. Многие компании заинтересованы в поддержке молодежи и могут видеть в киберспорте эффективный способ установить контакт с целевой аудиторией. Кроме того, организация соревнований требует развития инфраструктуры университетов, что может привести к улучшению условий для студентов, участвующих в киберспортивных мероприятиях, а также расширению возможностей для различных видов технической поддержки и ин-

новаций в академической среде. Этот вид спонсорства также может способствовать развитию университетских программ по киберспорту, обеспечивая доступ к оборудованию, тренировочным площадкам и профессиональным тренерам. Также важно отметить, что развитие киберспортивной инфраструктуры в университетах может привести к увеличению престижа и привлечению талантливых студентов, которые заинтересованы в учебе в университете, активно развивающем эту область. Многие университеты в разных странах уже видят перспективы в развитии киберспортивной инфраструктуры и его интеграции в академическую среду. Некоторые университеты, такие как университет штата Огайо в США, предоставляют стипендии и поддержку студентам, участвующим в киберспортивных командных программах. Количество университетов, участвующих в лиге киберспорта (Collegiate Esports League) также постоянно растет, что говорит о постепенном признании киберспорта в академической обстановке.

В других странах, таких как Южная Корея, многие университеты также развивают киберспортивные программы, предлагая студентам возможность участвовать в соревнованиях по играм, обеспечивая соответствующие тренировочные и игровые помещения. В Швеции университет (Chalmers University of Technology) запустил программу киберспорта, предоставляя студентам возможность участвовать в киберспортивных соревнованиях и развивать свои навыки в этой области.

7. Предложения по организации киберспортивных мероприятий в Тихоокеанском государственном университете.

Проведение киберспортивных соревнований для студентов может быть организовано как часть университетского спортивного мероприятия или как самостоятельное мероприятие для студентов. В рамках проведения таких соревнований, студенты могут участвовать в различных дисциплинах киберспорта, таких как игры в жанре стратегии, шутеры от первого и третьего лица, спортивные симуляторы и т. д.

Для организации соревнований можно использовать специально оборудованные залы с необходимым компьютерным оборудованием и программным обеспечением. Также необходимо учесть возможность онлайн-трансляций соревнований для тех студентов, которые не могут присутствовать на мероприятии лично.

Организаторы могут предоставить возможность студентам создавать команды для участия в соревнованиях, что не только способствует развитию командных навыков, но и содействует развитию дружеских отношений между участниками. Также можно предоставить возможность студентам принимать участие в соревнованиях как индивидуально, так и в командном формате.

Проведение киберспортивных соревнований для студентов может способствовать развитию вузовского киберспортивного сообщества, укреплять дружеские связи между студентами, развивать лидерские качества и способствовать повышению активности студентов в образовательном процессе.

8. Заключение.

В заключение, проведение киберспортивных соревнований для студентов имеет огромный потенциал для развития спортивной и образовательной сфер. Это предоставляет возможность студентам проявить свои навыки в игровом контексте, способствует формированию командной работы, развитию стратегического мышления и улучшению реакции. Кроме того, такие соревнования способствуют укреплению сообщества студентов и повышению привлекательности учебных заведений. В целом, проведение киберспортивных соревнований для студентов оказывает положительное влияние на их развитие и обучение, что делает это направление актуальным и перспективным для дальнейших исследований и проведения мероприятий.

Проведение киберспортивных соревнований для студентов способствует созданию и развитию новых образовательных программ, таких как курсы по игровой стратегии, электронной спортивной тренировке и управлению командой. Это может привести к формированию специализированных учебных программ и курсов, которые учитывают особенности киберспортивной индустрии. Организация

киберспортивных соревнований поддерживает развитие сетевой инфраструктуры в учебных заведениях, стимулируя учреждения к улучшению своих технических возможностей. Это также способствует привлечению спонсоров и инвесторов в образовательные учреждения, и может привести к созданию новых рабочих мест и возможностей для студентов в сфере киберспорта.

Таким образом, проведение киберспортивных соревнований для студентов имеет потенциал стать важной частью академической и спортивной жизни учебных заведений, способствуя развитию студентов, привлекательности учебных программ и обогащению культурной и спортивной среды колледжей и университетов.

Список литературы

1. Войков Л.М. Методические рекомендации по проведению студенческих киберспортивных турниров (с учётом опыта международного киберспортивного фестиваля «Битва за науку» – 2023) / Войков Л.М., Л.Б. Кузина [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://clck.ru/38VqrK> (дата обращения: 23.01.2024).

2. Яськов И.О. Состояние студенческого киберспорта в высших учебных заведениях российской федерации / И.О. Яськов, Д.В. Пашкова, Н.А. Зарипов [др.] [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.hse.ru/mirror/pubs/share/854557184.pdf> (дата обращения: 23.01.2024).

3. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/izucheniemotivatsii-studentov-vuza-k-zanyatiyam-kulturoy-isportom> (дата обращения: 10.01.2022).

4. Киберспорт и компьютерные игры в высшем образовании [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://d-russia.ru/wp-content/uploads/2023/01/rt_cyber_2612.pdf (дата обращения: 23.01.2024).

5. Киберспорт в студенческой среде: проблемы и перспективы развития [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://clck.ru/38VqkD> (дата обращения: 23.01.2024).

6. Примеры успешно проведенных киберспортивных турниров для студентов в университетах и рекомендации по организации подобных мероприятий (статья на портале «eSports Observer») [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://archive.esportsobserver.com/> (дата обращения: 23.01.2024).