

УДК 796.01:004

DOI 10.5930/1994-4683-2026-2-20-27

Развитие киберспорта в студенческой среде

Касьяненко Виктория Ивановна

Волкова Нина Сергеевна

Бронова Екатерина Владимировна

Дальневосточный федеральный университет, Владивосток

Аннотация

Цель исследования – проанализировать состояние развития киберспорта в мире и выявить перспективы его внедрения в студенческую среду. Задачи исследования: выявить роль киберспорта в сфере высшего образования, изучить проекты по созданию киберспортивных организаций в вузах.

Методы и организация исследования. Использованы методы анализа и обобщения научно-методической литературы, контент-анализ зарубежных и отечественных источников, сбор статистики, качественный метод по изучению успешных мировых практик, метод наблюдения при отслеживании изменений и положения объекта на базе киберспортивной организации «PINGwin» Дальневосточного федерального университета.

Результаты исследования и выводы. Современная сфера образования невозможна без ориентации на современные цифровые технологии и внедрения мер по развитию технологических навыков у студентов. В том числе, с упором на формирование для студентов смежных профессиональных направлений, таких как киберспорт. Полученные в рамках исследования результаты позволили сделать заключение о необходимости внедрять программы и меры по развитию студенческого киберспорта в сфере высшего образования.

Ключевые слова: киберспорт, университетский спорт, образовательный процесс, Дальневосточный федеральный университет

Development of esports in the student environment

Kasyanenko Viktoriya Ivanovna

Volkova Nina Sergeevna

Bronova Ekaterina Vladimirovna

Far Eastern Federal University, Vladivostok

Abstract

The purpose of the study is to analyze the state of eSports development worldwide and identify the prospects for its implementation in the student environment. The objectives of the study are to determine the role of esports in higher education and to examine projects for the establishment of esports organizations in universities.

Research methods and organization. The methods used include the analysis and synthesis of scientific and methodological literature, content analysis of foreign and domestic sources, statistical data collection, a qualitative method for studying successful global practices, and the observation method for tracking changes and the status of the object based on the esports organization "PINGwin" at the Far Eastern Federal University.

Research results and conclusions. The modern education sector is inconceivable without a focus on contemporary digital technologies and the implementation of measures to develop technological skills among students. This includes an emphasis on forming competencies for students in related professional fields, such as esports. The results obtained from the study allowed to conclude that it is necessary to implement programs and measures aimed at developing student esports within higher education.

Keywords: esports, university sports, educational process, Far Eastern Federal University

Введение. Актуальность исследования такого относительно нового феномена, как «киберспорт», обосновывается широким распространением интернета среди населения, в том числе в образовательной среде. По данным на конец 2024 года, число пользователей интернета в России составляло более 110 миллионов человек (около 74% населения) [1].

Ввиду пандемии COVID-19, активно развивавшейся с начала 2020 года, многие люди заинтересовались киберспортом на фоне проведения большого количества времени дома и использования цифровых технологий для общения, работы и досуга. По последним данным, аудитория киберспорта, начиная от самих игроков и заканчивая зрителями, к концу 2025 года достигла 641,1 млн человек [2]. По данным исследований центра АКАР/АРИР/РАМУ при поддержке агентства Cybertnetica и Ассоциации игровой индустрии, на конец 2024 года треть россиян (29,9%) интересовалась киберспортом [3]. При этом ядро целевой аудитории, занимающейся киберспортом, – это молодежь от 25 до 34 лет (39,7%), где основную возрастную группу составляют люди 20–44 лет (76,1%) [3].

Поскольку направление киберспорта в большей мере привлекает молодежь, то образовательные учреждения также заметили эту тенденцию и начали активно внедрять киберспорт в образовательный процесс. Так, многие зарубежные университеты и школы первыми в мире стали поддерживать интерес молодежи к киберспорту, открывая специальности в университетах и кружки в школах. Например, в Великобритании с 18 сентября 2018 года есть возможность получить высшее образование по специальности «киберспорт» в Стаффордширском университете. В Йоркском университете, в сотрудничестве с ESL (известной британской киберспортивной организацией), одним из первых в мире позволили студентам внедрять и тестировать новые методы обучения в специальном центре исследований для киберспорта [4].

В США есть ряд киберспортивных лиг, 175 колледжей и университетов, которые выступают членами Национальной ассоциации студенческого киберспорта (NACE) и предлагают много официально признанных киберспортивных специальностей, а также выплачивают обучающимся полные и частичные спортивные стипендии, признавая этим киберспорт одним из официальных видов спорта [4].

В России на сегодня развитие киберспорта также выходит на новый уровень. Так, Национальная ассоциация университетского киберспорта «Н.А.У.К.А.», созданная летом 2021 года на базе Томского государственного университета, в декабре 2021 года провела первое масштабное мероприятие – Всероссийский киберспортивный турнир по CS:GO (Counter-Strike: Global Offensive). На турнир заявилось 219 команд из 100 вузов России, соревновалось более 1000 киберспортсменов. В проекте Н.А.У.К.А на постоянной основе принимают участие 50 вузов России, на мероприятия подаются более 200 организаций высшей школы нашей страны [5]. Данная мера была мотивирована появлением спроса в стране на новых специалистов в области гейминга: менеджеров киберспортивных команд, профессиональных комментаторов, геймдев-разработчиков, закрыть который можно при помощи развития университетского киберспорта.

Это подтверждает тот факт, что киберспорт становится неотъемлемой частью студенческой жизни. К тому же такие мероприятия способствуют формированию команды, развитию навыков стратегического мышления и повышению уровня взаимодействия между студентами.

Поэтому данная статья посвящена анализу роли киберспорта в мире и перспективам его внедрения в студенческую среду, рассматривая его влияние на здоровье студентов, образовательный процесс и социальные взаимодействия. В качестве ключевых задач научной работы выступает выявление роли киберспорта в

сфере высшего образования и изучение проектов по созданию киберспортивных организаций в вузах.

Методика и организация исследования. В исследовании использовались методы анализа и обобщения научно-методической литературы, контент-анализ зарубежных и отечественных источников, сбор статистики, качественный метод по изучению успешных мировых практик, метод наблюдения при отслеживании изменений и положения объекта на базе киберспортивной организации «PINGwin» Дальневосточного федерального университета.

Результаты исследования. Проведенный контент-анализ научной литературы зарубежных и отечественных авторов показал, что киберспорт в XXI веке признается как потенциальная возможность развивать молодежь; в том числе в университетской среде формируются организации по развитию данного направления.

Несмотря на распространённое мнение о том, что видеоигры отвлекают студентов от учебы, киберспорт может оказывать положительное влияние на образовательный процесс. Во многих университетах уже существуют специализированные курсы и программы, связанные с игровым дизайном, программированием и менеджментом киберспортивных мероприятий. Участие в киберспортивной деятельности может способствовать не только досугу, но и будущей профессиональной карьере студентов.

Кроме того, некоторые вузы предоставляют стипендии для киберспортсменов, поддерживая талантливых игроков и мотивируя их к академическим достижениям. Это подчеркивает серьезное отношение образовательных учреждений к данному направлению. Так, хорошим примером комплексного подхода к подготовке людей к киберспорту служит то, что в 2019–2020 годах на базе Лаборатории киберспортивных рекордов в Москве был разработан ИТ-сервис «ИТ-система Кибер лаб (CyberLab)» по итогам исследования внедрения современных ИТ в систему сопровождения профессиональной подготовки киберспортсменов [6]. Он прошел апробацию и был внедрен в практическую работу. Проект помогает киберспортсменам на разных уровнях их подготовки развивать свои индивидуальные навыки благодаря комплексному подходу к обучению:

- формированию индивидуальных профилей игроков;
- оценке динамики состояния киберспортсменов;
- коучингу по повышению их игровой эффективности;
- индивидуальным рекомендациям по оптимизации образа жизни и формированию гармоничной двигательной активности;
- нутритивно-метаболической и психологической поддержке в момент тренировок и соревнований.

Таким образом, уже сейчас есть продукты на российском рынке, позволяющие осуществлять комплексную подготовку киберспортсменов разных возрастных групп благодаря безопасным и эффективным психологически обоснованным методикам.

Однако на первый взгляд может показаться, что киберспорт и физическая культура — это совершенно разные сферы, но современные исследования и практика показывают, что физическая подготовка играет важную роль в достижении успехов в киберспорте. Вот несколько аспектов связи между этими направлениями:

- *здоровье и выносливость*: долгое время, проведенное за компьютером, может приводить к проблемам с осанкой, зрением и общим самочувствием. Регулярные физические нагрузки помогают избежать негативных последствий. Программы физической культуры могут включать упражнения для улучшения осанки, профилактики глазных заболеваний и борьбы с сидячим образом жизни;

- *концентрация и когнитивные функции*: физическая активность способствует улучшению кровообращения, что положительно сказывается на работе мозга, памяти и скорости реакции. Это, в свою очередь, может повысить результативность киберспортивных игроков, которые, помимо умственных, испытывают физическую нагрузку во время долгих матчей;

- *психологическая устойчивость*: спорт помогает бороться со стрессом и тревожностью, что особенно важно в киберспортивных соревнованиях, где требуется высокий уровень сосредоточенности. Программы физической культуры могут включать элементы психофизической подготовки, такие как релаксация и дыхательные практики, что помогает киберспортсменам поддерживать эмоциональную стабильность;

- *развитие мелкой моторики и координации*: многие упражнения (например, на растяжку или развитие ловкости рук) помогают игрокам сохранять контроль над движениями во время игры и быстрее реагировать на изменения в игровом процессе. Хорошо развитая координация помогает минимизировать физическую усталость и улучшить общую производительность в киберспорте.

При этом также имеются и негативные стороны активного погружения в киберспортивную деятельность, что может привести к проблемам со здоровьем при неправильной организации или полном отсутствии физических упражнений. Разберем на примере научных работ отечественных авторов Г. Ковалева, Д. Янкевич, Н. Чайковской и А. Талан, которыми было проведено комплексное исследование, в котором приняло участие 60 человек (табл. 1) [6].

Таблица 1 – Характеристика типичных проблем со здоровьем среди киберспортсменов

Симптомы влияния регулярных занятий киберспортом на состояние здоровья спортсмена	Кол-во киберспортсменов, заявивших о проблемах со здоровьем, % Стаж участия в соревнованиях и тренировках		
	Менее 1 года	1-3 года	3-5 лет
Функциональные нарушения зрительной системы	56,8	64,5	91,7
Головные боли и легкий неврологический дефицит	14,6	28,3	40,5
Болевой синдром и ограничение подвижности в области спины и шеи	23,5	41,2	58,2
Повышенная утомляемость и астения	24,4	32,7	46,6
Функциональные нарушения в костно-мышечной и суставной системе верхних конечностей	14,9	28,3	36,7
Функциональные нарушения опорно-двигательного аппарата	18,6	38,2	41,3
Повышенная раздражительность, психоэмоциональные нарушения	11,7	21,6	35,3
Нарушение ночного сна	8,3	15,5	20,6
Ухудшение памяти и внимания	7,2	12,3	17,1

Результаты исследования включают данные о хронических жалобах киберспортсменов с разным стажем участия в тренировочно-соревновательном процессе. По этой причине профессиональные киберспортсмены включают в свои тренировки

физические упражнения, а многие вузы рекомендуют сочетать занятия киберспортом с физической активностью.

Киберспорт способствует развитию множества полезных навыков у студентов [4, 7], таких как:

- командная работа и коммуникация;
- тактическое мышление и аналитические способности;
- быстрая реакция и стрессоустойчивость;
- управление временем и дисциплина.

Развитие киберспорта в университетах нацеливает студентов на:

- обучение коммуникации в цифровом мире и командной работе;
- соблюдение киберспортивной этики;
- формирование навыков саморегуляции, быстрой реакции и стрессоустойчивости;

- формирование навыков работы с ИТ и программным обеспечением;
- развитие тактического мышления и аналитических способностей;
- управление временем и дисциплину.

На выходе студенты получают ряд знаний и практических навыков:

- умение определять цели и разрабатывать план действий по их достижению;
- самостоятельное ведение, корректировка и контроль результатов своей деятельности;
- эффективное использование информационных и цифровых средств для достижения целей;
- выбор стратегий и методов для достижения поставленных целей.

Таким образом, студенческий киберспорт является отличной площадкой для выявления и формирования талантливых игроков, которые могут продолжить свою карьеру на профессиональном уровне.

Поскольку реалии современного мира требуют от каждого человека быстрой адаптации к новым требованиям, то в условиях мировой цифровизации сфера образования также должна идти в ногу со временем и подстраиваться под использование информационных технологий в своей среде. Востребованной тенденцией развития современного образования является тотальная цифровизация и переход в онлайн-режим. Большое количество интеграций различных онлайн-школ, курсов и т. д. эффективно решают сразу несколько задач: дают доступ большому количеству обучающихся к овладению актуальными образовательными ресурсами, делают процесс образования насыщенным, интересным, динамичным и открытым, открывая при этом новые карьерные перспективы [7].

Поэтому киберспорт в университетах уже давно перестал быть просто развлечением. Многие вузы включают его в свою внеклассную деятельность, организуют клубы и секции, проводят соревнования между факультетами и даже участвуют в межвузовских чемпионатах. Внедрение киберспорта в учебный процесс открывает студентам не только игровую карьеру, но и множество смежных профессиональных направлений, таких как:

- разработка видеоигр (гейм-дизайн, программирование, тестирование);
- киберспортивный менеджмент и организация турниров;

- журналистика и аналитика в сфере киберспорта;
- комментирование и ведение трансляций;
- спортивная психология и тренерская деятельность.

Пример развития данного направления на базе Дальневосточного федерального университета (ДВФУ) демонстрирует учёт современных требований к развитию киберспорта и предоставление возможностей для профессионального роста студентов-киберспортсменов.

Так, недавно в ДВФУ была создана киберспортивная организация «PINGWIN», которая объединила студентов, увлеченных игровой индустрией.

Основная цель организации — создание крепкого игрового сообщества и популяризация киберспорта на Дальнем Востоке.

«PINGWIN» организует турниры по таким популярным дисциплинам, как Dota 2, CS:GO, Hearthstone, Clash Royale и StarCraft II, а также проводит отборочные соревнования для формирования сборной университета, которая представляет ДВФУ на всероссийских турнирах [8].

Помимо соревновательной деятельности, организация активно занимается образовательной работой, организуя лекции и семинары по тактике, стратегии, тренировочному процессу и физической подготовке киберспортсменов.

Студенческий киберспорт в ДВФУ выходит за рамки обычных соревнований: проводится трансляция игр на популярных платформах Twitch, YouTube и VK Play, а также ведётся работа по обучению новичков и поддержке молодых талантов. Организация также сотрудничает с другими студенческими объединениями, что позволяет проводить межвузовские турниры и расширять сообщество.

Схожий пример внедрения киберспорта в студенческую среду есть в Великолукской ГСХА. Научными сотрудниками была разработана модель привлечения студентов к занятиям физической культурой в формате фиджитал. Фиджитал спорт – это инновационный формат занятий спортом, объединяющий использование цифровых технологий и физическую активность. В данной модели В.Ю. Стрелецкая описала ряд ключевых этапов [9]:

- Первый этап – «создание уникальной зоны»: создание фиджитал-зоны, где у студентов есть возможность познакомиться с новыми дисциплинами, имея доступ к специальному оборудованию.
- Второй этап – «образовательный»: проведение открытых специализированных теоретико-методологических тренировочных занятий и мастер-классов с освоением правил соревнований, а также развитием игровых навыков.
- Третий этап – «практический»: формирование из обучающихся академии команд для тренировок, где использование классических тренировок на физических и виртуальных тренировочных площадках направлено на отработку коммуникативных командных навыков и механических игровых навыков, а также формирование новых отношений в обществе.
- Четвертый этап – «соревновательный»: проведение соревнований способствовало приобретению игровых технико-тактических навыков, овладению цифровыми технологическими навыками и развитию креативного мышления у учащихся, умению работать в команде в условиях соревновательной деятельности.

Выводы. В рамках данного исследования было выявлено, что киберспорт в студенческой среде играет важную роль не только в развитии игровых навыков, но и в формировании личностных и профессиональных качеств. Он способствует социализации, обучению, развитию критического мышления и умению работать в команде. Вузы, поддерживающие киберспорт, не только создают комфортные условия для студентов, но и способствуют формированию будущих профессионалов игровой индустрии.

Таким образом, студенческий киберспорт — это не просто увлечение, а полноценное направление, которое объединяет учебу, спорт и перспективы профессионального роста.

Поскольку студенческий киберспорт продолжает активно развиваться, выделим несколько ключевых направлений для его будущего роста:

- создание национальных и международных лиг, в которых смогут участвовать студенческие команды;
- расширение образовательных программ, связанных с киберспортом;
- увеличение числа вузов, предоставляющих стипендии киберспортсменам;
- открытие специализированных игровых зон и тренировочных баз в университетах.

За время проведения данного исследования был проведен сравнительный анализ по международным и российским практикам развития студенческого киберспорта. В том числе, был приведен пример проекта по созданию киберспортивной организации на базе Дальневосточного федерального университета, которая транслирует возможные точки роста для других вузов и делится опытом по внедрению подобных программ развития киберспортсменов в рамках образовательной среды.

Список источников

1. Терентьева Е. В., Аргунов Г. О. Функции и сервисы телеграм-канала как инструмента развития российской информационно-образовательной среды. DOI 10.24412/1991-5497-2025-2111-87-89 // Мир науки, культуры, образования. 2025. № 2 (111). С. 87–89. EDN: PVVYUZ.
2. Отчет о мировом рынке киберспорта «Global esports market report» (2023) // ASO World : сайт. URL: <https://asoworld.com/ru/blog/global-esports-market-report-2023/> (дата обращения: 12.10.2025).
3. Исследование «Аудитория киберспорта в России» // Аналитический центр АКАР/АРИР/ПАМУ : сайт. URL: <https://www.sostav.ru/blogs/268196/54447> (дата обращения: 12.10.2025).
4. Горошко С. К. Киберспорт как эффективный инструмент формирования и развития навыков у молодежи // Тенденции развития науки, образования и экономики в эпоху цифровизации : материалы международной научно-практической конференции. Липецк : Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семенова-Тян-Шанского, 2022. С. 44–47. EDN: WMSRYO.
5. Проект «Н.А.У.К.А» // Национальная Ассоциация Университетского Киберспорта : сайт. URL: <https://cism-ms.ru/poleznye-materialy/proekt-n-a-u-k-a-v-reshenii-kakikh-zadach-mozhet-pomoch-universitetskiy-kibersport> (дата обращения: 12.10.2025).
6. Современные цифровые технологии в системе профессиональной подготовки специалистов для киберспорта / Ковалева Г. А., Янкевич Д. С., Чайковская Н. Э., Талан А. С. DOI 10.26795/2307-1281-2021-9-2-9 // Вестник Мининского университета. 2021. Т. 9, № 2 (35). Порядок. № 9. EDN: RZISIJ.
7. Алмазова И. Г., Числова И. Г., Кондакова И. В. Информационные технологии в развитии киберспорта как образовательного потенциала молодежи. DOI 10.32744/pse.2022.4.34 // Перспективы науки и образования, 2022. № 4 (58). С. 578–597. EDN: GKTUQN
8. Организация PINGwin // Киберспортивная организация на базе ДВФУ : сайт. URL: <https://www.dvfu.ru/student-life/social-organization/public-association-kibersportivnaya-organizatsiya-pingwin/> (дата обращения: 12.10.2025).
9. Стрелецкая Ю. В., Космина Е. А. Модель внедрения занятий в формате фиджитал в непрофильном вузе на основе реализации студенческого грантового проекта. DOI 10.5930/1994-4683-2025-58-64 // Ученые записки университета имени П.Ф. Лесгафта. 2025. № 8 (246). С. 58–64. EDN: HKZBOI.

References

1. Terentyeva E. V., Argunov G. O. (2025), "Functions and services of the Telegram channel as a tool for developing the Russian information and educational environment", *MNKO*, No 2 (111), pp. 87–89, DOI 10.24412/1991-5497-2025-2111-87-89.
2. (2023). "Report on the global eSports market "Global esports market report", *ASO World*, website, URL: <https://asoworld.com/ru/blog/global-esports-market-report-2023/>.
3. "Research Esports Audience in Russia", *Analytical Center AKAR / ARIR / RAMU*, website, URL: <https://www.sostav.ru/blogs/268196/54447>.
4. Goroshko S. K. (2022), "Cybersport as an effective tool for the formation and development of skills among young people", *Trends in the development of science, education and economics in the era of digitalization*, Materials of the international scientific and practical conference, Lipetsk, Lipetsk State Pedagogical University named after P.P. Semenov-Tyan-Shansky, pp. 44–47.
5. "Project N.A.U.K.A.", *National Association of University Cybersport*, website, URL: <https://cism-ms.ru/poleznye-materialy/proekt-n-a-u-k-a-v-reshenii-kakikh-zadach-mozhet-pomoch-universitetskiy-kibersport>.
6. Kovaleva G. A., Yankevich D. S., Chaikovskaya N. E., Talan A. S. (2021), "Modern digital technologies in the system of professional training of specialists for eSports", *Bulletin of Minin University*, No 2 (35), DOI 10.26795/2307-1281-2021-9-2-9.
7. Almazova I. G., Chislova I. G., Kondakova I. V. (2022), "Information technologies in the development of eSports as an educational potential of youth", *Prospects of Science and Education*, No 4 (58), pp. 578–597, DOI 10.32744/pse.2022.4.34.
8. "PINGwin Organization", *eSports organization based on FEFU*, website, URL: <https://www.dvfu.ru/student-life/social-organization/public-association-/kibersportivnaya-organizatsiya-pingwin/>.
9. Streletskaya Yu. V., Kosmina E. A. (2025), "A Model for Implementing Phygital-Based Classes at a Non-Core University Based on a Student Grant Project", *Scientific Notes of P. F. Lesgaft University*, No. 8 (246), pp. 58–64, DOI 10.5930/1994-4683-2025-58-64.

Информация об авторах:

Касьяненко В.И., старший преподаватель Школы искусств и гуманитарных наук ДВФУ, SPIN-код: 2717-9076.

Волкова Н.С., старший преподаватель Школы искусств и гуманитарных наук ДВФУ, SPIN-код: 9955-7129.

Бронова Е.В., старший преподаватель Школы искусств и гуманитарных наук ДВФУ, SPIN-код: 4912-7131.

Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов

Поступила в редакцию 10.01.2026.

Принята к публикации 31.01.2026.