

КИБЕРСПОРТ, КАК СПОРТИВНАЯ ДИСЦИПЛИНА В ВУЗАХ

**Провалов В. Е., студент 4 курса факультета агротехнологий,
земельных ресурсов и пищевых производств**

**Научный руководитель – Макарова Е.В., кандидат педагогических
наук, доцент**

***Ключевые слова:** программа развития, правительство, киберспорт, индустрия, Россия.*

Данная Статья посвящена развитию киберспорта в России, в частности тому, что правительство России утвердило дорожные карты, в которых предусмотрено внедрение киберспортивных дисциплин в программы университетов к концу 2024 года.

Введение. Правительство России утвердило дорожные карты по внедрению киберспортивных дисциплин в вузах. К концу 2024 года в программу университетов включают курсы киберспортивных дисциплин, причем не только для гуманитариев, но и для будущих технических специалистов [1].

Цель работы. анализ внедрения киберспортивных дисциплин в вузах.

Результаты исследований. В программы отечественных вузов к концу 2024 года включают киберспортивные дисциплины. Об этом сообщается в дорожной карте «Новое общесистемное программное обеспечение» (НОПО), рассчитанной до 2030 года. Для этого исполнители должны будут проанализировать системы образования в других государствах.

В ряде российских вузов уже есть киберспортивные дисциплины. Объем финансирования по всем проектам дорожной карты до 2030 года составит 71,5 млрд рублей. Сколько именно пойдет на поддержку игровой индустрии, не сообщается. Неясно так же, как будут называться новые предметы.

Эксперты игровой индустрии настроены скептически. Киберспорт в России, по данным владельца порталов о видеоиграх

«Канобу» и «Игромания» Гаджи Махтиева, занимал лишь 0,5% рынка всей игровой индустрии. По данным My.Games, в 2021 году российский рынок видеоигр достиг 177,4 млрд рублей.

Основатель студии Vengeance Games Константин Сахнов объяснил «Ведомостям», что основными направлениями в вузах могут стать менеджмент в сфере киберспорта, игровая журналистика и коммуникации, и развитие бизнеса. При этом массового интереса к таким выпускникам со стороны вузов не будет.

Некоторые российские университеты уже внедрили киберспортивные курсы в свои программы, например ВШЭ, Финансовый университет, РАНХиГС, НГУ им. П. Ф. Лесгафта, УдГУ и Российский университет спорта (РУС). Так, в РУС с 2014 года функционирует кафедра компьютерного спорта с магистратурой и аспирантурой.

В ВШЭ киберспорт преподается в рамках программы для магистров «Международный спортивный менеджмент, маркетинг и право». В то же время игровым компаниям специалисты из киберспорта массово сейчас не требуются, отметил в беседе с изданием руководитель Организации развития видеоигровой индустрии Василий Овчинников. Сахнов с этим соглашается, отмечая, что большинство разработчиков игр никак не связаны с киберспортом, так как это очень узкая ниша.

Киберспортивная предыстория. В основе НОПО – существующая карта «Новые коммуникационные интернет-технологии», которую подготовил «Ростелеком», а правительство утвердило в июле 2021 года. В этом документе также отмечалось, что российские власти собираются ввести в действующие вузовские программы киберспортивные дисциплины. В 2022 году в вузовские программы вошли и курсы по анализу данных, разработке компьютерных игр и использованию технологий при создании кинофильмов и другого медиаконтента.

Вместе с НОПО правительственная комиссия по цифровому развитию 16 декабря 2022 года также утвердила дорожную карту «Новое индустриальное программное обеспечение».

Заключение. Сформировано шесть «дорожных карт» высокотехнологичных направлений, в перечень вошли «Квантовые

вычисления», «Квантовые коммуникации», «Искусственный интеллект» и «Современные и перспективные сети мобильной связи». Заместитель председателя правительства Дмитрий Чернышенко объяснил, что в документах отражены реальные потребности отраслей экономики в импортозамещающих программных решениях.

В формировании программ участвовали около 200 российских ИТ-компаний, которые и профинансируют большую часть проектов за счет собственных средств (на сумму более 200 млрд руб.). Среди таких проектов, которые готовы спонсировать организации – те, что включают программные решения по направлениям PLM, CAE, CAD, MES, SCADA, CRM, ERP, DBMS, OS, GIS, BIM, EDMC и другим. Компании будут финансировать их после заключения соглашений с правительством об обеспечении гарантированного спроса на новые продукты.

Другие проекты предполагают привлечение кредитных средств (около 20 млрд руб.) и грантовых (более 23 млрд руб.). Гранты предоставят Российский фонд развития информационных технологий и фонд «Сколково».

Библиографический список:

1. Макарова, Е.В. Интегральные личностные характеристики студентов как универсальные предпосылки успешности профессиональной деятельности / Е.В. Макарова // Педагогика и психология образования. –2023. – № 1. – С. 204-220.

ESPORTS AS A SPORTS DISCIPLINE IN UNIVERSITIES

Provalov V.E.

Scientific supervisor – Makarova E.V.

Ulyanovsk State Agrarian University

Keywords: *Development program, government, esports, industry, Russia.*

This article is devoted to the development of esports in Russia, in particular, the fact that the Russian government has approved roadmaps that provide for the introduction of esports disciplines into university programs by the end of 2024.