



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ
ФЕДЕРАЦИИ

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ГИДРОМЕТЕОРОЛОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Кафедра Социально-гуманитарных наук

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

На тему: Игровая индустрия и киберспорт как каналы продвижения
инновационных продуктов

Исполнитель _____ Петрошенко Макар Денисович _____

Руководитель _____ Кандидат философских наук, доцент _____

_____ Пряхина Анна Валентиновна _____

«К защите допускаю»

Заведующий кафедрой _____

_____ (подпись)

_____ Кандидат культурологии, доцент _____

_____ Киреева Ольга Викторовна _____

«05» июня 2024_г

Санкт-Петербург

2024

СОДЕРЖАНИЕ

	Стр.
ВВЕДЕНИЕ.....	3
1 Теоретические аспекты исследования киберспорта как канала продвижения.....	5
1.1 Киберспорт: история, феноменология, сущность.....	5
1.2 Киберспорт как канал продвижения и поддержания имиджа ВУЗа	15
2 Анализ деятельности вуза и развития киберспорта как канала его продвижения.....	26
2.1 Профиль и ситуационный анализ ВУЗа.....	26
2.1.1 Анализ целевой аудитории.....	31
2.1.2 Конкурентный анализ.....	32
2.1.3 SWOT – анализ.....	36
2.2 Разработка рекомендаций по модернизации киберспортивной деятельности в вузе как канал продвижения.....	39
2.2.1 Продвижение через социальные сети и привлечение новых спонсоров.....	39
2.2.2 Создание киберспортивного центра.....	41
2.2.3 Организация турниров и мероприятий.....	43
2.2.4 Организация киберспортивных мастер-классов для студентов.....	46
2.3 Оценка эффективности.....	49
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	51
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ.....	53
ПРИЛОЖЕНИЕ.....	56

ВВЕДЕНИЕ

В современном мире игровая индустрия и киберспорт занимают важное место как каналы продвижения инновационных продуктов. С развитием технологий и появлением новых возможностей для взаимодействия с аудиторией, компании все чаще обращаются к игровым и спортивным форматам для продвижения своих продуктов. Новаторские идеи, креативные решения, а также активное взаимодействие с пользователями через игры и электронные платформы позволяют привлечь внимание широкой аудитории и удержать ее внимание.

Сейчас киберспорт — это вид соревнований, где профессиональные игроки соревнуются друг с другом в различные видеоигры. Киберспорт стал очень популярным и признанным спортивным мероприятием, которое привлекает миллионы зрителей по всему миру.

Актуальность проблемы - киберспорт становится все более популярным и признанным видом спорта, собирающим огромное количество зрителей и участников. Однако студенческий киберспорт часто игнорируется в университетах и образовательных учреждениях, хотя многие студенты активно участвуют в киберспортивных соревнованиях. Также данный вид деятельности может быть важным каналом для выявления и развития талантливых игроков. Проявить свои способности и добиться успешной карьеры в киберспорте могут помочь студентам карьеры в этой области. Поддержка студенческого киберспорта способствует созданию более разнообразной университетской жизни и атмосферы. Такие мероприятия могут привлечь новых студентов, повысить интерес к университету и укрепить его общественное признание. Участие в студенческих киберспортивных командах способствует формированию командного духа, развитию коммуникационных навыков и укреплению связей между студентами и стимулирует социальные взаимодействия и разнообразные формы активности среди студентов.

Актуальность исследования определил цели и задачи работы.

Цель: Разработать рекомендации по модернизации киберспортивной деятельности в ВУЗе как канала его продвижения.

Задачи:

1. Рассмотреть теоретические аспекты исследование киберспорта как канала коммуникации.
2. Охарактеризовать целевые аудитории киберспортивной деятельности российского государственного гидрометеорологического университета.
3. Проанализировать киберспортвную деятельность вуза и практику киберспорта как канала продвижения.
4. Разработать рекомендации по модернизации киберспортивной деятельности в российском государственном гидрометеорологическом университете.
5. Предложить критерии оценки эффективности.

Объект – киберспорт и игровая индустрия как каналы продвижения в наше время.

Предмет - киберспортивная деятельность как канал продвижения организации.

Для достижения указанной цели и решения поставленных задач в работе применялись следующие методы: анализ документов, анкетный опрос, ситуационный и контент-анализ, SWOT-анализ, PEST-анализ и сравнение.

Для написания выпускной квалификационной работы использовались научные исследования отечественных авторов таких как: Богуславская В. В., Азизулова А. О., Будник Е. А., Шарахина Л. В., Викулов В. В. Журналистика, Викулов В. В., Карпенко И. И. Лобановская Е. Ю., Тарасенко, Л.В.

1 Теоретические аспекты исследования киберспорта как канала продвижения

1.1 Киберспорт: история, феноменология, сущность

Киберспорт - это вид спорта, в котором участники соревнуются в видеоиграх. Киберспорт становится все более популярным и признанным как официальное спортивное соревнование, с множеством турниров, команд и профессиональных игроков. Участники обычно соревнуются в различных жанрах видеоигр, таких как стратегии в реальном времени, шутеры от первого и третьего лица, спортивные симуляторы, и другие. Игроки тренируются, изучают тактики и стратегии игры, улучшают свои навыки и тщательно подбирают состав команды для достижения победы [17].

Киберспорт собирает огромное количество зрителей и имеет миллионы поклонников по всему миру. В последние годы профессиональные киберспортсмены стали звездами и зарабатывают большие деньги на участии в турнирах, спонсорских контрактах и призовых фондах. Гейминг - это один из видов развлечений, заключающийся в игре в видеоиграх. Он ключари в себя как одно-, так и многопользовательские игры на всех видах платформ [16].

До того, как появилось понятие киберспортивных дисциплин, люди соревновались между собой на аркадных автоматах или домашних консолях. Тогда ещё не было никакой локальной сети, а интернета тем более. Соревнования проходили в торговых центрах. Играли по очереди, и победителем был тот, кто наберет максимальное количество очков [6]. Подобным образом боролись за приз работники и студенты стэнфордского университета, которые устроили самый первый турнир по видеоиграм получивший название «Межгалактическая олимпиада по Spacewar». Spacewar - это компьютерная игра, в которой игроки управляют космическими кораблями и сражаются друг с другом в открытом космосе. Девятнадцатого октября 1972 года они решили сразиться за подписку на популярный журнал «Rolling Stone». Для привлечения внимания организаторы события повесили

афишу с зазывной надписью «бесплатное пиво». Далеко не каждый интересовался игровой индустрией, но алкогольный напиток привлекал многих студентов. Для турнира выбрали несколько типов зачета:

- Каждый сам за себя;
- Команда на команду;
- Личное первенство.

Двадцать четыре участника сражались за приз в лаборатории по исследованию искусственного интеллекта. А освещал это событие журналист Стюарт Бранд. Его статья считается дебютным очерком в истории компьютерного спорта. Олимпиада не оправдывала своего названия по масштабности, она скорее была локальной. Турнир оказал огромное влияние на дальнейшие события. Организаторы из соседних университетов, разработчики, издатели, чуть ли не все вокруг проводили небольшие соревнования. Однако популярность соревнований возросла только к 80-ым годам, когда во всем мире начался золотой век компьютерных видеоигр. В 1980 новая игра захватывает внимание геймеров. Игра «space invaders», тот же самый космос, только теперь люди уничтожали инопланетных захватчиков с лазерной пушки. Домашние системы от «Atari» начали появляться чуть ли в каждом доме. Компания решила устроить чемпионат по самой популярной игре на их платформе и в нем приняло участия более десяти тысяч геймеров со всей территории соединенных штатов. В Японии же, в это время люди проводили все свое время за аркадными автоматами. Из страны восходящего солнца стойки с дисплеями начали распространяться по всему миру и большую популярность завоевали именно в штатах. Автоматы помещали везде, где только можно. Кафе, торговые центры, заправки, чуть ли не у каждого автомата стояла очередь. Во многих играх можно было показать навык и за каждым автоматом числился свой рекордсмен. Аркадный игровой автомат показан на рисунке А1 [15].

Вот только как узнать чемпиона квартала, города или страны, было волнующим вопросом. Бизнесмен по имени Уолтер Дэй решил создать

организацию по подсчету результатов и рекордов. Десятого ноября 1981 года на свет появляется компания «Twin Galaxies». За четыре месяца Уолтер посетил более ста салонов с автоматами, записывая результаты местных победителей. С собранной информацией, он открывает одноименный компьютерный клуб игровых автоматов, где в помещении весела национальная таблица рекордов. Если геймер думал, что он один из лучших в какой-либо игре, ему нужно было добраться до клуба и показать на что, он способен. Далее в течении нескольких лет Дей собирают лучших игроков и собирает первую в мире команду по видеоиграм. Уолтер был одержим киберспортом, он сам организовывал и спонсировал чемпионаты, он был лицом киберспорта начала 80-ых годов, а его организация послужила источником вдохновения для написания романа «Первому игроку приготовиться» по которому Стивен Спилберг в 2018 году выпустил фильм [10].

В 1990 году компания «Nintendo» организовала самый крупный турнир на тот момент «Nintendo World Championships» с денежным призовым фондом. Отборочные этапы проходили по всей территории США, но лишь девяносто лучших игроков отправились в солнечную Калифорнию, чтоб заполучить золотой картридж. Геймеры соревновались в одноименной игре, содержащей три внутри игровые игры:

1. Mario;
2. Аркадная годна Red Racer;
3. Головоломка Tetris.

Японская компания разделила победителей на три категории, правда на этот раз возрастные. Каждый финалист получил десять тысяч долларов и сорока дюймовый телевизор. Между финалистами провели суперфинал, в котором победу одержал самый молодой игрок - Джеф Хансон [7].

Когда интернет набирал всю большую популярность, то рекорды в видеоиграх можно было ставить, не выходя из дома. Джон Кармак и Джон Ромеро перевернули всю игровую видео индустрию вверх дном, подарив миру культовый шутер «DOOM». Именно в нем, за всю историю видео игр

появилась возможность сражаться с другими пользователями по локальной сети. Локальная сеть — пространство для обмена информацией между несколькими девайсами. Подобно интернету с помощью сети можно обмениваться файлами. Но в отличие от интернета такая организация работы предполагает пересылку данных только между выбранными устройствами. Индустрия не стояла на месте и помимо шутеров от первого лица, популярность начали обретать стратегии в реальном времени [31]. Сперва на рынке выстреливает игра «Warcraft Orcs and Humans» разработанная на тот момент почти неизвестной компанией «Blizzard». Игра развивается в вымышленном мире «Азерот», где игроки могут играть за орков или людей и управлять своими войсками в сражениях за контроль над территориями.

Но тридцать первого 1996 года выходит новый шутер под названием «Quake». В отличии от своих предшественников, студия делала акцент на киберспорт. Буквально через месяц компания разработчики «Id Software» организовали свой первый турнир, в котором приняло участие всего сорок человек. Эти цифры ничего не значили, наиболее важно то, что одна из крупнейших студий начала развивать киберспортивное направление, причем на персональных компьютерах, а не на аркадных автоматах и домашних консолях. После этого, компания провела турнир на котором победитель получил машину феррари красного цвета. После этого киберспорт становится «мейнстримом». Начали образовываться команды, организации. А рынок заполнили культовые игры:

1. StarCraft;
2. Counter-Strike;
3. WarCraft 3.

В более актуальное для нас время в индустрии существуют сервисы с прямыми трансляциями. Ежедневно растет количество новых игроков, турниров и увеличиваются суммы призовых. Если раньше соревнования проводились в отдельных небольших помещениях, то в настоящее время они организовываются на целых аренах и странах. В том числе предназначенных

для чемпионатов мира по футболу и олимпийских игр. Barclays Center арена предназначенная для баскетбола показан на рисунке А2 [15].

Самым значимым событием в современной истории киберспорта является анонс первого турнира «The International» организованного Valve по находящейся в бета тестировании «Dota 2» в 2011 году. Valve Corporation американская частная компания, занимающаяся разработкой, изданием и цифровой дистрибуцией компьютерных игр. Шестнадцать команд со всего мира боролись за неслыханный на тот момент призовой фонд 1 миллион долларов и именно этот турнир привлек внимание всех геймеров и крупных спонсоров к компьютерным соревнованиям. Успешные киберспортивные компании начали выпускать линейки тематических периферийных устройств с логотипами популярных киберспортивных команд или даже отдельных чемпионов. Игровая мышь от компании «Steelseries» с логотипом киберспортивной организации показана на рисунке А3 [29].

В моменты вспышки коронавируса, при котором многие турниры перешли в онлайн режим, но не все. Турнир по шутеру «Counter Strike Go», от «ESL Pro league», 24 лучшие команды со всего мира соревновались безостановочно на протяжении целого месяца в онлайн режиме. А в конце планировали устроить плей-офф с призовым фондом 750 тысяч долларов. Финальная часть турнира должна была происходить на арене с живыми зрителями, но в связи с пандемией организаторы решили перенести конец финальный этап турнира в свою штаб квартиру, они потеряли фанатов с Денверской Арены, но увеличили количество зрителей на прямой трансляции в «twitch». Twitch — это видеостриминговый сервис, специализирующийся на тематике компьютерных игр, в том числе трансляциях «геймплея» и киберспортивных турниров [24].

У киберспорта огромное будущее, индустрия развивается очень быстро, а всего лишь несколько лет назад в истории компьютерного спорта зародился новый жанр, у которого более сотни миллионов поклонников. Речь идет о королевской битве. Такие игры как:

- PUBG;
- Fortnite;
- Apex Legends;
- Call of duty Warzone.

Захватили реальный и нереальным мир, более того люди смогут играть в университетский командах и получать стипендию за успехи в электронном спорте. А в дальнейшем построить всю карьеру. на территории России открываются киберспортивные факультеты. Как пример Государственный Университет физической культуры спорта молодежи и туризма. Они впервые в нашей стране запустили профильное направление по теории и методике компьютерного спорта. Безусловно студенты изучают философию, химию и психологию, но на дальнейших курсах у них появляются предметы вроде организации турниров [27].

Киберспорт является уникальной формой спорта, которая имеет собственные теоретические аспекты и особенности. Некоторые из них включают в себя:

1. Психологические аспекты: Киберспорт требует высокой концентрации внимания, стрессоустойчивости, быстрых реакций и умения принимать быстрые решения в условиях конкурентной среды. Психологические аспекты включают управление стрессом, психологическую подготовку к соревнованиям, управление эмоциями и командным взаимодействием;
2. Социологические аспекты: Киберспорт также выделяется своими социальными аспектами, включая общение внутри команды, взаимодействие с тренерами и менеджерами, поддержку фанатов и отношения с другими участниками сообщества киберспорта;
3. Технические аспекты: Помимо игровых навыков, существует и техническая сторона киберспорта, такая как знание оборудования, настройка игровых устройств, оптимизация компьютерной системы для максимальной производительности и использование специализированного софта;

4. **Тактические аспекты:** Киберспорт также включает тактические аспекты, такие как планирование стратегий игры, анализ игры соперника, координация действий в команде и адаптация к изменениям в игровой ситуации;
5. **Экономические аспекты:** Киберспорт также имеет экономическую сторону, включая спонсорские соглашения, призовые фонды, продажу билетов на мероприятия и маркетинговые возможности для организаторов и участников турниров;
6. **Физиологические аспекты:** долгие тренировки, соревнования и стресс могут повлиять на физическое здоровье игроков. Поэтому важно следить за режимом питания, сном и здоровьем;
7. **Правовые аспекты:** развитие киберспорта вносит изменения в правовую сферу. Например, возникают вопросы о защите интеллектуальной собственности, организации соревнований, контрактах и регулировании отношений между участниками [3].

Киберспортивные соревнования имеют правовой статус. Законодательство РФ предусматривает три формы проведения компьютерных соревнований:

- LAN турнир - это вид соревнований в компьютерных играх, который проводится в реальной жизни, а не через интернет. Термин "LAN" означает «Local Area Network» [локальная сеть], что означает, что участники соревнуются друг с другом в одном и том же физическом месте, обычно в зале или другом специально оборудованном помещении. На LAN турнирах участники могут встречаться лицом к лицу, в реальном времени играть против друг друга и вместе обсуждать игровые тактики и стратегии. Это создает атмосферу соперничества, увлечения и дружбы среди игроков. Также все спортсмены ставятся в равные условия: единые правила, единое программное обеспечение и одинаковые компьютеры. Единственное, что могут использовать игрок из своих вещей - мышка, коврик и клавиатура. Так, вышеупомянутый

«The International» по игре «Dota 2» относится к такому формату проведения турниров;

- СнУП - Это формат проведения турнира, в котором участники соревнуются в одиночных поединках, в отличие от командных состязаний. В рамках турнира по формату ЕСнУП каждый участник выступает индивидуально, без поддержки со стороны команды или партнера. Единые соревнования на удаленных площадках проходят одновременно в двух и более географически удаленных местах на LAN-площадках, имеющих подключение к сети интернет. Регистрация на турнир, жеребьевка и турнирная таблица является единым для всех мест проведения таких соревнований, результаты состязаний фиксируются в онлайн-системе проведения соревнований АОС - специализированном веб-сайте с программой.;

- Онлайн форма проведения соревнований. Взаимодействие киберспортсменов и судей происходит через сеть интернет, а регистрация участников и ход соревнований, так же как и конечный результат фиксируется в АОС.

Проведение онлайн-турниров разрешается только в следующих случаях:

- Этап турнира является отборочным этапом, и следующий этап проходит в форме «LAN»;
- На компьютерах всех участников одной-восьмой финала установлено программное обеспечение, позволяющее контролировать достоверность их участия [1].

Подобное ограничение для проведения онлайн-соревнований является логичным, в силу того, что в данном случае затруднительно представить всем участникам действительно равные условия. Правило каждого турнира или соревнования содержится в регламентах конкретного мероприятия.

В 2023 году аудитория киберспорта увеличилась до 574 миллионов человек. Из них 283 миллиона являются основными энтузиастами киберспорта, а остальные случайные зрители. Ожидается, что к 2025 году

количество заинтересованных людей вырастет на 8.1% до 641 миллиона человек [27].

Будучи популярной культурой, киберспорт прочно вошел в повседневную развлекательную жизнь людей по всему миру. Даже респонденты, незнакомые или не интересующиеся киберспортом, могут неосознанно быть связанным с ним, просто просматривая киберспортивный контент. Во всех исследованных странах, кроме Японии, менее 10% не участвовали в каких-либо киберспортивных мероприятиях, при этом доля Китая составляет всего 0,9%. Это лишь подчеркивает важную роль киберспорта в развлекательной жизни пользователей сети по всему миру. Несколько компаний возглавляют быстрорастущую индустрию киберспорта. Ниже представлена краткая информация о десяти крупнейших киберспортивных компаниях мира:

Исходя из перечисленного ранее для идеальной организации специальных мероприятий нужно соблюдать несколько простых и четких правил.

1. «Tencent»: Компания «Tencent», базирующаяся в Китае, является крупным игроком в индустрии киберспорта. Ей принадлежит «Riot Games», создатель популярной игры «League of Legends»;
2. «Modern Times Group»: Шведская компания цифровых развлечений MTG владеет «ESL» и «DreamHack», двумя крупнейшими киберспортивными компаниями в Европе;
3. «Activision Blizzard»: Американская компания, создавшая популярные игры, такие как «Call of Duty» и «Overwatch»;
4. «Electronic Arts»: Известная такими играми, как FIFA и «Madden NFL», EA имеет сильное киберспортивное подразделение, которое организует турниры по всему миру;
5. «Nintendo»: Японская компания, известная такими франшизами, как «Super Mario» и «The Legend of Zelda», в последние годы «Nintendo» уделяет все больше внимания киберспорту;

6. «Sony Interactive Entertainment»: «Sony», известная своим брендом «PlayStation», также участвует в киберспорте;
7. «NetEase»: Еще одна крупная китайская компания, «NetEase», сотрудничает с «Blizzard», публикуя несколько популярных игр в Китае, и проводит собственные киберспортивные турниры;
8. «Take-Two Interactive»: Американская компания, создавшая серию NBA 2K, «Take-Two Interactive» широко представлена в киберспорте, особенно благодаря своей лиге NBA 2K;
9. «Gfinity»: базирующаяся в Великобритании компания «Gfinity» организует и проводит киберспортивные мероприятия по таким играм, как «Rocket League», «Street Fighter» и «Fortnite»;
10. «Faceit»: ведущая платформа для многопользовательских онлайн-игр.

Эти компании представляют собой передовые позиции индустрии киберспорта, каждая из которых по-своему вносит свой вклад в рост и развитие отрасли. Поскольку отрасль продолжает расширяться, их влияние и воздействие, вероятно, будут возрастать. [20].

Основные доходы рынка киберспорта приходятся на медиаправа, рекламу, спонсорство, продажу билетов и товаров, а также гонорары издателей игр. Спонсорство является крупнейшим источником дохода и достигает 895 миллионов долларов. Представление киберспорта в качестве показательного вида спорта на Азиатских играх 2018 года в Джакарте и Палембанге стало важным шагом для отрасли. Доверие к этому вопросу возросло, когда было объявлено, что киберспорт станет медальным событием на Азиатских играх 2023 года в Ханчжоу, Китай. [29].

Решение включить киберспорт в число наград за медали является убедительным подтверждением роста и потенциала отрасли. Он не только подтверждает навыки и преданность делу, необходимые в киберспорте, но и приравнивает его к традиционным видам спорта. Это признание может помочь устранить любую сохраняющуюся проблему, связанную с киберспортом, способствуя его принятию среди более широкой аудитории.

1.2 Киберспорт как канал продвижения имиджа вуза

Студенческий киберспорт - киберспортивная активность, реализуемая в образовательных организациях высшего образование и между ними, включающая в себя деятельность различных студенческих киберспортивных мероприятий, сопутствующую инфраструктуру и меры поддержки. Участие в киберспорте для университетов России включает не только участие в соревнованиях и тренировках в командном формате. Киберспорт представляет собой широкое социальное явление, позволяющее участникам формировать сообщества, развивать востребованные навыки для современного рынка труда и определиться с карьерным путем в цифровой сфере, где он может являться стартовой точкой. Необходимо уделить особое внимание к киберспорту как культурному явлению с собственными кумирами и влиятельными личностями. Киберспорт сочетает в себе спорт, технологии и молодежную политику, и в некоторых случаях может быть использован университетами для достижения своих целевых показателей [13].

22 октября 2022 г. в стенах Национального исследовательского университета «Высшая школа экономики» состоялся Киберфест - крупный студенческий фестиваль, посвященный киберспорту, гик-культуре и диджитал-технологиям. Посетители фестиваля имели возможность попробовать себя в VR-играх, участвовать в мини-турнирах и конкурсе косплея. Однако настоящим главным событием стал финал турнира по CS:GO, который прошел на сцене большого зала Центра культур НИУ ВШЭ. Высокая популярность мероприятия обусловила мотивацию для студентов-организаторов продолжать работу. 26 февраля 2023 г. прошел фестиваль, посвященный другой крупной киберспортивной дисциплине Dota 2 — DotaFest. Такие события - лишь один из множества киберспортивных проектов, которые регулярно или периодически проводятся в университетах по всей России. Их популярность, масштаб и форматы привлекают внимание

не только опытных геймеров, но также и новичков, а также людей, которые впервые услышали о киберспорте.

По результатам опроса выяснилось, что 75,3% мужских студентов играют в соревновательные онлайн-игры [онлайн игры - киберспортивные дисциплины] статистика показано в таблице 1.

Таблица 1 – Статистика регулярности игры опрошенных респондентов

	Играют каждый день	Играют несколько раз в день	Играют несколько раз в месяц	Не играют
Все респонденты	19,9%	17,1%	11,7%	51,3%
Респонденты мужчины	33,4%	27,3%	14,6%	24,6%
Респонденты женщины	5,5%	6,2%	8,5%	79,8%

В игры они играют как минимум, несколько раз в месяц, но среди женщин показатели ниже и составляют всего 20,2%. Кроме того, по данным опроса, 43,9% играющих в соревновательные онлайн-игры студентов-мужчин занимаются киберспортом. Среди респондентов женского пола киберспортом занимаются 22,9%. [19].

Кроме того, по данным опроса, 43,9% играющих в соревновательные онлайн-игры студентов-мужчин занимаются киберспортом. Среди респондентов женского пола киберспортом занимаются 22,9%. Российская студенческая аудитория киберспорта обладает рядом особенностей: около половины всех респондентов, как минимум, раз в несколько месяцев следит за киберспортивными событиями. Кроме того, в результатах опроса можно отследить перспективность отечественного киберспорта. 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. 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 [26].

Отдельного внимания заслуживает оценка текущего состояния поддержки, которую 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 помощи. Среди университетов, отметивших наличие поддержки со стороны администрации, респонденты в 52% случаев отметили ее удовлетворительное либо скорее удовлетворительное состояние. Оценка материальных мер поддержки показано в таблице 2.

Таблица 2 – Оценка материальных мер поддержки в ВУЗах СПб

Ответы	Проценты
Удовлетворительно	25%
Скорее удовлетворительно	25%
Скорее неудовлетворительно	18,6%
Неудовлетворительно	11,2%
Затрудняюсь ответить/не знаком	18,2%

Полученные результаты, подчеркивают наличие определенного уровня поддержки, но в то же время показывают зоны и точки роста, нужные 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. [8]. Влияние поддержки киберспортсменов в университетах на планы респондентов относительно киберспорта показано в таблице 3.

Таблица 3 – Влияние поддержки киберспортсменов в университетах

Респонденты/ответы	Да	Нет	Затрудняюсь ответить
Занимаются киберспортом	75,4%	8,8%	15,8%
Участвуют в турнирах	75,6%	8,5%	15,9%
Занимаются киберспортом в качестве комментатора	73,4%	11,4%	15,3%
Не участвуют в киберспорте	75,6%	8,6%	15,8%

Дмитрий Акопян, ведущий специалист Центра развития цифровой экосистемы РЭУ им. Г.В. Плеханова про студенческий киберспорт - «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». 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. [9]. Киберспорт в этом понимании является дополнением к профессиональному фундаменту обучающегося, что увеличивает его возможности на рынке труда. Поскольку киберспорт тесно связан с digital-индустрией и IT-технологиями, спортсмены в этой отрасли часто вынуждены овладевать умениями работы с различными программами, цифровыми инструментами и

высокотехнологичным оборудованием — от кроссплатформенных мессенджеров (например, Discord, Teamspeak и другие) 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, на пример 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 [28].

Павел Пимонов, директор Московской студенческой киберспортивной лиги: «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.» Поддерживая киберспорт, вуз участвует в развитии не только самого спорта, но и своих студентов в области смежных профилю обучения направлений и профессий.

Также важно, что киберспортсмены в процессе деятельности приобретают так называемые мягкие навыки. Киберспорт способствует формированию критического мышления, улучшает реакцию, развивает тактическое и стратегическое мышление. Киберспорт развивает стратегическое и тактическое мышление в условиях ограниченного времени, справляясь с этой задачей лучше, чем другие игры, на пример: шахматы. в киберспортивных дисциплинах гораздо больше важных переменных, которые необходимо учитывать, и, следовательно, больше простор для фантазии.

Киберспорт успешно справляется с развитием коммуникативных навыков. Работа в команде, способность быстро и четко доносить свои мысли, умение договориться с союзниками по команде — без всего этого невозможно добиться успеха в киберспорте. 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 проектов. В апреле 2023 г. компания «Яков и партнеры» опубликовала совместный с платформой HeadHunter доклад, посвященный востребованным среди работодателей компетенциям. Среди наиболее ценных навыков работодатели выделили следующие:

- коммуникация;
- аналитические навыки;
- решение сложных проблем;
- адаптивность
- взаимодействие;
- технические навыки;
- лидерство;
- эмоциональный интеллект;
- гибкая организация труда;

Участие в киберспорте способствует развитию большинства из описанных в докладе навыков и умений. 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. 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.

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 около игрового 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 (технический специалист, организатор видеотрансляции), звукорежиссеров, smm-специалистов, event-менеджеров, продюсеров, модераторов трансляций и проч. Многие игроки уходят из мира киберспорта из-за жесткой конкуренции в этой отрасли, требующей от них полной самоотдачи и ежедневных тренировок, аналогично другим видам спорта. Это создает сложности в совмещении учебы в университете с участием в киберспорте, что приводит к потере мотивации у студентов и их отказу от киберспорта. Многие студенты редко переходят на профессиональную киберспортивную сцену после окончания университета, такие случаи являются скорее исключением, чем правилом [14].

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. Олег Денисов, руководитель киберспортивной организации Дальневосточного федерального университета: «Как правило, если университет поощряет киберспортсменов, то форма такой поддержки —

повышение стипендий или возможность претендовать на спортивные стипендиальные программы [5].

Среди наиболее ценных навыков работодатели выделили следующие:

- 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;

- 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. Выдающимся спортсменам предоставляются определенные скидки на платное обучение, принимают во внимание участие в соревнованиях, оказывают административную поддержку;

- 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 (буткемп означает подготовительный период, во время которого команда усердно тренируется перед предстоящими соревнованиями. Вовремя буткемпа игроки улучшают свои навыки, исправляют ошибки, разрабатывают тактику и стратегию игры. Обычно буткемп проходит в специально арендованных тренировочных помещениях), а также киберспортивной олимпиады для абитуриентов магистратуры [4].

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 финансирует 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 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. Также Федерация компьютерного спорта города Москвы, составной частью которой является МСКЛ, в 2023 году запустила бесплатную киберспортивную онлайн-секцию совместно с городской администрацией через портал mos.ru. Данный шаг важен для популяризации киберспорта и демонстрирует готовность столичной администрации совместно работать над развитием российского киберспорта [13].

Также эксперты также выделили проблемы, которые стоит решить на уровне высших учебных заведений для успешного развития киберспорта среди студентов. Они предложили внедрить определенные меры для улучшения ситуации:

- 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. 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 без активного 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;

- Проведение профессиональной переподготовки преподавательского состава. Преподаватели спортивных кафедр и другие преподаватели часто не имеют опыта в индустрии киберспорта, для них это относительно новое явление, на которое обращается мало внимания, и поэтому они не стремятся его поддерживать. В данном случае эксперты рекомендуют проводить просветительскую работу с преподавательским и административным составом, а также принимать на работу в вуз профильных специалистов;

- 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 [22].

Киберспорт становится все более популярным видом спорта, и многие вузы включают киберспорт в свои спортивные программы. Участие университета в киберспортивных соревнованиях может быть отличным инструментом для поддержания его имиджа и привлечения студентов. Во-первых, киберспорт может привлечь к университету новых студентов, особенно тех, кто увлечен видеоиграми. Участие в киберспортивных соревнованиях позволит университету привлечь внимание потенциальных студентов, которые могут выбрать этот вуз из-за его активной

киберспортивной программы. Кроме того, киберспорт может помочь университету привлечь дополнительное финансирование и спонсорские контракты. Популярность киберспорта растет, и многие компании готовы инвестировать в эту индустрию. Участие университета в киберспортивных соревнованиях может привлечь внимание потенциальных спонсоров и партнеров, что поможет университету расширить свои возможности и ресурсы [30].

Киберспорт может помочь университету улучшить свой имидж среди студентов, преподавателей и общественности. Участие в киберспортивных соревнованиях покажет, что университет следит за современными тенденциями и стремится предложить студентам разнообразные возможности для саморазвития и успеха.

Таким образом, киберспорт может быть отличным инструментом для поддержания имиджа университета и привлечения новых студентов, финансирования и спонсорских контрактов, а также улучшения общественного восприятия.

2 Анализ деятельности вуза и развития киберспорта как канала его продвижения»

2.1 Профиль и ситуационный анализ вуза

Российский государственный гидрометеорологический университет — старейшее и единственное в России высшее учебное заведение гидрометеорологического профиля. Образован 23 июля 1930 года в Москве, а в 1944 году переведён в Ленинград. В 1992 году был переименован в Российский государственный гидрометеорологический институт, а в 1998 году получил статус университета.

В 1989 году подписан договор о стратегическом партнерстве с Росгидрометом, в рамках которого предусматривается целевая подготовка кадров и проведение научных исследований в целях повышения эффективности гидрометеорологического обеспечения экономики РФ.

В 2006 году университет подписал «Великую хартию университетов», а также в 2011 университет становится учредителем Технологической платформы «Технологии экологического развития», утвержденной Правительственной комиссией по высоким технологиям и инновациям. В этом же году подписан договор о стратегическом партнерстве с Правительством Ленинградской области, в рамках которого предусматривается проведение научных исследований и работ в области экологического мониторинга окружающей среды. И ещё в 2011 году победитель конкурса Мегагрантов — гранта Минобрнауки России для учёных с мировым именем. Поддержка исследований Лаборатории спутниковой океанографии под руководством Б. Шапрона.

В 2017 победитель конкурса лабораторий мирового уровня Президентской Программы Российского научного фонда. Поддержка исследований Лаборатории спутниковой океанографии под руководством Б. Шапрона.

В 2020 Победитель конкурса Лабораторий в рамках госзадания Минобрнауки России. Поддержка работ Арктической Лаборатории по исследованиям природной среды Арктики. Участник НОЦ мирового уровня «Российская Арктика: новые материалы, технологии и методы исследования».

В 2022 Победитель конкурса лабораторий мирового уровня Президентской Программы Российского научного фонда. Поддержка исследований Лаборатории моделирования атмосферы под руководством А.Бакланова.

Средний балл на бюджет составляет 67.5 на 2022 год. На платную основу 64.5. Данные о бюджете показаны в таблице 4.

Таблица 4 – Средний балл для поступления в РГГМУ

ГОД	2022	2021	2020	2019
Бюджет	67.5	69.5	69.8	66.6
Платное	64.9	64.6	67.3	60.9

В Российском государственном гидрометеорологическом университете присутствует 57 программ для обучения. Бакалавриат и специалитет составляет 37 программ из них. Остальные – магистратура. Ключевые подразделения Департамента науки, технологий и инноваций РГГМУ:

- Лаборатория спутниковой океанографии;
 - Арктическая Лаборатория;
 - Институт геоэкологического инжиниринга;
 - Институт исследования континентальных водных объектов;
 - Лаборатория исследования пластикового загрязнения природной среды;
 - Лаборатория моделирования средней и верхней атмосферы
- Приоритетные направления научных исследований РГГМУ:
- Исследования Мирового океана на основе комплексного использования спутниковых данных и моделирования;

- Мониторинг и прогнозирование [на основе данных in-situ и моделирования] возникновения и развития природных и техногенных процессов в атмосфере, разработка методических основ «химической погоды»;

- Изучение динамики водных ресурсов и качества вод суши в условиях естественного развития гидрометеорологических процессов, и с учетом антропогенного влияния;

- Технологии сбора, обработки, преобразования и моделирования геоинформации, информационная безопасность в геоинформационных системах.

Ректорат федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Российский государственный гидрометеорологический университет» показан в таблице 5.

Таблица 5 – Ректорат РГГМУ

Ф.И.О	Должность	Телефон	Адрес почты	Часы приема
Михеев Валерий Леонидович	Ректор	(812) 712-80-77	rector@rshu.ru	понедельник 8:00-9:00 и 14:00-16:00
Бикезина Татьяна Васильевна	Проректор по экономической работе	(812) 633-01-82	t.bikezina@rshu.ru	понедельник 14:00-16:00
Верещагина Наталья Олеговна	Проректор по учебной работе	(812) 372-50-95	n.vereshchagina@rshu.ru	понедельник 14:00-16:00
Леонтьев Денис Валентинович	Проректор по развитию и научной работе	(812) 633-01-97	vrdevelop@rshu.ru	среда 15:00-17:00
Осипов Вадим Юрьевич	Проректор по административно-хозяйственной работе	(812) 633-01-82	v.osipov@rshu.ru	понедельник 10:00-12:00
Палкин Иван Иванович	Проректор по внеучебной и воспитательной работе	(812) 409-13-40	palkin@rshu.ru	четверг 14:00-16:00

В состав Ученого совета ФГБОУ ВО «РГГМУ» входят:

- Михеев Валерий Леонидович – канд. юрид. наук, доцент, ректор;

- Чилингаров Артур Николаевич – д-р геогр. наук, профессор, президент;
- Бикезина Татьяна Васильевна – канд. экон. наук, доцент, проректор по экономической работе;
- Леонтьев Денис Валентинович – канд. юрид. наук, проректор по развитию и научной работе;
- Осипов Вадим Юрьевич – канд. экон. наук, проректор по административно-хозяйственной работе;
- Палкин Иван Иванович – канд. воен. наук, доцент, проректор по внеучебной и воспитательной работе;
- Верещагина Наталья Олеговна – д-р. пед. наук, доцент, проректор по учебной работе;
- Дробжева Яна Викторовна – д-р физ.-мат. наук, доцент, декан метеорологического факультета;
- Еремина Татьяна Рэмовна – канд. физ.-мат. наук, доцент, директор института гидрологии и океанологии;
- Лекомцев Петр Валентинович – д-р биолог. наук, профессор, декан экологического факультета;
- Шарафутина Светлана Федоровна – директор института морского права, экономики и управления;
- Ильинская Яна Анатольевна – канд. филол. наук, доцент, директор института Полярная академия;
- Тимофеева Анна Гарниковна – директор Института непрерывного образования;
- Алексеев Денис Константинович – канд. геогр. наук, доцент, зав. кафедрой прикладной и системной экологии;
- Астафьева Елена Викторовна – зав. библиотекой;
- Бобровский Анатолий Петрович – канд. физ.-мат. наук, доцент, доцент кафедры высшей математики и физики;

- Гаврилова Ирина Витальевна – начальник управления приема и трудоустройства студентов;
- Исаев Дмитрий Игоревич – канд. геогр. наук, доцент, зав. кафедрой водно-технических изысканий;
- Истомин Евгений Петрович – д-р техн. наук, профессор, директор института информационных систем и геотехнологий;
- Кипнес Людмила Владимировна – канд. пед. наук, доцент, заведующий кафедрой отечественной филологии и русского языка как иностранного;
- Котляров Сергей Викторович – главный энергетик;
- Кузнецов Анатолий Дмитриевич – д-р физ.-мат. наук, профессор кафедры экспериментальной физики атмосферы;
- Лобова Людмила Викторовна – начальник управления кадров;
- Малинин Валерий Николаевич – д-р геогр. наук, профессор кафедры прикладной океанографии и комплексного управления прибрежными зонами;
- Мухартовене Юлия Сергеевна – секретарь-референт;
- Шиндина Анастасия Руслановна – Председатель Совета обучающихся;
- Нужная Татьяна Владимировна – канд. филол. наук, доцент кафедры зарубежной филологии и прикладных коммуникации;
- Родин Никита Станиславович – начальник отдела сопровождения и обеспечения научной деятельности;
- Сероухова Ольга Станиславовна – канд. физ.-мат. наук, доцент, доцент кафедры метеорологии, климатологии и охраны атмосферы;
- Фетисов Геннадий Николаевич – начальник отдела по ремонту и эксплуатации зданий, сооружений и инженерных коммуникаций;
- Фирова Ирина Павловна – д-р экон. наук, профессор, зав. кафедрой инновационных технологий управления в государственной сфере и бизнесе;
- Хаустов Виталий Александрович – канд. техн. наук, доцент, зав. кафедрой инженерной гидрологии;
- Шилов Дмитрий Владимирович – научный сотрудник управления научных и инновационных исследований;

- Щекина Наталья Ивановна – помощник проректора по административно-хозяйственной работе.

Членство в профессиональных ассоциациях:

- CALMet;
- UNESCO-UNITVIN;
- EUMETNET;
- HIROMB;
- HIRLAM;
- Издательско-полиграфическая ассоциация университетов России;
- Совет ректоров вузов Санкт-Петербурга;
- Некоммерческое партнерство «Саморегулируемая организация «ЛИГА ИЗЫСКАТЕЛЕЙ»;
- Арктическая научно-исследовательская ассоциация США;
- Российская Ассоциация по связям с общественностью;
- CoCoNet;
- Европейская ассоциация студентов-географов и молодых географов;
- Санкт-Петербургская ассоциация рециклинга;
- Университетская сеть в области исследований атмосферы;
- Совет по природному наследию;
- Университет Арктики
- Ассоциация ЭБНИТ;
- Аналитическая лаборатория Эколаб [23].

2.1.1 Анализ целевой аудитории киберспортивной деятельности в РГГМУ

Целевая аудитория университетского киберспорта включает в себя студентов университетов, которые увлечены видеоиграми и желают участвовать в соревнованиях по киберспорту. Эти люди обычно активны в онлайн-играх, следят за киберспортивными событиями и стремятся к

профессиональной карьере в этой области. Они также могут быть заинтересованы в возможности представлять свой университет на турнирах и соревнованиях по киберспорту, а также в развитии навыков командной работы и стратегического мышления через участие в играх. Если это игроки, то возраст от 16 до 30 лет. Преподаватели и администрация могут поддерживать и организовывать киберспортивные клубы и мероприятия, а также использовать киберспорт в образовательных целях. Общественность может быть заинтересована в поддержке университетского киберспорта как нового и популярного направления деятельности. Анализ целевой аудитории киберспортивной деятельности был сделан на основе группы «Omicron». Результат указан в таблице 6.

Таблица 6 – ЦА киберспортивной деятельности РГГМУ

Возраст	Процент
16-20	35%
20-24	40%
24-30	15%
30 и выше	10%

2.1.2 Конкурентный анализ

После определения целевой аудитории важно провести конкурентный анализ. Проведем анализ киберспортивной деятельности вузов России. Университет РГГМУ. У киберспортивной деятельности есть название – «Omicron». Дарья Капитоненко, ответственный сотрудник за киберспорт в данном вузе. Дарья работает с документами и организацией мероприятий по киберспорту в вузе. Также занимается продвижением киберспорта внутри университета.

Положение о киберспорте внутри вуза не подписано. Данное направление существует не официально. На официальном сайте раздел для киберспортивной деятельности не предусмотрен. Каналом продвижения для

данного является группа «ВКонтакте», с одноименным названием «Omicron» с 288 подписчиками. В группе посты выходят не более трех раз в месяц. Тематика постов связано с крупными обновлениями игр, наборами в команды или анонсами турниров. В группе указана единственная ссылка на ещё одну социальную сеть – это стрименговую платформу твитч. Отсутствуют фотографии с киберспортсменами из вуза. Также отсутствуют спонсоры. Указано всего два контакта на выше упомянутую Дарью и заместителя Владислава Полинкина.

Технического оснащения для киберспортсменов не предусмотрено. Из этого делается вывод, что проведения турниров внутри вуза возможно только онлайн. Также командам важно не просто играть вместе, а сидеть рядом друг с другом. Игры в онлайн формате, не придают той эмоциональности и опыта для команд. Но киберспортсмены данного вуза представляют свой вуз на всероссийском турнире ВКСЛ.

Активные киберспортивные дисциплины:

- CS2;
- DOTA2;
- LOL;
- Valorant;
- Hearthstone [14].

Университет ИТМО. Киберспортивная команда имеет свое название - Кронверкские барсы. «Кронверкские барсы» пять раз были признаны лучшим студенческим спортивным клубом. Каналом продвижения является группа «ВКонтакте» с одноименным названием «Кронверкские барсы» с 4045 подписчиками. В группе посты выходят более шести раз в месяц. Тематика постов связана с крупными обновлениями в играх, видео роликами с командами разных игровых киберспортивных дисциплин. Также анонсы турниров и результатов матчей. Ещё одним каналом продвижения является ютуб канал с названием KronBars Studio с контентом о киберспорте внутри вуза и съемок с турниров.

Киберспортсмены тренируются в собственном киберспортивном клубе. Выступление спортсменов поддерживается крупными компаниями-партнерами. Активные киберспортивные дисциплины:

- CS2;
- DOTA2;
- LOL;
- Valorant;
- Hearthstone;
- Brawl Stars;
- Clash Roayle;
- Overwatch;
- PUBG;
- Rocket league;
- WoT;
- SC2.

Ссылки в группе во вконтакте:

- Даниил Кирпиченко – ответственный за сотрудничество;
- Максим Ложкин главный менеджер;
- Тима Небушуев СММ;
- Ильдус Эрбаев Event-менеджер;
- Danil Sirius менеджер по игре League of Legends;
- Егор Новиков менеджер по игре Dota 2;
- Вова Никонов менеджер по шутерам;
- Polina Egorova менеджер по шутерам;
- Константин Чекмезов менеджер по мобильным играм;
- Владислав Плавский менеджер по игре SC II.

Также оставлены ссылки на ещё несколько социальных сетей;

- Официальную группу ИТМО во «ВКонтакте»;
- Сайт с тематикой киберспортивного направления ИТМО;
- Группу во вконтакте с контентом с ютуба канала KronBars Studio;

- Телеграмм с чатом о киберспорте;
- Дискорд сервер для общения и поиска друзей в играх,
- Ютуб канал KronBars Studio.

- «Твитч» канал с прямыми трансляциями с турниров киберспортивных команд, представляющих ИТМО. Также в ходе проекта киберспортсмены ИТМО разработали собственную платформу для проведения турниров, сняли промо-ролик с ректором Университета ИТМО, провели десятки турниров и обучающих стримов. Всего занимались «Киберфизкультурой» более 1000 студентов ИТМО. Проект взорвал интернет. О «Киберфизкультуре» написали МАТЧ ТВ, Чемпионат, Cybersport, Лентач, вышло 3 эфира на ТВ — всего более 130 СМИ рассказали о проекте. Он получил охват около 4 000 000. И говорят организаторы – «Кронверкские барсы не планируют останавливаться на достигнутом.» [15].

Университет ПГУПС. Киберспортивная команда имеет свое название – «Train X». Упоминаний на сайте об киберспортивном направлении нет. Каналом продвижения является группа во «ВКонтакте» с 583 подписчиками. Записи выкладываются более четырех раз в месяц. Посты в группе связаны с тематикой игр, фотографиями с турниров, выходом обновлений в играх. В группе имеется всего две ссылки – это ссылки:

- Дмитрий Мищенко руководитель и куратор по игре «Dota 2»;
- Владислав Пак куратор по игре «CS2».

Технического оснащения для киберспортсменов не предусмотрено, проведение турниров внутри вуза в формате LAN невозможно. Активные киберспортивные дисциплины:

- CS2;
- DOTA2;
- LOL;
- Valorant;
- Hearthstone [16].

Таким образом можно выявить несколько западающих факторов в гидрометеорологическом университете: недостаточное количество игровых дисциплин, недостаток технического оснащения, киберспортивная деятельность не задокументирована, маленький штаб сотрудников, всего один канал продвижения [25].

2.1.3 SWOT – анализ

Данные, полученные с помощью исследований и по результатам проведенного анализа целевых групп, социальных сетей и сайта вуза РГГМУ и конкурентного анализа будут использованы для составления матрицы SWOT-анализа. SWOT-анализ представлен в таблице 7.

Таблица 7 – SWOT - анализ

SWOT анализ	Возможности	Угрозы
	1. Партнерство с крупными организациями для получения финансовой поддержки и обучения. 2. Участие в академических киберспортивных лигах и соревнованиях для продвижения университетской команды 3. Развитие образовательных программ по киберспорту и создание курсов для студентов-киберспортсменов	1. Конкуренция со стороны других университетов 2. Негативное восприятие обществом киберспорта как несерьезного времяпрепровождения
Сильные стороны	Сильные стороны и возможности	Сильные стороны и угрозы

<p>1. Популярность киберспорта среди студентов, что обеспечивает большой интерес к университетским киберспортивным командам;</p> <p>2. Возможность представлять университет на региональных и международных турнирах, что повышает престиж учебного заведения;</p> <p>3. Развитие командной работы, стратегического мышления и реакции среди участников.</p>	<p>1. Образовательная ценность: участие в киберспортивных соревнованиях может способствовать развитию логического мышления, стратегического планирования и командной работы;</p> <p>2. Возможность для карьерного роста: успешные участники университетского киберспорта могут получить шанс на профессиональную карьеру в индустрии киберспорта;</p> <p>3. Партнерства и спонсорство: университеты могут привлекать спонсоров и партнеров для поддержки своих киберспортивных команд.</p>	<p>1. Продвижение бренда: участие университета в киберспортивных соревнованиях может улучшить его репутацию и привлечь больше студентов.</p> <p>2. Развитие командной работы, стратегического и поддержка своего сокомадника</p>
<p>Слабые стороны</p>	<p>Слабые стороны и возможности</p>	<p>Слабые стороны и угрозы</p>
<p>1. Недостаток финансирования и оборудования для организации тренировок достижений</p> <p>2. Недостаточное количество квалифицированных</p>	<p>1. Недостаток финансирования: РГГМУ может столкнуться с недостатком финансирования для киберспортивных программ – поиск новых спонсоров</p>	<p>1. Риск злоупотребления игровой зависимостью: участие в киберспорте может стать причиной игровой зависимости и оказаться вредным для здоровья студентов</p>

тренеров и педагогической поддержки		
-------------------------------------	--	--

Посмотрев на вышеприведенные компоненты SWOT-анализа и результаты других исследований, можно сделать следующие выводы. Следует сохранить следующие сильные стороны:

- Представление университета на региональных и международных турнирах, что повысит престиж вуза;
- Развитие командной работы, стратегического мышления и реакции среди участников.

Слабые стороны - это те аспекты, которые требуют минимизации путем усиления нескольких факторов:

- Привлечение новых студентов к индустрии киберспорта в вузе;
- Привлечение большего количества участников в сообщество "ВКонтакте" с использованием средств коммуникационного сопровождения.

Возможности - это те аспекты, на осуществление которых должна быть направлена стратегия коммуникационного сопровождения:

- Поиск партнерство или спонсоров для поднятия уровня технического оснащения вуза;
- Создания информационных повод и проведения мероприятий, связанных с киберспортом;
- Внедрение новых каналов продвижения киберспорта в вузе.

Среди потенциальных угроз перечислены факторы, на которые вуз не может повлиять, но они могут нанести ущерб репутации университета – это конкуренция со стороны других университетов и негативное восприятие обществом киберспорта как несерьезного времяпрепровождения.

Сильные стороны и возможности: участие в киберспортивных соревнованиях может способствовать развитию логического мышления, стратегического планирования и командной работы и Партнерства и спонсорство: университеты могут привлекать спонсоров и партнеров для поддержки своих

киберспортивных команд. В области сильных сторон и угроз: участие университета в киберспортивных соревнованиях может улучшить его репутацию и привлечь больше студентов и развитие командной работы, стратегического и поддержка своего сокомандника. В слабых сторонах и возможностях: недостаток финансирования: некоторые университеты могут столкнуться с недостатком финансирования для киберспортивных программ – поиск новых спонсоров. Риск злоупотребления игровой зависимостью: участие в киберспорте может стать причиной игровой зависимости и оказаться вредным для здоровья студентов, необходимость в правильном подходе киберспортивной деятельности.

2.2 Разработка рекомендаций по модернизации киберспортивной деятельности в вузе как канал его продвижения

2.2.1 Продвижение через социальные сети

После проделанной работы и всех анализов первой рекомендацией будет продвижение социальных сетей. Увеличение объема выпускаемых новостей в группе «ВКонтакте» и повышение частоты выпускаемых материалов – более шести раз в месяц. Внедрение новых тематических материалов в группу. Как пример для команды «Omicron» подойдет:

- публикация новостей из мира киберспорта;
- тематические опросы для участников группы;
- розыгрыши игровых девайсов;
- розыгрыши «скинов» из игр;
- анонсы выхода видео роликов на ютуб канале.

Таковыми действиями вуз привлекает к себе внимание и показывает, что идет в ногу со временем.

Требуется расширение социальных сетей. Ютуб канал может стать ещё одним каналом продвижения. Создание видео роликов с представлением

киберспортивной команды по каждой дисциплине. Также публикация интервью с игроками команд, где они ответят на тематические вопросы, связанные одновременно с вузом и киберспортом. Разнообразить контент на ютуб канале можно видеоматериалами где будут показывать первые эмоции после побед и поражений на турнирах. Ещё один тип видео роликов может стать «editing» по конкретной игре. В последнее время на просторах ютуба стремительно развивается такой вид видео, связанного с играми и не только. Такой тип контента включает в себя красивый момент с игры, плюс переделанное визуальное сопровождение. Но для видео в таком стиле требуется знания программ для монтажа, таких как: «Sony Vegas», «Adobe After Effects» или «Adobe Premiere Pro».

На этом расширение социальных сетей не прекращается. Telegram может стать ещё одним каналом для продвижения. Материал может быть точно таким же, как в группе «ВКонтакте». В уже созданной группе «ВКонтакте» нужно сделать анонс, что появился новый «Telegram» канал киберспортивного направления вуза. В телеграмме будет выходить эксклюзивный контент с турниров, которого в группе «ВКонтакте» не будет. Также в этих двух социальных сетях, нужно оставить ссылку на «twitch канал» вуза. Это будет третьей социальной сетью для продвижения. На данной платформе будет проводится прямые трансляции киберспортивных событий где университет принимает участие. И заключительным аспектом, связанным с социальными сетями будет, добавление раздела киберспорта на официальном сайте Российского государственного гидрометеорологического университета.

Новые каналы продвижение разогреют интерес аудитории, что поможет найти новых студентов-игроков или заинтересует школьников для поступления в РГГМУ. А в будущем, улучшение качества контента, внедрение новых и разнообразных материалов поможет найти спонсоров для киберспортивного продвижения вуза.

2.2.2 Создание киберспортивного центра

Следующим этапом для продвижения имиджа вуза станет создание киберспортивного центра. В данной рекомендации можно рассмотреть два типа киберспортивного центра:

- бронирование компьютеров в компьютерном клубе;
- реконструкция двух помещений в самом университете под кибер пространство.

Чтоб сравнить, какой вариант для вуза лучше, был проведен анализ цен и найдены плюсы и минусы всех вариантов. Анализ показан в таблице 8.

Таблица 8 – Сравнение двух игровых центров

	Затраты	Цена / час	Плюсы	Минусы
Бронирование Кибер клуба	18 750 тысяч рублей при игре пяти дисциплин, по пять часов в один день Если четыре турнира в год по пяти дисциплинам с продолжительностью в пять часов игровой сессии это 375 000 тысяч рублей	145 рублей	1. При точном расписании турниров, данный вариант может быть выгодный 2. Местоположения в разных частях города	1. Если нет своей мышки или клавиатуре придется играть на оборудование клуба, которое используется чаще, чем будет использоваться в вузе. 2. Шаткая стабильность, вокруг тебя сидят чужие люди, может произойти несчастный случай.
Личный Кибер центра	Столы – 120 00 тысяч рублей	Бесплатно	1. На долгую перспективу	1. Высокая цена

	Интернет в год – 12 000 рублей Компьютеры – 2 000 000 миллион рублей Мониторы – 500 000 тысяч рублей Коврики – 60 000 рублей Мышки – 70 000 тысяч рублей Наушники – 120 000 тысяч рублей Стулья – 100 тысяч рублей Итого: 3 032 000 рублей		2. Свои личные мощные компьютеры и комплектующие, которые могут использоваться не только для игр 3. Атмосфера уединение с командой 4. Повышение имиджа вуза, ведь не много, университетов с личным кибер центром внутри здания вуза	2. Риски поломки 3. Маленький спрос
--	--	--	--	--

На этом моменте стоит решить и выбрать какой-то вариант. Ведь есть риск не как не повлиять на продвижение и имидж вуза. Данная ситуация приведет к тому, что у соперников может быть лучше техническое оснащение компьютера дома, а в киберспортивных дисциплинах это дает преимущество в игре. В дальнейшем одна за одной игрой, с большой вероятностью могут быть проиграны. И все приведёт к тому, что университетская команда не сыграет не одного турнира в «LAN» формате. Как итог, не выход из формата онлайн, не как не повлияет на имидж вуза. Ведь на «LAN» турнирах, команды присутствуют физически, показывают себя, показывают какой вуз они представляют, и каждый игрок заявляет о себе. А в будущем это может повлиять на его карьеру.

2.2.3 Организация киберспортивных мероприятий и турниров

Ещё одним этапом продвижения имиджа вуза в сфере киберспорта будет организация турниров и мероприятий. Для начала стоит начать проводить больше киберспортивных мероприятий внутри вуза.

Примером таких мероприятий может стать викторина на тематику киберспорта. Победитель получит приз в размере трех часов бесплатной игры в компьютерном клубе и среди участников разыграются тематические призы и сувениры.

Внутри вуза стоит провести турнир «1 на 1», в разных дисциплинах. Выявить лучшего игрока вуза в каждой игре и создать доску лучших игроков с фотографиями. Такой формат может повлиять на отношение игроков к игре и замотивирует их больше тренироваться и серьезней относиться к игре, что в будущем даст прирост к игровому уровню у всей команды и победе на турнирах. Победа на турнирах в свою очередь, повысит имидж вуза в данной сфере и привлечет больше внимания.

Развивая внутренние турниры и мероприятия, стоит задуматься о выходе на межвузовский уровень. Проведение турниров между вузов повысит уровень имиджа вуза до максимума на этом этапе. Но стоит учесть, что проведение таких турниров, сложная и трудоёмкая работа. Есть риск, допустить большое количество ошибок, которое приведет к упадку интереса к киберспорту как внутри вуза, так и за его пределами.

При проведении турниров среди вузов стоит учесть:

- кто может принимать участие в турнире [возраст, студент или не студент, могут принимать участие игроки, которые территориально находятся в Санкт-Петербурге или со всех регионов страны];
- правило проведения турнира и его формат;
- даты начала квалификаций на турнир, даты онлайн стадии, даты «плей-офф» стадии;

- по закону «плей-офф» проводится в формате «LAN», выбор места где проводить;
- даты начала и конца регистрации;
- список документов, если нужно;
- трансляция всех матче турнира, организатор обязан транслировать, даже если играет не его команда;
- назначить людей или набрать волонтеров на каждую должность;
- выбор призового фонда;
- рассчитать затраты.

Пример контент плана для проведения киберспортивного мероприятия в российском государственном гидрометеорологическом университете представлен в таблице 9.

Таблица 9 – Контент план для киберспортивного турнира

<p>Определение целей и формат мероприятия. [организационная часть].</p>	<p>Цель: популяризация киберспорта и привлечение внимания студентов к данной области. Формат: турнир по киберспортивной дисциплине Counter-Strike. Турнир только для студентов РГГМУ.</p>
<p>Определение даты и места проведения. [организационная часть].</p>	<p>Даты: 14 октября – 27 октября Место проведение: турнир онлайн формата, полуфинал и финал в формате «LAN» в киберклубе «colizeumarena».</p>
<p>Привлечение участников. [организационная часть].</p>	<p>Реклама мероприятия в университетских сообществах в социальных сетях. Регистрация участников через онлайн-форму. Видеоролик на «Youtube» канале, с анонсом турнира.</p>
<p>Правила формирования команд. [организационная часть].</p>	<p>В турнире могут принимать участи студенты разных курсов и направлений.</p>

	Команды могут состоять из студентов с разных направлений.
Подготовка сетки турнира. [организационная часть].	Анонс сетки 12 октября. Две группы по 4 команды, где каждая команда играет с каждой в формате онлайн. Итог: 12 игр в групповой стадии с 14 октября до 25 октября. Два первых местах выходят в плей-офф. Плей-офф стадия начинается с 26 октября. Два полуфинала пройдут 26 октября, финал 27 октября. Плей-офф пройдет в киберклубе со зрителями.
Проведение мероприятия	Открытие мероприятия с приветственным словом и объявлением правил и проведение матчей с обеспечением судейства и технической поддержки. Проведение церемонии награждения победителей и вручение призов
Общий сбор в РГГМУ после мероприятия	Организация послематчевой встречи участников для обмена впечатлениями и опытом. Проведение церемонии награждения победителей и вручение призов

После проведения турнира стоит собрать обратную связь с участников и зрителей о проведенном мероприятии и проанализировать эффективность его проведения, тем самым выявить потенциал для улучшения в будущем. Далее стоит провести анкетирование участников, чтобы оценить их уровень удовлетворенности и понимания основной информации. Также можно пригласить участников принять участие в дальнейших мероприятиях по киберспорту.

Список фактов очень велик. Для качественного проведения турнира нужно проработать каждый этап. Привлечь внимание может, организация

помещений для общего просмотра игр финального этапа. Как пример можно взять зал кинотеатра. Такой опыт у опытных организаторов все российских лиг присутствует. Проведя несколько межвузовских турниров, есть большой шанс в нахождении спонсора. В будущем турниры смогут стать крупнее, качественнее и интересней.

2.2.4 Организация киберспортивных мастер-классов для студентов

Заключительным этапом в продвижении вуза станет, проведение мастер классов профессиональными кибер-спортсменами или контент-мейкерами. В нынешней политической ситуации, многие русские киберспортивные организации находятся за границей. Это затрудняет организовать очную встречу киберспортсмена со студентами, но во время технологического прогресса, организовать онлайн встречу не представляется трудным.

Для мастер-класса, рекомендуется взять киберспортсменов у которых большой опыт за спиной и которые имеют авторитет в киберспортивном обществе. Одним из претендентов будет являться игрок русской команды «Virtus Pro» Джамии Али. Jame - профессиональный российский игрок в CS. Начал карьеру в 2017, поиграв в командах «Hala Ares» и «Comanche», после чего присоединился к AVANGAR на позицию снайпера. Достижения: 2 место на «StarLadder Berlin Major 2019», победа на «BLAST Pro Series: Moscow 2019», Flashpoint Season 2. Чемпион и лучший игрок турнира «IEM Rio Major 2022». Джамии ведёт свой ютуб канал и делится своим «фишками» в игре. Данный игрок не имеет конфликтов на про-сцене и в крупных скандалах он не замечен. Из этого можно сделать вывод, что игрок идеально подходит для проведения мастер класса в вузе. [18] Для игрока в этом мероприятии есть свои плюсы, а главный плюс – это повышение медийности. Формат проведения мероприятия с данной личностью, выбран в формате онлайн. Это сделано так, потому что, после начала военной операции на Украине, многие организации, в том числе и русские ушли из России в Сербию, Польшу.

Второй подходящий кандидат стример и в прошлом профессиональный киберспортсмен Дмитрий «Recrent» Осинцев. Родился 26 июня 1997 года в Санкт-Петербурге, но в 2021 переехал в Москву. Создал канал на «Твиче» 8 января 2013 года. С тех пор Дмитрий набрал более 1,1 млн подписчиков. В конце 2018 года получил приглашение в состав киберспортивную организацию «NAVI» по игре PUBG, с которым выиграл 15 тысяч евро на турнире «OGN Super League Europe PUBG Invitational». Там «Recrent» вошел в тройку лучших. В июле 2020 года установил два мировых рекорда в игре «CoD: Warzone» с разницей в три дня – 43 убийства и 10 тысяч урона в одиночном режиме и 58 убийства и почти 15 тысяч урона в режиме трио. Дмитрий победил в категории «Лучший стример» премии «Esports Best 2021». «Recrent» является живым примером того, что, выбрав пусть стримера, можно оставаться лучшим во многих играх из-за своего киберспортивного прошлого. Также, как и первый претендент не замечен в конфликтах, и очень общительный со своей целевой аудиторией. Дмитрий живет в городе Москва, это дает возможность организовать очную встречу со студентами. На которой он сможет поделиться своим опытом в киберспорте, рассказать почему начал вести активно трансляции и со временем выбрал именно стриминг [12].

Для более конкретного представления об проведении данных мероприятий был составлен контент план. Целью мастер-класса будет несколько факторов: знакомство студентов с миром профессионального киберспорта, рассказ об ключевых навыках и качествах, необходимых для успешной карьеры в киберспорте, киберспортсмены поделятся опытом и советами по тренировкам, соревнованиям и психологической подготовке. Контент план представлен в таблице 10.

Таблица 10 – Контент план для мастер-класса

	Игрок киберспортивной команды «Jame». [онлайн формат]. 12 октября 17:00	Стример и в прошлом игрок «Recrent». [оффлайн формат]. 13 октября 12:00
--	--	--

Презентация о киберспорте [15 минут]	Краткое введение в понятие киберспорта и его популярность. Основные дисциплины в киберспорте	Краткое введение в понятие киберспорта и стриминга в наше время
Ключевые навыки и качества киберспортсмена [20 минут]	Реакция и координация и стрессоустойчивость и концентрация	Реакция и координация, стрессоустойчивость и концентрация. Для стриминга: харизма и эмпатия
Опыт и советы [30 минут]	Рассказ о личном опыте участника киберспортсмена и рекомендации по тренировочному процессу и подготовке к соревнованиям	Рассказ о личном опыте как в киберспорте, так и стриминге.
Дискуссия и ответы на вопросы [15 минут]	Возможность участников задать вопросы спикеру и обсуждение интересных тем и аспектов киберспорта	Возможность участников задать вопросы спикеру
Заключение мастер-класса [10 минут]	Подведение итогов и обсуждение дальнейших возможностей для развития в киберспорте	Подведение итогов и обсуждение дальнейших возможностей для развития в киберспорте и стриминге
Материалы для мастер класса	Презентация о киберспорте, примеры игрового процесса или видеоролики профессиональных соревнований	Презентация о киберспорте, примеры игрового процесса или видеоролики профессиональных соревнований, игровые мышки и клавиатуры самого стримера.

Два выбранных человека, тесно связаны с киберспортивной деятельностью имеют огромный опыт и развитую «медийку». Проведя с ними

мероприятия мастер-класса и опубликовав информацию в социальные сети, имидж вуза вырастет и вызовет интерес не только у студентов и школьников, но и у активно развитых университетов России.

2.3 Оценка эффективности

Эффективность представленных рекомендаций для продвижения вуза в сфере киберспорта может быть измерена по нескольким параметрам. В данном случае оценка будет производиться через показатели посещаемости группы «ВКонтакте», реакций и комментариев в телеграмм канале, просмотров на ютуб канале и вовлеченности новых студентов в киберспортивную жизнь вуза.

К основным параметрам оценки эффективности вуза относятся: сравнительная статистика посещаемости и просмотров групп и каналов, среднее время просмотра видео на ютуб канале, количество просмотров и подписчиков страниц в социальных сетях «ВКонтакте» и Телеграм, отслеживание количества упоминаний в СМИ в этом году и сравнение с показателями прошлых лет. Выбранные параметры позволят определить, насколько эффективны стали рекомендации для киберспортивной деятельности вуза и имиджа университета в целом.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Киберспорт выступает в качестве эффективного канала продвижения инновационных продуктов. Он представляет собой относительно новый и быстрорастущий сегмент индустрии, который активно привлекает внимание студентов, школьников и преподавателей. Студенческие соревнования по киберспорту транслируются на онлайн-платформах, что дает большой толчок для развития и большую популяризацию в наше время, что делает этот вид спорта привлекательным для рекламодателей и спонсоров, желающих продвигать свои инновационные продукты.

Таким образом, игровая индустрия и киберспорт представляют собой перспективные каналы для продвижения инновационных продуктов, особенно при росте популярности онлайн-платформ. При этом важно учитывать особенности целевой аудитории и контекст, в котором продукт будет представлен, чтобы успешно использовать потенциал этих каналов для раскрутки продукции на рынке. В свете роста технологий, игровая индустрия и киберспорт будут играть все более значимую роль в продвижении инновационных продуктов, открывая новые возможности для бизнеса и маркетинга.

В ходе проведенного исследования были детально рассмотрены теоретические аспекты продвижения российского государственного гидрометеорологического университета в сфере киберспорта, охарактеризована целевая аудитория киберспортивной деятельности в университете. Особое внимание было уделено анализу каналов продвижения данного университета в сфере киберспорта, что позволило выявить ключевые потенциальные угрозы для данной образовательной организации.

На основе конкурентного и SWOT анализа определены и выявлены проблемы, связанные с киберспортивным направлением и его продвижением в университете. Главными проблемами оказались: не конкурирующие количество игровых дисциплин, слабое техническое оснащение,

киберспортивная деятельность не задокументирована, маленьких штаб сотрудников, всего один канал продвижения над которым ведется слабая работа.

В рамках данной работы было представлено четыре рекомендации, которые позволят продвинуть киберспортивную деятельность в университете, а также повысят имидж университета через каналы киберспорта.

Можно сделать вывод о том, что использование игровой индустрии и киберспорта как каналов продвижения имиджа вуза является эффективным и перспективным подходом. Эти инструменты позволяют представить вуз в новом, современном формате, привлечь внимание целевой аудитории и укрепить позиции на рынке образовательных услуг.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Федеральный закон от 04.12.2007 № 329-ФЗ (ред. от 05.12.2017) «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» // Собрание законодательства РФ, 10.12.2007, № 50. Ст. 6242.
2. Богуславская В. В., Азизулова А. О., Будник Е. А., Шарахина Л. В. Лингвистическая репрезентация киберспортивного медиасообщества // Знак: проблемное поле медиаобразования. 2018. № 4 (30) С. 102-111.
3. Викулов В. В. Журналистика в киберспорте // Вестник Тверского государственного университета. Серия: Филология. 2017. №3. С. 198-202
4. Викулов В. В. Полижанровость киберспортивного медиатекста // Казанская наука. 2017. № 5. С.107-110.
5. Даниил Тесленко / «Вопреки. Путь к победе» / С.: 5-12.
6. Дэвид Шефф. / «Game Over. Как Nintendo завоевала мир» / С.: 38-52.
7. Карпенко И. И. Лобановская Е. Ю. Геймификация в современной российской интернет-журналистике // Научные ведомости Белгородского государственного университета. Серия: Гуманитарные науки. 2019. Т. 38. № 2. С. 263-269.
8. Тарасенко, В.А. Финансово-экономические аспекты компьютерного спорта // Имущественные отношения в Российской Федерации. 2019. № 11(218). С.: 37-49.
9. Шарахина, Л.В.; Богуславская, В.В.; Азизулова, А.О.; Будник, Е.А. Медиаплатформы киберспортивного сообщества // Дискурс. 2018. № 5. С.: 85-96.
10. Василий Уткин: «Киберспортом занимаются миллионы людей. Онанизм тоже вызывает интерес у миллионов» [Электронный ресурс] // Cyber.sports.ru URL: <https://cyber.sports.ru/dota2/1046822962.html> (Дата обращения: 15.05.2024).
11. Викулов В. В. Инфографика. Сколько людей в мире смотрят и стримят игры на Twitch [Электронный ресурс] // Electronic Sports Journalism

- URL: <https://esportsjournalism.ru/2019/02/14/esports-visualization/> (дата обращения: 15.05.2024).
12. Всероссийская киберспортивная студенческая лига [Электронный ресурс]. // URL: <https://xn-80afcqo8ahi.xn-p1ai/> (дата обращения: 15.05.2024).
 13. Геймификация всей страны [Электронный ресурс] // Lenta.ru. URL: <https://lenta.ru/articles/2014/01/03/gamification/> (Дата обращения: 15.05.2024).
 14. Группа «ВКонтакте» Omicron (киберспорт РГГМУ) [Электронный ресурс] URL: <https://vk.com/omicron0/> (дата обращения: 15.05.2024).
 15. Группа «ВКонтакте» Кронверкские барсы | Университет ИТМО URL: <https://vk.com/kronbars/> (дата обращения: 15.05.2024).
 16. Группа «ВКонтакте» Train X | Киберспортивный клуб ПГУПС [Электронный ресурс] URL: <https://vk.com/cyberpgups/> (дата обращения: 15.05.2024).
 17. Игры будущего киберспорт [Электронный ресурс] // URL: <https://gofuture.games/> (дата обращения: 01.05.2024).
 18. Из грязи в князи - История Киберспорта. [Электронный ресурс] // Телеканал IGM. URL: <https://youtu.be/20Mmo9EMhfM?si=GdcCn7J8hk-Aa54> (дата обращения 07.04.2024).
 19. Как все устроено. Киберспорт [Электронный ресурс] // Eurosport. URL: <https://www.eurosport.ru/e-sports/storysto4815699.shtml> (дата обращения: 12.05.2024).
 20. Как зарабатывают на киберспорте [Электронный ресурс] // Портал «Gameclub». URL: <https://gamegab.me/articles/cybersportnews/zarabotok-na-cybersporte/> (дата обращения: 15.05.2024)
 21. КиберВышка | Киберспорт в НИУ ВШЭ Москва // ВКонтакте [Электронный ресурс]. URL: <https://vk.com/cyberhse/> (дата обращения: 15.05.2024).

22. Крупнейшее русскоязычное СМИ о киберспорте [Электронный ресурс].
// URL: <https://www.cybersport.ru/> (дата обращения: 01.05.2024).
23. Медведева Я. Основные проблемы российской киберспортивной журналистики [Электронный ресурс] // cyber.sports.ru. URL: <https://m.cyber.sports.ru/profile/1032110924/posts/?p=57> (Дата обращения: 15.05.2024).
24. Общественная палата РФ порекомендовала министерству спорта рассмотреть шутеры и файтинги в качестве новых киберспортивных дисциплин [Электронный ресурс] // Комсомольская правда. URL: <https://www.spb.kp.ru/daily/26763/3794912/> (Дата обращения: 17.03.2024).
25. Организационная структура российского государственного гидрометеорологического университета [Электронный ресурс] // URL: <https://rshu.ru/university/directions/> (дата обращения: 01.05.2024).
26. Примеры корпоративных турниров [Электронный ресурс] // URL: <https://esports.businesschampionsleague.com/> (дата обращения: 01.05.2024).
27. Программа повышения квалификации «Менеджер киберспортивных команд» // Национальная ассоциация университетского киберспорта [Электронный ресурс]. // URL: <https://cybersport.university/course> (дата обращения: 17.05.2024).
28. Существует ли женский киберспорт? [Электронный ресурс] // [esportsbets](https://esportsbets.ru). URL: <https://www.esportsbets.ru/post/suschestvuyet-li-zhenskiy-kibersport> (Дата обращения: 01.05.2024).
29. Статистика киберспорта за 2021 год [Электронный ресурс] // eSports Charts. URL: <https://escharts.com> (Дата обращения 17.05.2024).
30. Турнир по CS:GO в Москве удивил лучших киберспортсменов мира [Электронный ресурс] // Телеканал Матч ТВ URL: <https://matchtv.ru/programms/vnm/cyberwow> (Дата обращения: 15.05.2017).

31. Денежный киберспорт. Зачем крупные инвесторы вкладываются в индустрию виртуальных развлечений [Электронный ресурс] // Деловой Петербург. URL: <https://www.dp.ru/a/2018/05/23/Denezhnikybersport/> (Дата обращения: 07.04.2024).
32. Фролов А. Издание Sports.ru запустило проект о киберспорте — Cyber.sports.ru [Электронный ресурс] // VC.ru. 2015. URL: <https://vc.ru/p/cyber-sports> (Дата обращения: 01.05.2024).
33. Шилина М. Г. Медиавизуалистика в парадигме Big Data и Virtual Reality [Электронный ресурс] // Медиаальманах. 2017. №1. URL: <http://mediaalmanah.ru/> (дата обращения: 01.05.2024).

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1 – Игровые автоматы



Приложение 2 – Арена предназначенная для баскетбола



Приложение 3 – Игровая мышка с логотипом киберспортивной организации

