

Научная статья

УДК 796.093:378.147.85

Роль образовательных учреждений в подготовке киберспортивных менеджеров: опыт Сибирского федерального университета

А. К. Губанов, Н. И. Гоголь✉

Сибирский федеральный университет, Россия, 660041, г. Красноярск, пр. Свободный, д. 79, стр. 5

Губанов Алексей Константинович, ассистент кафедры информационной безопасности, AGubanov@sfu-kras.ru, <https://orcid.org/0009-0009-3566-6738>

Гоголь Надежда Ивановна, ведущий специалист управления молодежной политики, nigogol@sfu-kras.ru, <https://orcid.org/0009-0009-5631-7334>

Аннотация. В современных условиях киберспорт трансформировался в крупную индустрию, нуждающуюся в профессиональном управлении. Особый интерес вызывает подготовка квалифицированных киберспортивных менеджеров, способных организовать турниры, заниматься маркетингом и управлением командами. Красноярский край выступает одной из лидирующих территорий России по развитию компьютерных спортивных соревнований, став площадкой для запуска инновационных образовательных инициатив и практик. Цель настоящего исследования – проанализировать роль Сибирского федерального университета (город Красноярск) в обучении будущих специалистов для киберспортивной индустрии, выяснить, какие компетенции формируются у обучающихся, и оценить успешность сотрудничества университетов с местными киберспортивными структурами. Статья посвящена инициативе Сибирского федерального университета; авторы анализируют особенности образовательной программы, выделяют важнейшие навыки, необходимые выпускникам, и определяют вызовы и перспективы дальнейшего развития киберспортивного образования в Красноярском крае.

Ключевые слова: образовательные учреждения, киберспорт, менеджмент, Красноярский край, инновационно-технологический спорт, профессиональные навыки, цифровизация

Для цитирования: Губанов А. К., Гоголь Н. И. Роль образовательных учреждений в подготовке киберспортивных менеджеров: опыт Сибирского федерального университета // Физическое воспитание и студенческий спорт. 2025. Т. 4, вып. 4. С. 382–386. <https://doi.org/10.18500/2782-4594-2025-4-4-382-386>, EDN: KEFSNH

Статья опубликована на условиях лицензии Creative Commons Attribution 4.0 International (CC-BY 4.0)

Article

The role of educational institutions in training eSports managers: The experience of Siberian Federal University

A. K. Gubanov, N. I. Gogol✉

Siberian Federal University, building 5, 79 Svobodny Ave., Krasnoyarsk 660041, Russia

Aleksey K. Gubanov, AGubanov@sfu-kras.ru, <https://orcid.org/0009-0009-3566-6738>

Nadezhda I. Gogol, nigogol@sfu-kras.ru, <https://orcid.org/0009-0009-5631-7334>

Abstract. In modern conditions, eSports have transformed into a large industry requiring professional management. Particular attention is drawn to the preparation of qualified eSport managers capable of organizing tournaments, being involved in marketing activities, and managing teams. Krasnoyarsk region stands out among leading territories in Russia in terms of developing computer sports competitions, becoming a platform for launching innovative educational initiatives and practices. The aim of this research is to explore the role of Siberian Federal University (Krasnoyarsk) in educating future specialists for the eSport industry, identifying key competencies formed during studies, and evaluating the effectiveness of collaboration between universities and local eSport organizations. This article focuses on the initiative implemented by

Siberian Federal University, analyzing the features of its educational program, highlighting essential skills required from graduates, and determining challenges and prospects for further development of eSport education in Krasnoyarsk region.

Keywords: educational institutions, eSports, management, Krasnoyarsk Region, innovation-and-technology-based sports, professional skills, digitalization

For citation: Gubanov A. K., Gogol N. I. The role of educational institutions in training eSports managers: The experience of Siberian Federal University. *Physical Education and University Sport*, 2025, vol. 4, iss. 4, pp. 382–386 (in Russian). <https://doi.org/10.18500/2782-4594-2025-4-4-382-386>, EDN: KEFSNH

This is an open access article distributed under the terms of Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC-BY 4.0)

Введение

Сегодня киберспорт вышел далеко за пределы любительского уровня, превратившись в самостоятельную отрасль с большим финансовым оборотом, профессиональными лигами и миллионами поклонников. Признаваемый официально как вид спорта в России, этот сектор требует специально подготовленных менеджеров, способных профессионально руководить организацией турниров, продвижением брендов и поддержкой команд. Красноярский край, обладающий сильной молодежью и развитой IT-инфраструктурой, постепенно превращается в важный центр развития киберспортивной индустрии [1].

Тем не менее, наряду с ростом числа игроков и проведением регулярных соревнований остро ощущается нехватка квалифицированных руководителей, способных качественно реализовывать мероприятия и обеспечивать долгосрочное развитие региона в киберпространстве. Таким образом, возникает необходимость тесного взаимодействия образовательных учреждений с местными предприятиями и ассоциациями, что позволит создать устойчивый поток специалистов высокого класса [2].

Цель нашего исследования состоит в анализе роли Сибирского федерального университета (СФУ) в подготовке кадров для сектора киберспортивного менеджмента, оценке эффективности существующих образовательных программ и выделении ключевых навыков, которыми должны обладать современные руководители киберспортивных мероприятий. Особое внимание уделено проблемам и перспективам дальнейшего развития образования в этой молодой, но бурно развивающейся отрасли.

История признания киберспорта в России

Официальное признание киберспорта в России стало важным шагом в его легитимации и институционализации. В июне 2016 г. Федеральное агентство по делам молодежи

и спорта официально зарегистрировало киберспорт как официальный вид спорта. Этот акт открыл возможности для проведения официальных соревнований, присвоения спортивных разрядов и включения киберспорта в государственную политику развития спорта [3].

После периода неопределенности, вызванного отсутствием четких правил и стандартов, в 2000 г. была создана Федерация компьютерного спорта России (ФКС России), которая начала развивать инфраструктуру и стандарты проведения соревнований. Несмотря на первоначальное недоверие общества, киберспорт начал приобретать статус серьезного направления профессиональной деятельности, способствуя росту интереса к нему среди молодежи и инвесторов.

Тенденции развития киберспорта в Красноярском крае

Красноярский регион демонстрирует значительный потенциал для развития киберспорта. Регион обладает активной молодежной средой и развитыми информационными технологиями, что создает благоприятные условия для формирования конкурентоспособных команд и проведения престижных турниров. Например, в регионе регулярно проводятся крупные региональные чемпионаты, такие как Кубок главы города Красноярска по Dota 2, который собирает сотни зрителей и транслируется онлайн [4].

Организаторы отмечают, что успех этих событий зависит не только от качества самих соревнований, но и от грамотной работы менеджеров, отвечающих за организацию, продвижение и привлечение партнеров. Однако дефицит квалифицированных управленческих кадров остается существенной проблемой, препятствующей дальнейшему развитию киберспортивной экосистемы региона.

Проблемы подготовки кадров для киберспортивного менеджмента

Несмотря на высокий спрос на специалистов в области киберспортивного менеджмента, подготовка таких кадров сталкивается с рядом трудностей. Во-первых, отсутствие специализированных образовательных программ приводит к тому, что большинство будущих менеджеров получают знания самостоятельно или путем проб и ошибок. Во-вторых, недостаток практических навыков и опыта затрудняет эффективное применение теоретических знаний на практике [5].

Для решения этих проблем необходимы целенаправленные усилия по интеграции образовательного процесса с практикой. Одним из возможных решений является создание совместных программ университетов и организаций, занимающихся организацией киберспортивных мероприятий. Такие программы могли бы включать стажировки, мастер-классы и практические занятия, позволяющие студентам приобрести необходимые компетенции.

Роль Сибирского федерального университета в подготовке кадров

Сибирский федеральный университет играет ключевую роль в формировании образовательной базы для подготовки специалистов в области киберспортивного менеджмента. В университете реализуются программы дополнительного профессионального образования, такие как: «Компьютерный и фиджитал спорт: судейство, волонтерство, комментирование» и «Менеджмент и маркетинг цифровых видов спорта» (реализовано в рамках проекта «Молодежная ИТ Резиденция» при государственной поддержке российских вузов «Приоритет 2030»), направленные на подготовку специалистов, способных управлять киберспортивными организациями и событиями [6].

Эти программы включают изучение широкого спектра дисциплин, таких как управление проектами, маркетинг и спортивный менеджмент. Студенты приобретают навыки оценки эффективности киберспортивных проектов и событий, проведения соревнований по компьютерному спорту и медиасопровождения в игровой индустрии. Кроме того, программа предоставляет возможность пройти практику в проектных командах, участвующих в организации киберспортивных мероприятий.

Таким образом, СФУ предлагает уникальную возможность для студентов получить глубокие знания и практические навыки, необходимые для успешной карьеры в киберспортивном менеджменте.

Ключевые навыки и компетенции для менеджеров киберспортивных мероприятий

Анализируя требования работодателей и специфику работы в секторе киберспортивного менеджмента, можно выделить следующие ключевые навыки и компетенции, которыми должны обладать менеджеры [7]:

- 1) **техническая компетентность:** понимание особенностей игровых платформ, оборудования и программного обеспечения, используемого в киберспорте. Пример: знание основ программирования и умение работать с современными игровыми движками позволяет лучше понимать потребности игроков и принимать обоснованные решения относительно выбора площадок и формата соревнований;
- 2) **организационные способности:** способность планировать и организовывать сложные события, включая логистику, безопасность и работу с волонтерами. Пример: организация крупного турнира требует координации множества процессов, начиная от подбора площадки и заканчивая обеспечением технической поддержки и медицинского обслуживания;
- 3) **маркетинговая стратегия:** умение разрабатывать эффективные стратегии продвижения бренда и привлечения аудитории. Пример: использование социальных сетей и цифровых каналов коммуникации помогает привлечь больше зрителей и повысить узнаваемость бренда;
- 4) **проектная и финансовая грамотность:** владение методами финансового анализа и планирования бюджета. Пример: правильное распределение средств между различными статьями расходов обеспечивает финансовую устойчивость проекта и повышает шансы на получение прибыли;
- 5) **коммуникационные навыки:** способность эффективно взаимодействовать с участниками, спонсорами и медиа. Пример: налаживание контактов с потенциальными спонсорами и партнерами способствует увеличению финансирования и улучшению условий проведения мероприятий.

Эти навыки являются основой успешного функционирования любого менеджера в сфере киберспорта и обеспечивают конкурентные преимущества на быстро меняющемся рынке.

Проблемы и перспективы развития образования в киберспортивном менеджменте

Несмотря на значительные успехи в подготовке специалистов, существуют некоторые препятствия, мешающие эффективному развитию образования в области киберспортивного менеджмента. Одной из основных проблем является недостаточная интеграция академического образования с практической деятельностью [8]. Многие учебные заведения предлагают теоретические курсы, но не предоставляют достаточных возможностей для приобретения реального опыта.

Другая проблема связана с устареванием учебной программы. Быстрое развитие технологий и изменения в игровом ландшафте делают необходимым постоянное обновление содержания курсов и методов преподавания. Без регулярного пересмотра учебных планов и адаптации к изменяющимся условиям невозможно подготовить специалистов, готовых к вызовам современной индустрии [9].

Вместе с тем, имеются и позитивные аспекты. Растущий интерес к киберспорту стимулирует появление новых инициатив и проектов, направленных на повышение квалификации специалистов. Примером такой инициативы является сотрудничество между учебными заведениями и компаниями, специализирующимися на организации киберспортивных мероприятий. Подобные партнерства позволяют студентам получить реальный опыт работы и подготовиться к будущей карьере.

Заключение

Подготовка специалистов в области киберспортивного менеджмента представляет собой сложную задачу, связанную с необходимостью сочетания глубоких теоретических знаний и практических навыков. Для ее эффективного решения требуется активное взаимодействие между образовательными учреждениями, работодателями и государственными структурами [10].

Сибирский федеральный университет играет важную роль в подготовке таких специалистов, предлагая специализированные программы и обеспечивая доступ к практическим

возможностям. Тем не менее, остаются нерешенными вопросы интеграции академической подготовки с реальной практикой и обновления учебных программ в соответствии с требованиями времени [11].

Дальнейшее развитие образования в этой области потребует постоянного мониторинга тенденций и потребностей рынка труда, а также активного сотрудничества между всеми заинтересованными сторонами. Только совместными усилиями возможно преодолеть существующие трудности и обеспечить стабильное поступательное развитие киберспортивной индустрии в России.

Список литературы

1. «Зарплаты начинаются от 500\$»: кто и сколько платит за киберспорт в России и Красноярске?. URL: <https://7krasnoyarsk.ru/news/zarplaty-nachinayutsya-ot-500-kto-i-skolko-platit-za-kibersport-v-rossii-i-krasnoyarske/> (дата обращения: 01.09.2025).
2. 5 проблем российской игровой индустрии на 2023 год. URL: <https://www.cossa.ru/trends/127008/> (дата обращения: 02.09.2025).
3. «Игромания и киберспорт – абсолютно разные понятия»: Организатор турниров Дмитрий Еремин о компьютерных играх. URL: <https://gornovosti.ru/295516/igromaniya-i-kibersport-absolutno-raznye-ponjatija-organizator-turnirov-dmitrij-erjomin-o-kompjuternykh-igrakh/> (дата обращения: 15.08.2025).
4. Киберспорт по-красноярски. URL: https://krsk.aif.ru/sport/kibersport_po-krasnoyarski (дата обращения: 15.08.2025).
5. Киберспорт. Как живут, играют и зарабатывают российские киберспортсмены // Научно-культурологический журнал RELGA.RU. 2016. № 3 (333). URL: <http://www.relga.ru/Environ/WebObjects/tgu-www.woa/wa/Main?textid=4212&level1=main&level2=articles> (дата обращения: 20.08.2025).
6. Claw.ru. URL: <http://claw.ru/1-nach/3-3.htm> (дата обращения: 09.08.2025).
7. Нехватку кадров в IT-отрасли предлагается решать с помощью киберспортсменов и специалистов со средним профобразованием / Хабр. 2023. URL: https://habr.com/ru/companies/ru_mts/articles/745408/ (дата обращения: 10.08.2025).
8. Нужно все переиграть: санкции добавили проблем развитию киберспорта в России. URL: <https://www.gazeta.ru/business/2023/03/15/17931321.shtml> (дата обращения: 10.08.2025).
9. Образовательные программы / Образовательный портал СФУ. URL: <https://edu.sfu-kras.ru/program> (дата обращения: 15.08.2025).
10. Особенности развития киберспорта в России: тенденции, основные проблемы, признание, поддержка. URL: <https://cyberpsy.ru/articles/osobennosti-razvitiya-kibersporta-v-rossii/> (дата обращения: 01.09.2025).

11. Спорт – норма жизни: Как развивается киберспорт в Красноярске. URL: <https://www.kraysport.ru/news/sport-norma-zhizni-kak-razvivaetsya-kibersport-v-krasnoyarske/> (дата обращения: 15.08.2025).

References

1. "Salaries Start from \$500": Who and How Much Pays for Esports in Russia and Krasnoyarsk?. Available at: <https://7krasnoyarsk.ru/news/zarplaty-nachinayutsya-ot-500-kto-i-skolko-platit-za-kibersport-v-rossii-i-krasnoyarske/> (accessed January 9, 2025) (in Russian).
2. 5 Problems of the Russian Gaming Industry in 2023. Available at: <https://www.cossa.ru/trends/127008/> (accessed February 9, 2025) (in Russian).
3. "Gaming Addiction and Esports Are Absolutely Different Concepts": Tournament Organizer Dmitry Yeryomin on Computer Games. Available at: <https://gornovosti.ru/295516/igromanija-i-kibersport-absolutno-raznye-ponjatija-organizator-turnirov-dmitrij-erjomin-o-kompjuternykh-igrakh/> (accessed August 15, 2025) (in Russian).
4. Esports Krasnoyarsk-Style. Available at: https://krsk.aif.ru/sport/kibersport_po-krasnoyarski (accessed August 15, 2025) (in Russian).
5. Esports. How Russian Esports Players Live, Play, and Earn. RELGA, 2016, no. 3 (333) Available at: <http://www.relga.ru/Environ/WebObjects/tgu-www.woa/wa/Main?textid=4212&level1=main&level2=articles> (accessed August 20, 2025) (in Russian).
6. Claw.ru. Available at: <http://claw.ru/1-nach/3-3.htm> (accessed September 8, 2025) (in Russian).
7. IT Industry Staff Shortage Proposed to Be Solved with Esports Players and Specialists with Vocational Education. Habr. Available at: https://habr.com/ru/companies/ru_mts/articles/745408/ (accessed October 8, 2025) (in Russian).
8. Everything Needs to Be Replayed: Sanctions Have Added Problems to the Development of Esports in Russia. Gazeta.ru. Available at: <https://www.gazeta.ru/business/2023/03/15/17931321.shtml> (accessed October 8, 2025) (in Russian).
9. Educational Programs. Siberian Federal University Educational Portal. Available at: <https://edu.sfu-kras.ru/program> (accessed August 15, 2025) (in Russian).
10. Features of the Development of Esports in Russia: Trends, Main Problems, Recognition, Support. Cyberpsychology. Available at: <https://cyberpsy.ru/articles/osobennosti-razvitiya-kibersporta-v-rossii/> (accessed January 9, 2025) (in Russian).
11. Sport – a Norm of Life: How Esports Is Developing in Krasnoyarsk. Kraysport. Available at: <https://www.kraysport.ru/news/sport-norma-zhizni-kak-razvivaetsya-kibersport-v-krasnoyarske/> (accessed August 15, 2025) (in Russian).

Поступила в редакцию 17.09.2025; одобрена после рецензирования 28.09.2025; принята к публикации 30.09.2025
The article was submitted 17.09.2025; approved after reviewing 28.09.2025; accepted for publication 30.09.2025