**ЭКСПЕРТНЫЕ ОЦЕНКИ СОСТОЯНИЯ КИБЕРСПОРТИВНЫХ СТУДЕНЧЕСКИХ ОБЪЕДИНЕНИЙ В ПРИВОЛЖСКОМ ФЕДЕРАЛЬНОМ ОКРУГЕ**

Компьютерный спорт (киберспорт) является значимой частью современного общества, положительно влияющий на социальную [3], экономическую [4] и социокультурную [1] сферу жизнедеятельности. Важность киберспорта обусловлена, прежде всего, значительным количеством вовлеченности молодежи, в том числе студентов высших учебных и средних профессиональных образовательных учреждений. По данным Федерации компьютерного спорта России, за сезон 2021-2022 гг. во Всероссийской киберспортивной студенческой лиге приняло участие более 450 вузов-участников [5], что составляет 52% от числа всех вузов России. Для участия в этой лиге команде киберспортсменов образовательного учреждения предстоит пройти три этапа: 1. Сборная команда действующих студентов ссуза или вуза участвует в региональном дивизионе в пределах одного субъекта Российской Федерации; 2. Победители первого этапа приглашаются к участию в зональном дивизионе в пределах федеральных округов Российской Федерации; 3. Команды студентов, проявившие себя лучше всех на предыдущих этапах, приглашаются к участию во всероссийском дивизионе, в ходе которого выявляется победитель.

Всероссийская киберспортивная студенческая лига является самым главным соревнованием в студенческом компьютерном спорте, прежде всего потому, что с 2019 года ежегодно это мероприятие входит в Единый календарный план межрегиональных, всероссийских и международных мероприятий, благодаря этому на равных условиях определяется победитель, а также в ходе проведения соревнований лучшим спортсменам могут быть присвоены спортивные разряды, В мире нет аналогов этой лиге по масштабу [2].

Любая подготовка студенческих команд начинается с организации внеучебного воспитательного процесса и организации физкультурной и спортивной работы в высших и средне-специальных учебных заведениях. В большинстве случаев работа выстраивается через добровольное объединение инициативных студентов в форме клуба или центра, в редких случаях киберспорт выделяют в отдельную спортивную секцию наравне с другими видами спорта (например, футбол, волейбол, баскетбол и т.п.).

Цель исследования – выявление особенности организации студенческих киберспортивных сообществ, их взаимодействие с руководством образовательного учреждения на примере Приволжского федерального округа.

В феврале 2024 г. было проведено эмпирическое исследование руководителей и менеджеров студенческих киберспортивных клубов, центров или объединений, проживающих в Приволжском федеральном округе. В экспертном полуоткрытом опросе приняло участие восемнадцать человек, среди этих людей половина человек являются действующими киберспортсменами, принимавшими участие в соревнованиях по компьютерному спорту за последний год.

На вопрос о состоянии киберспортивного студенческого объединения/клуба/центра вуза в настоящий момент большинство информантов оценило как удовлетворительное или среднее. Руководители и менеджеры киберспортивных клубов и центров выделили, что ведут работу на личном энтузиазме, зачастую без какой-либо поддержки. Основной деятельностью своих организаций большинство выбирает организацию соревнований, содействие в тренировочном процессе для спортсменов и подготовку их к участию в турнирах. Целями проведения киберспортивных соревнований среди студентов выделяют следующее: 1) развитие компьютерного спорта на территории страны и регионов; 2) пропаганда здорового образа жизни и правильного подхода к тренировочному процессу в рамках занятий компьютерным спортом среди молодежи; 3) организация активного досуга молодежи; 4) объединение учащихся высших учебных заведений и средних специальных учебных заведений страны и регионов; 5) создание комплекса соревнований по компьютерному спорту для учащихся учебных заведений в стране и регионах; 6) выявление сильнейших сборных команд и спортсменов в стране и регионах в области по компьютерному спорту среди учащихся учебных заведений.

Информантами были выделены следующие предположения, относительно того, какую роль студенческие киберспортивные клубы играют в жизни студента: 1) возможность получить новый и ценный спортивный опыт в стенах вуза; 2) найти своих единомышленников и влиться в атмосферу студенчества и киберспорта; 3) проявить свою инициативу, реализовать свои идеи  в деятельности вуза; 4) поддержать статус вуза и улучшить техническое оснащение университета; 5) организованная систематическая спортивная (физкультурная) работа; 6) киберспорт как элемент воспитательной работы со студенческой молодежью.

В результате анализа исследования было выявлено, что деятельность студенческих киберспортивных организаций не регламентирована и затруднительна в силу отсутствия положительного опыта создания киберспортивных клубов или центров при вузе или ссузе, а также присутствие нарушения коммуникации между руководителями киберспортивных сообществ. Состояние киберспоритвных студенческих организаций удовлетворительное и нуждается в финансовой поддержке и личной заинтересованности руководителей образовательных учреждений.

**Источники и литература**

1) Голубева Г.Н., Артемьев Р.В. Анализ социокультурных факторов привлечения студентов к занятиям киберспортом // Наука и спорт: современные тенденции. 2022. №4. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/analiz-sotsiokulturnyh-faktorov-privlechen iya-studentov-k-zanyatiyam-kibersportom (дата обращения: 28.02.2024).

2) Гураль О.Н., Козинец Е.И., Щербак А.П. Развитие общественных отношений в компьютерном спорте // Наука и спорт: современные тенденции. 2020.№3.URL:https://cyberleninka.ru/article/n/razvitie-obschestvennyh-otnosheniy-vkompyuternom-sporte (дата обращения: 28.02.2024).

3) Исмаилов А.А., Киберспорт как социальное явление // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. 2019. №7-1. URL: https://cyberleninka.ru/article/ n/kibersport-kak-sotsialnoe-yavlenie (дата обращения: 28.02.2024).

4) Солнцев И.В. Экономика киберспорта // Инновации. 2018. №5 (235). URL: https:// cyberleninka.ru/article/n/ekonomika-kibersporta (дата обращения: 28.02.2024).

5) ФКС России. Киберспорт / Федерация компьютерного спорта России, 2000-2020. – https://resf.ru (дата обращения 28.02.2024)