

Научная статья  
УДК 378.184 (571.54)  
DOI 10.18101/2304-4446-2025-1-12-17

### Развитие студенческого киберспорта в Бурятии

© **Аюшин Антон Дашиевич**  
обучающийся  
ausinanton782@gmail.com

© **Надмитова Ольга Сергеевна**  
кандидат педагогических наук, доцент  
dorzhieva-olga@mail.ru

© **Старкова Ирина Ивановна**  
кандидат социологических наук, доцент  
irina-ivanovna.8@mail.ru

© **Бороева Юлия Олеговна**  
преподаватель  
boroeva86@mail.ru

Бурятский государственный университет имени Доржи Банзарова  
Россия, 670042, г. Улан-Удэ, ул. Смолина 24а.

**Аннотация.** Киберспорт сегодня — важный инструмент для социализации обучающегося, командообразования, борьбы со стрессом, развития когнитивных способностей. В статье отражены проблемы развития студенческого киберспорта в Бурятии, выявленные после прошедшего международного турнира высокотехнологичного уровня «Игры будущего» в г. Казани (21 февраля — 3 марта 2024 г.). На основе изучения различных научных источников рассматриваются особенности компьютерного спорта, его отличия от традиционных видов спорта. Отдельного внимания заслуживает развитие компьютерного спорта в образовательных организациях высшего образования, имеющих потенциал для его развития и подготовки специалистов данного вида спорта. Поэтому важно оценить состояние студенческого киберспорта в Республике Бурятия и Бурятском государственном университете имени Доржи Банзарова и определить направления его эффективного развития. В заключении приведен вывод о перспективных направлениях научных исследований этого вида спорта.

**Ключевые слова:** киберспорт в Бурятии, спонсорство, файтинг, RTS, симулятор, студенческий фиджитал-спорт.

#### Для цитирования

Развитие студенческого киберспорта в Бурятии / А. Д. Аюшин, О. С. Надмитова, И. И. Старкова, Ю. О. Бороева // Вестник Бурятского государственного университета. Экономика и менеджмент. 2025 № 1. С. 12–17.

Как известно, Федерация киберспорта в нашей стране несет ответственность за деятельность всего компьютерного спорта<sup>1</sup>. ФКС России аккредитована в качестве общероссийской спортивной федерации по такому виду, как «Компьютерный спорт» [1]. В прошлом году было проведено масштабное мероприятие по киберспортивным дисциплинам в Республике Татарстан. Большая часть стран СНГ принимала участие в «Играх будущего», именно в этой сфере зародился фиджитал-спорт, который вобрал в себя все виды спортивных дисциплин и связал ее с игровыми платформами, чтобы завлечь больше людей [1]. Данному турниру было уделено большое внимание как со стороны спортивной общественности, так и специалистов в сфере IT.

Напомним, что киберспорт — это отдельная структура по соревнованиям, в основе которой лежит командное и индивидуальное соперничество на платформах ПК и остальных игровых устройствах. Как и в традиционном спорте, киберспорт имеет свои направления [1]:

- 1) FPS-шутер от первого лица;
- 2) Симуляторы спорта — авто и авиа;
- 3) RTS-стратегия в реальном времени;
- 4) Фиджитал-спорт (новое направление);
- 5) Файтинг.

Итак, остановимся на каждом направлении более подробно.

1. FPS — игра от первого лица, где игрок видит буквально все глазами персонажа, в основе лежит взаимодействие игрока с командой для достижения победы. Также в ходе игры игрок использует различные виды оружия, что позволяет достичь победы в ходе сражения, самые распространенные игры в этом жанре — Warface, CS GO 2, VALORANT [1].

2. Симуляторы спорта, авто и авиа, — жанр игры, который имитирует действия разных персонажей, технику и предметы. Игрок может управлять и имитировать действия всех перечисленных симуляторов, самые распространенные игры в жанре «симулятор» в мире — это FIFA 2024, NEED FOR SPEED и Farming Simulator [1].

3. RTS-стратегия в реальном времени — это своего рода шахматы, только вместо пешек у игрока персонажи и мышка на экране. Самое главное отличие от других жанров игр заключается в том, что в соревновательном процессе на интерактивной арене отдача приказов и управление командой «юнитов» происходят онлайн одним кликом мыши [1].

4. Фиджитал-спорт как новое направление появилось совсем недавно и является новой веткой киберспорта, который в основе своей затронул настоящий спорт по разным дисциплинам, где важно не только мастерски играть в игры, но и иметь хороший уровень физической подготовки, чтобы быть победителем в этом жанре [1].

5. Файтинг — жанр игры, где игрок берет под свое управление персонажа, но управление происходит от третьего лица, чтобы видеть весь процесс взаимодей-

---

<sup>1</sup> О наделении общероссийской общественной организации «Федерация компьютерного спорта России» правами и обязанностями общероссийской спортивной федерации по виду спорта «Компьютерный спорт»: приказ Минспорта РФ от 05.07.2017 г. № 618. Доступ из справ.-правовой системы «КонсультантПлюс».

ствия между игроком и персонажем. В файтинге идет собственный подсчет очков, как в боксе и других видах единоборств. Победа по очкам в файтинге присуждается игроку, набравшему большее количество очков во время поединка [4].

Киберспорт относительно недавно распространился в нашей стране, но лишь в 2024 г. соревнования привлекли общественное внимание после проведения международного мультиспортивного турнира «Игры будущего» в столице Республики Татарстан с 21 февраля по 3 марта 2024 г.

В Бурятском государственном университете хорошо развита лишь одна дисциплина «EA Sports FC 24» (компьютерная игра в жанре спортивного симулятора). Благодаря руководству университета была приобретена игровая приставка Sony PlayStation 5 для направления фиджитал-спорта и 18–19 октября 2024 г. прошел массовый фиджитал-турнир по футболу среди студентов. Каждый матч включает два этапа [1]:

1) Digital (интерактивный футбол). Матчи по интерактивному футболу проводятся в соответствии с установленными правилами и состоят из одной игры между командами. В случае ничейного результата матч считается завершённым, дополнительное время и серия пенальти не играют.

2) Physical (мини-футбол). Матчи по мини-футболу проводятся в соответствии с установленными правилами.

Победителем турнира, состоящего из двух этапов, становится команда, набравшая наибольшую сумму очков на этапах Digital (интерактивный футбол) и Physical (мини-футбол). В случае равенства забитых и пропущенных мячей победитель определяется путем проведения серии послематчевых ударов с шестиметровой отметки в соответствии с правилами мини-футбола [3].

Таблица 1

Итоговая спортивная сетка по дисциплине фиджитал-футбол

	1 ВСА	2 ФССУ	3 VR	4 ИЕН	5 ИМФКН
1 ВСА		0:2 PS 3:5/0 Поле	0:4 PS 1:10/0 Поле	0:5 PS 3:3/0 Поле	0:3 PS 7:3/3 Поле
2 ФССУ	2:0 PS 5:3/3 Поле		1:5 PS 6:1/3 Поле	0:2 PS 5:4/0 Поле	0:2 PS 10:5/3 Поле
3 VR	1:0 PS 10:1/3 Поле	5:1 PS 1:6/0 Поле		4:2 PS 3:6/0 Поле	4:1 PS 3:5/3 Поле
4 ИЕН	5:0 PS 3:3/3 Поле	2:0 PS 4:5/3 Поле	2:4 PS 6:3/3 Поле		1:1 PS 5:3/3 Поле
5 ИМФКН	3:0 PS 3:7/0 Поле	2:0 PS 5:10/0 Поле	1:4 PS 5:3/0 Поле	1:1 PS 3:5/0 Поле	0

Соревнования по фиджитал-футболу проводятся в БГУ второй раз, где приняли участие пять команд от разных структурных подразделений университета. В таблице 1 приведена итоговая соревновательная сетка, где показано, что умение играть на PS5 и умение играть на поле существенно отличаются. Так, например, команда студентов Института естественных наук оказалась хорошо подготовленной как на этапе Digital, так и на поле Physical. В то же время команда Ин-

ститута математики, физики и компьютерных наук оказалась слабее как на «консолях PS5», так и на поле, тем самым доказывая, что для выигрыша игроки должны быть подготовлены не только физически, но и интеллектуально.

Приведем итоги двух этапов (digital FC24 и physical мини-футбол 5x5) турнира Бурятского государственного университета имени Доржи Банзарова: 1-е место — сборная команда студентов ИЕН (Институт естественных наук); 2-е место — команда членов ФССУ (Федерация студенческого самоуправления); 3-е место — RealVR United (сборная команда студентов разных институтов); 4-е место — ВСА (сборная команда студентов Восточного института); 5-е место — команда студентов Института математики, физики и компьютерных наук.

На наш взгляд, самое сложное в проведении турнира по фиджитал-футболу и другим видам киберспорта заключается в том, что необходимо оснащение инвентарем команд и повышение конкурентоспособности для развития данного вида спорта. К примеру, в БГУ была материально-технически укомплектована лишь одна дисциплина по киберспорту, а именно фиджитал-футбол.

Таким образом можно сделать вывод о том, что киберспорт — это дорогое удовольствие, как и в традиционных видах спорта. Для развития данного вида спорта на базе Бурятского государственного университета имени Доржи Банзарова необходимо открытие киберспортивного центра для тренировочного процесса студентов и вложить около 2 млн р. В таблице представлены затраты на оборудование для открытия киберспортивного центра [5].

Таблица 2  
Примерные минимальные вложения на открытие киберспортивного центра

Комплекующие	Процессоры	Стоимость, р.	Количество, шт.
Процессор (CPU)	Intel Core i5-9400F	12 000	7
Видеокарта (GPU)	NVIDIA GeForce RTX 2060 Supe	23 400	7
Материнская плата	ASROCK MB B365 PRO4	7000	7
Память (RAM)	2x Corsair Vengeance LPX 8GB	4300	7
Накопитель (SSD)	Samsung 970 EVO 500 GB	5 500	7
Корпус (Case)	Corsair Carbide 275R	7000	7
Блок питания (PSU)	Corsair TX550M	7000	7
Охлаждение (Cooler)	Cooler Master Hyper 212 Black Edition	2600	
Итого		480 900	7

В Федерацию киберспорта привлечены не только создатели видеоигр, но и киберспортивные клубы, турнирные операторы и киберспортивные медиаторы, а также стриминговые платформы. Как известно, часть из них — это спонсоры в киберспорте, которым интересны трансляции матчей. Как и во всей индустрии спорта, трансляции собирают большие аудитории и взаимодействие с ними составляют основу активации спонсорства в киберспорте [2]. Основными объектами спонсорства являются киберспортивные клубы или команды, ведь возможности спонсорской поддержки напрямую повлияют на аудиторию, количество и уровень проводимых соревнований. Поэтому киберспорт привлекателен спонсорам развитыми цифровыми платформами, такими как объекты инфраструктуры,

стриминговые площадки, онлайн-сервисы, киберспортивные медиа, команды, турниры (лиги) и сами киберспортсмены. В будущем киберспорт станет выгодным объектом инвестиции для привлечения финансирования цифровых сервисов с использованием современных технологий.

Фиджитал-спорт очень быстро развивается на территории РФ и в скором времени охватит страны БРИКС, так как государство поддерживает киберспорт. Фиджитал-спорт как концепция объединения компьютерных технологий и спорта повысит двигательную активность студентов Бурятского государственного университета имени Доржи Банзарова, которые ведут малоподвижный образ жизни и больше увлечены компьютерными играми.

### Литература

1. Аюшин А. Д. Развитие киберспорта в Бурятском государственном университете им. Доржи Банзарова // Современные проблемы и потенциал научных исследований в физической культуре и спорте: материалы III Всероссийской научно-практической конференции (Улан-Удэ, 4–5 апреля 2024 г.) / ответственный редактор А. В. Комарова. Улан-Удэ: Изд-во Бурят. гос. ун-та им. Д. Банзарова, 2024. 116 с. Текст: непосредственный.

2. Гореликов В. А., Скаржинская Е. Н. Особенности спонсорства киберспорта беттинговыми компаниями // Имущественные отношения в РФ. 2023. № 8(263). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-sponsorstva-kibersporta-bettingovymi-kompaniyami> (дата обращения: 09.01.2025). Текст: электронный.

3. Малыгин А.В. Концепция фиджитал-спорта: содержание и потенциал развития // Вестник спортивной науки. 2023. № 6. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kontsepsiya-fidzhitall-sporta-soderzhanie-i-potentsial-razvitiya> (дата обращения: 30.12.2024). Текст: электронный.

4. Сидоров А. А., Корытова В. Е., Будрин А. Г. Исследование влияния жанров компьютерных игр и психотипов игроков на эффективность маркетинговых стратегий // Практический маркетинг. 2023. № 6. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/issledovanie-vliyaniya-zhanrov-kompyuternyh-igr-i-psihotipov-igrokov-na-effektivnost-marketingovyh-strategiy> (дата обращения: 30.12.2024). Текст: электронный.

5. Цветникова Е. А. Основные принципы проектирования киберспортивных арен // Наука, образование и экспериментальное проектирование. 2021. № 1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/osnovnye-printsipy-proektirovaniya-kibersportivnyh-aren> (дата обращения: 30.12.2024). Текст: электронный.

Статья поступила в редакцию 10.01.2025; одобрена после рецензирования 24.01.2025; принята к публикации 24.01.2025.

### Development of Student Esports in Buryatia

*Anton D. Ayushin*  
Student  
[ausinanton782@gmail.com](mailto:ausinanton782@gmail.com)

*Olga S. Nadmitova*  
Cand. Sci. (Education), A/Prof.  
[dorzheva-olga@mail.ru](mailto:dorzheva-olga@mail.ru)

*Irina I. Starkova*  
Cand. Sci. (Sociol.), A/Prof.  
[irina-ivanovna.8@mail.ru](mailto:irina-ivanovna.8@mail.ru)

*Yuliya O. Boroyeva*  
Lecturer  
boroeva86@mail.ru

Dorzhi Banzarov Buryat State University  
24a Smolina St., Ulan-Ude 670042, Russia

*Abstract.* Today, eSports are an important tool for socialization of students, team building, stress management, and development of cognitive abilities. The article reflects the problems of student eSports development in Buryatia, which have been identified after the recent international high-tech tournament "Games of the Future" in Kazan (February 21 to March 3, 2024). Based on various scientific sources, we have considered the features of computer sports and their differences from traditional sports. The article focuses on the development of computer sports in higher education institutions that have the potential for training specialists in these field. Therefore, it is important to assess the state of student eSports in the Republic of Buryatia and Dorzhi Banzarov Buryat State University, as well as to determine the directions for its effective development. The article provides information on promising areas of scientific research in eSports.

*Keywords:* eSports in Buryatia, sponsorship, fighting, RTS, simulator, student phygital, sports.

*For citation*

Ayushin A. D., Nadmitova O. S., Starkova I. I., Boroyeva Yu. O. Development of Student eSports in Buryatia. *Bulletin of Buryat State University. Economy and Management.* 2025; 1: 12–17 (In Russ.).

*The article was submitted 10.01.2025; approved after reviewing 24.01.2025; accepted for publication 24.01.2025.*