

Киберспорт как неизведанное поле для менеджмента

Научный руководитель – Шогин Владислав Викторович

Матусевич С.С.¹, Криволап Р.П.¹

1 - Поволжская государственная академия физической культуры, спорта и туризма, Республика Татарстан, Россия

Киберспорт набирает обороты с каждым годом, привлекая внимание новых игроков, растя любителей и профессионалов. Проводятся новые турниры в разных городах и странах, в том числе и интернете. Стоит отметить, что 7 июня 2016 года Министерство спорта Российской Федерации издало приказ, согласно которому компьютерный спорт официально включается во всероссийский реестр видов спорта [2].

Сегодня сеть Интернет является одной из наиболее перспективных и быстроразвивающихся отраслей, и включает в себя различные сферы деятельности, такие как: коммуникация, развлечения, поиск информации, ведение бизнеса в сети. Интернет является огромной площадкой для эффективной коммуникационной деятельности, предоставляющей инновационные возможности и новые перспективы ведения прямого общения в реальном времени. Умение управлять большой массой информации и направлять ее в нужное русло позволяет достигать больших успехов в любой деятельности.

В соответствии с объективными требованиями развития социально-экономических систем в условиях ускорения научно-технического прогресса, обострения рыночной конкуренции, усложняются хозяйственные связи, возникает объективная необходимость в развитии отдельных составляющих менеджмента - его прикладных направлений. Это закономерно, поскольку развитие любой системы предполагает реализацию одного из следующих вариантов [3]:

- появление новых качеств системы при неизменности состава ее элементов;
- либо появление новых элементов системы;
- либо появление новых систем (путем дифференциации, интеграции и т. д.) [3].

Сочетание и взаимодействие систем таких, как спорт и интернет-коммуникации. Вот главные признаки появления понятия киберспорта в менеджменте.

Главная особенность киберспортивного менеджмента включает в себя постоянные и непредсказуемые изменения. Современные технологии развиваются очень быстро и появляются новые тенденции, основанные на гаджетах. Динамика происходит благодаря не останавливающимся интернет коммуникациям, поэтому данная среда нестабильная и непредсказуемая. Для сравнения рынок обычных видов спорта проще в аналитике и в принятии управленческих решений, что довольно стабильно и предсказуемо. Успешный менеджер в сфере киберспорта должен быть постоянно осведомлен о нововведениях в интернет пространстве и уметь адаптироваться в случае их изменения.

Тесная связь киберспорта с технологиями, (а как известно за последними будущее), даёт надежды на развитие этого направления. Новые открытия происходят благодаря чему-то неизведанному и непокоренному. Сегодня таковым можно считать киберспортивное поле. Спорт в свою очередь это классическая устоявшаяся система, которая стала важным объектом науки, благодаря спорту даже возникли некоторые виды прикладных наук. Спорт оказывает огромное влияние на массы людей по всему миру, прежде всего это заслуга менеджмента, грамотного управления. Дуэт этих больших гигантов, интернета и спорта, не заставляет ждать. Понятие “киберспортивный менеджер” в России является новым для науки, а для зарубежных стран уже обыденным. В России и в странах СНГ можно выделить две известные киберспортивные организации, такие как Virtus.pro

(г.Москва) и Natus Vincere (г.Киев). Сами по себе спортивные организации существуют относительно недолго, как пример история киберспортивного проекта Virtus.pro начинается 1 ноября 2003 года, а Natus Vincere в 2009 г [1].

Согласно проведенному анализу большого количества источников, направление киберспорт в менеджменте можно назвать одним из самых перспективных и быстро набирающих обороты. Подтверждением являются слова спортивных аналитиков, что киберспорт на сегодняшний день - самый быстроразвивающийся спорт в мире (одним из критериев оценки является показатель роста аудитории). Специальности для развития данного направления требуется уделять большее внимание, учитывая его специфические свойства, так как имеются отличия от других классических управлений. В России данное направление имеет право быть и развиваться. Следует обратить внимание на зарубежный опыт управления в данной сфере и умело применять его в развитии отечественной системы. Данная тема актуальна и нова, поэтому требует более качественного и количественного изучения в ближайшем будущем.

Источники и литература

- 1) Киберспортивная организация Virtus.pro и Natus Vincere: <http://navi-gaming.com>
- 2) Компьютерный спорт признан официальным видом спорта в России : <http://publication.pravo.gov.ru>
- 3) Тебекин А.В. Современный менеджмент: основные направления развития: https://www.muiv.ru/vestnik/pdf/eu/eu_2015_1_085-091.pdf