



ПРОБЛЕМЫ РАЗВИТИЯ КИБЕРСПОРТА В РЕГИОНАХ РОССИИ

ВВЕДЕН ИЕ

Киберспорт очень молодой и быстроразвивающийся вид спорта. Несмотря на свою краткую историю киберспорт быстро обрел поклонников по всему миру. В России киберспорт не так развит, как в Азии и Западных странах. В России есть лишь одна специализированная арена для киберспортивных соревнований «Yota Arena» в Москве.

В регионах России вовсе по два три киберспортивных клуба которые более подходящие для проведение небольших ивентов. Хотелось бы более углубиться в проблемы развития такой отрасли как киберспорт и выявить те проблемы, которые мешают такому же развитию и признанию как в странах Азии и Европы.

Для исследования был выбран компьютерный клуб города Омска «CYBEROMSK». Он является одним из лучших в городе как по популярности, так и по технической части. В нём часто проводят киберсоревнования по разным играм.

Цель стоит в том, чтобы выявить проблемы и перспективы компьютерных клубов, таких как «CYBEROMSK», в том числе их причины не организовывать команды от клуба, делать ивенты большего масштаба.

ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЕ ВОПРОСЫ:

- 1) Каково влияние пандемии на организацию?
- 2) Каковы перспективы развития компьютерных клубов как организаций?
- 3) Какие проблемы могут возникнуть при становлении организации?

МЕТОДОЛОГИЯ ИССЛЕДОВАНИЯ:

Для данной статьи использовались следующие методы и объекты исследования: наблюдение, сравнение, интервью и анкетирование. Объект исследования компьютерный клуб ARENA «CYBEROMSK»

РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ:

Первым этапом было проведено наблюдение, при нём были выявлены плюсы и минусы проведения киберсоревнований.

+Хороший призовой фонд: Хорошие призы для начала своего пути (новые клавиатуры мыши и даже ПК)

+Обмен опытом: происходит коммуникации между игроками и каждый рассказывает что-то новое.

+Маркетинг: реклама турниров их проведение это самое главное составляющего всего маркетинга которое может принести прибыль.

+клиенты: благодаря проведением мероприятий ребята, которые в них участвуют потом в итоге и составляют весь "костяк" аудитории.

-Организация: Не вовремя было начато мероприятие и также проблемы с серверами.

-Охват аудитории: территориально захвачено мало аудитории нет областей и других городов.

	«CYBEROMSK»	COLIZEUM
Цена	Будни (воскресенье - четверг) - 190р (по клубной карте 140р) - Выходные (пятница-суббота) - 300р (по клубной карте 250р)	Будни 250 руб выходные 350 руб.
Чистота и комфорт игровых зон	Мягкие игровые стулья, также есть VIP-комнаты отдельно от всех.	Мягкие игровые стулья, также есть VIP-комнаты отдельно от всех.
Качество обслуживания	высокое	высокое
Мощности ПК	Процессор Intel Core i7 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Память 16Gb ▪ Видеокарта ASUS GF-GTX970 STRIX ▪ Жесткий диск Western Digital 1Tb Caviar Black ▪ Мониторы 144 гц 	31 геймерских ПК на базе RTX 2060
Дизайн клуба	Черно-красные цвета	Черно-желтые цвета

Исходя из сравнения двух компьютерных клубов можно выявить что клубы очень хорошо оборудованы современной техникой, соблюдают гигиенические нормы, обладают высококвалифицированным персоналом. Но смотря в нашу таблицу сравнения, клуб «CYBEROMSK», по моему мнению, будет в приоритете у клиентов.

Третьим этапом было интервью с зам. Директора компьютерного клуба ARENA «CYBEROMSK».

Вопросы, заданные на интервью:

Какие перспективы развития вы видите для вашей организации?

Какие проблемы развития вашего компьютерного клуба как организации вы видите?

Как сказывается пандемия на работе компьютерного клуба?

Какие каналы привлечения вы используете?

Заключительным этапом исследования было анкетирование. В анкетировании участвовало 68,4% мужчин и 31,6% женщин. 78,9% составила аудитория от 15 до 20 лет.

Анкетирование показало, что 68,4% играют в компьютерные игры. 78,9% знают о киберспорте, но 84,2% не следят за ним в городе Омске. Также 47,4% опрошенных хотят, чтобы в городе Омске появилась профессиональная организация киберспорта и столько же процентов затрудняются ответить на данный вопрос. И также 73,7% не участвовали в киберспортивных соревнованиях.

Большой процент опрошенных знают, что такое компьютерные игры и что такое киберспорт, и почти половина хотят, чтобы появилась киберспортивная организация. Отсюда можно сделать вывод что компьютерные клубы не могут в достаточной степени заинтересовать аудиторию для участия в турнирах и проводят слабую рекламную кампанию в их каналах привлечения.

Дискуссия:

киберспорт в России известен по большей части только в столице нашей Родины – Москве. Там есть целая арена на 5 тысяч зрителей оборудованная специально для киберботалий. Все профессиональные организации базируются в Москве.

В России очень скептически относятся к этому виду спорта и не удивительно что в регионах этому почти вообще не уделяют должного внимания. В исследовании мы лишь удостоверились в том, что до сих пор киберспорт не считают чем-то серьёзным, но в то же время молодые люди хотят развивать этот вид спорта и хотят, чтобы появлялись региональные профессиональные организации киберспорта.

Во время пандемии много людей познали серьёзность киберсоревнований и у клубов появился большой поток клиентов. Может быть именно это станет отправной точкой для рождения профессиональных организаций.

Выводы:

пандемия повлияла как в хорошую, так и в плохую сторону. С одной стороны, из-за карантинных мер люди сидели дома и увлеклись компьютерными играми. После снятия некоторых ограничений многие всерьёз заинтересовались киберспортом. Благодаря этому приток клиентов у компьютерных клубов увеличился.

С другой стороны, это так же останавливает из развития так как нет возможности из-за ограничений провести масштабный турнир.

Главной проблемой выделяют финансовую составляющую. Так как для выхода на рынок и становления профессиональной организации требует не мало затрат.