

УДК 338.4

Ю. О. Иванова

ФГОБУ ВО «Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации»,
Москва, e-mail: yuoivanova@fa.ru

К. А. Узденова

ФГОБУ ВО «Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации»,
Москва, e-mail: kauzdenova@fa.ru

К. В. Мартиросян

ФГОБУ ВО «Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации»,
Москва, e-mail: dracanima@yandex.ru

МАРКЕТИНГОВЫЙ ПЛАН РАЗВИТИЯ КОМПЬЮТЕРНОГО СПОРТА В СИСТЕМЕ ОБРАЗОВАНИЯ

Ключевые слова: киберспорт, компьютерный спорт, IT, непрерывное образование, переподготовка, компетенции, федеральный проект.

В данной статье исследуется интеграция киберспорта в систему образования, отмечается его возросшая популярность и уровень вовлеченности среди молодежи. Компьютерный спорт не только представляет собой форму развлечения, но и становится важным инструментом в образовательной среде, что открывает новые горизонты для развития как учащихся, так и самой индустрии. В наше время университеты и школы начинают предлагать специализированные программы и курсы, связанные с киберспортом. Это явление неизбежно поднимает вопрос о влиянии данной интеграции на учащихся – как на уровне развития личных навыков и умений, так и в плане профессионального образования. Важным аспектом исследования выступает анализ целевой аудитории для оценки восприятия компьютерного спорта в образовательном контексте. Это дает возможность глубже проанализировать мнения учащихся и педагогов о пользе киберспорта в образовательном процессе и о том, как он может помочь в карьерном ориентировании и в освоении IT-специальностей. Ведь в настоящее время образование в России нацелено на обеспечение всестороннего развития личности, подготовку образованных, компетентных и нравственно-устойчивых граждан, способных успешно взаимодействовать в современном мире.

Yu. O. Ivanova

Financial University under the Government of the Russian Federation, Moscow,
e-mail: yuoivanova@fa.ru

K. A. Uzdenova

Financial University under the Government of the Russian Federation, Moscow,
e-mail: kauzdenova@fa.ru

K. V. Martirosyan

Financial University under the Government of the Russian Federation, Moscow,
e-mail: dracanima@yandex.ru

MARKETING PLAN FOR THE DEVELOPMENT OF COMPUTER SPORTS IN THE EDUCATION SYSTEM

Keywords: esports, computer sports, IT, continuing education, retraining, competencies, federal project.

This article examines the integration of eSports into the education system, noting its increased popularity and level of involvement among young people. Computer sports are not only a form of entertainment, but are also becoming an important tool in the educational environment, which opens up new horizons for the development of both students and the industry itself. Nowadays, universities and schools are starting to offer specialized programs and courses related to eSports. This phenomenon inevitably raises the question of the impact of this integration on students – both at the level of developing personal skills and abilities, and in terms of professional education. An important aspect of the study is the analysis of the target audience to assess the perception of eSports in the educational context. This makes it possible to more deeply analyze the opinions of students and teachers about the benefits of eSports in the educational process and how it can help in career guidance and in mastering IT specialties. After all, education in Russia is currently aimed at ensuring the comprehensive development of the individual, the preparation of educated, competent and morally stable citizens who are able to successfully interact in the modern world.

Введение

Киберспорт набирает все большую популярность в современном мире, привлекая миллионы поклонников и участников со всего мира. Однако помимо развлекательной функции, киберспорт начинает интегрироваться и в сферу образования. В последние годы наблюдается увеличение числа университетов и школ, которые предлагают программы и курсы, связанные с киберспортом. Это вызывает вопросы о том, как интеграция киберспорта в систему образования может влиять на учащихся, образовательные учреждения и саму индустрию киберспорта.

Общее образование – вид образования, который направлен на развитие личности и приобретение в процессе освоения основных общеобразовательных программ знаний, умений, навыков и формирование компетенции, необходимых для жизни человека в обществе, осознанного выбора профессии и получения профессионального образования. Общее образование и профессиональное образование реализуются по уровням образования.

В Российской Федерации устанавливаются следующие уровни общего образования:

1. дошкольное образование;
2. начальное общее образование;
3. основное общее образование;
4. среднее общее образование [1].

В наше время образование в России нацелено на обеспечение всестороннего развития личности, подготовку образованных, компетентных и нравственно-устойчивых граждан, способных успешно взаимодействовать в современном мире. Российская система общего образования направлена на создание условий для формирования гражданина, способного осознанно принимать участие в общественной жизни, развивать свои способности, а также успешно интегрироваться в трудовую деятельность и различные сферы культурной и социальной жизни. Кроме того, образование направлено на развитие критического мышления и креативности, способности к самостоятельному анализу информации и принятию осознанных решений в различных сферах жизни. Российская система общего образования также ставит целью формирование ответственного гражданина, способного к толерантному и уважительному отношению к социокультурным различиям, а также к соблюдению прав и обязанностей в современном обществе.

Исследование внедрения киберспорта в систему образования является актуальной темой в быстро меняющемся мире. **Цель исследования** состоит в том, чтобы понять, какие преимущества и возможности открываются для учащихся благодаря развитию школьных киберспортивных программ. А также необходимо проанализировать влияние таких программ на мотивацию обучающихся, их социальное взаимодействие и развитие различных навыков. Ведь долгосрочные цели нельзя решить в один миг [7].

Интеграция киберспорта в систему образования также имеет потенциал изменить традиционное представление о спорте и физической активности в школах и университетах. Рассмотрение этой темы позволит выявить, как современные технологии и игровая культура могут влиять на развитие физической подготовки и здорового образа жизни. Таким образом, исследование внедрения киберспорта в систему образования представляет важное практическое значение для образовательных учреждений и студентов, а также для развития киберспортивной индустрии в целом.

Материалы и методы исследования

Следуя общемировым трендам, Россия также находится в поиске новых методов и подходов к образованию, активно исследуются перспективные инструменты и сферы развития для обеспечения качественного образования на всех уровнях.

Согласно докладу Future of Jobs («Будущее рабочих мест 2020»), опубликованному Всемирным экономическим форумом, новые технологии уничтожат 85 миллионов рабочих мест и создадут взамен 97 миллионов новых. Авторы доклада подсчитали, что в ближайшие пять лет доля излишних рабочих мест в экономике снизится с 15,4 до 9% (на 6,4 п. п.), а доля мест в новых профессиях возрастет медленнее – с 7,8 до 13,5% (на 5,7 п. п.). Исходя из данной динамики можно сделать вывод, что есть и минусы у замещения устаревших видов деятельности новыми.

В сложившейся ситуации лучшая стратегия для людей, которые не хотят потерять востребованность на рынке труда – это непрерывное образование. Сама концепция «Lifelong learning» предполагает замену ненужных и устаревших знаний на новые и актуальные. Критики данной концепции отмечают то, что не у всех людей есть воз-

возможности для непрерывного образования, так как для данной концепции требуется два самых ценных ресурса современного человека – время и деньги.

Применительно к России вопрос доступности «Lifelong learning» для граждан стоит очень остро. Медианная заработная плата в России в 2022 году составила 40 368 рублей, следует из данных Росстата. Несмотря на то, что существуют бесплатные виды дополнительного образования, самые качественные и востребованные виды обучения на рынке труда являются платными, поэтому если говорить о большинстве людей, то финансовых ресурсов на непрерывное образование у россиян нет.

Особенно актуальна концепция «Lifelong learning» для ИТ сектора России. Эксперты отмечают, что серьёзный дефицит кадров в ИТ отрасли отчасти Россия преодолела, но появилась новая проблема. В связи со стремительным развитием информационных технологий, ростом числа ИТ-проектов, увеличением потребности в ИТ-компетенциях в других отраслях появилась проблема дефицита талантливых кадров в ИТ. Огромная часть граждан получает квалификацию в ИТ в высших учебных заведениях.

С одной стороны, есть возможность получать образование в перспективной отрасли бесплатно, есть возможность разбирать языки программирования очень предметно и глубоко, и есть определенная гарантия качества преподаваемых дисциплин. Государство же в свою очередь реализует различные проекты по повышению количества обучающихся на ИТ направлении. «Цифровые профессии» – государственный проект РФ, позволяющий пройти переподготовку в ИТ-сфере, предоставив скидки на обучение. В 2022 году скидка от 50 до 100% на получение ИТ-образования предоставлялась льготным категориям граждан: безработным и инвалидам, гражданам с низким доходом, бюджетникам, студентам и родителям с детьми до 3-х лет. Данная мера поддержки привела к тому, что за 2021 – 2023 гг. обучение по проекту «Цифровые профессии» прошли более 70 тысяч человек.

С другой стороны, рынок ИТ меняется настолько стремительно, что студенты, которые ещё даже не успевают доучиться в бакалавриате теряют актуальность своего образования. Происходит это потому, что языки программирования серьезно обновляются каждые 5–7 лет, а фреймворки – каж-

дые 2–3 года. Технологии аналитики данных или маркетинга меняются каждые 3–5 лет. Соответственно, проблема нехватки талантливых кадров в ИТ отрасли является отнюдь не единственной. Не менее важной проблемой является несоответствие темпа развития информационных технологий и темпа роста компетенций ИТ-специалистов.

Во многом такой эффект мог появиться из-за стремления государства нейтрализовать кадровый голод в ИТ отрасли как можно быстрее. Одним из решений данной проблемы стал проект «Цифровые кафедры». В данном проекте происходит реализация программ профессиональной переподготовки. Эти программы – часть федерального проекта «Развитие кадрового потенциала ИТ-отрасли». В ходе реализации данного проекта были открыты специальные цифровые кафедры более чем в 100 университетах, для этих кафедр было разработано более 500 программ. Крайне важным элементом в реализации проекта стала экспертная оценка образовательных программ более чем 50 профессионалов в области ИТ. В 2023 году по отношению к 2022 году было запущено в полтора раза больше образовательных программ, что сигнализирует о востребованности цифровых кафедр.

Пандемия COVID-19 значительно ускорила процессы цифровизации во всех сферах, это коснулось и образования. Все больше субъектов образовательной деятельности предлагают новые платформы для обучения, переставая ограничивать себя одним форматом, вводятся дистанционные или гибридные формы обучения, растет количество лекций, размещенных на специальных цифровых платформах, упрощающих распространение специализированных материалов. Благодаря этому процесс становится более гибким и индивидуализированным.

В настоящее время развивается метод «peer-to-peer» обучения, основанный на взаимодействии между учащимися, где они могут обмениваться знаниями, опытом и навыками друг с другом, вместо традиционного вертикального обучения, где информация передается только от учителя к ученику. Этот подход способствует более активному участию студентов в обучении, повышает уровень вовлеченности и мотивации, а также позволяет учащимся получать обратную связь и помощь от своих сверстников.

Peer-to-peer обучение также способствует развитию коммуникативных навыков, со-

трудничеству и умению работать в группе. Этот метод может быть особенно полезен в областях, где требуется активное взаимодействие, обмен опытом и практическое применение знаний, таких как программирование или гейминг, а также отвечает тенденции на распространение коллективных форм обучения. Показателен пример применения таких методов в школах программирования: парижская «Ecole 42» и ее российский филиал «Школа 21». Политика таких школ существенно различается с классическим представлением об образовании: нет преподавателей, тем самым стимулируется коммуникация между обучающимися – для того, чтобы тебя проверили необходимо делать это в отношении других. Процесс обучения выстроен таким образом, что все необходимые навыки ученик получает не посредством объяснений, а через создание условий для усвоения необходимых умений.

Здесь также используются приемы геймификации, обучающиеся соревнуются не друг с другом, а сами с собой. В целом, диверсификация методов обучения с опорой на технологические возможности становится все более важным аспектом развития образования. Одной из инновационных технологий являются метавселенные, которые объединяют в своей системе физическую, дополненную и виртуальную реальности.

Резюмируя все вышесказанное, киберспорт как современная форма деятельности привлекает внимание молодого поколения и входит в сферу образования как одна из возможностей обучения и развития. Внедрение киберспорта в образовательный процесс позволяет развивать учеников не только в физическом плане, но и в интеллектуальном. Многие игры требуют стратегического мышления, командной работы, управления ресурсами и принятия быстрых решений, что способствует развитию критического мышления и навыков коллективной работы. Киберспорт может также стать инструментом для привлечения учащихся к обучению и мотивировать их к достижению успеха. Многие школы и вузы уже начали внедрять курсы по киберспорту, создавать специализированные киберспортивные классы, метавселенные и клубы, где ученики могут развиваться и совершенствовать свои навыки. Государственные инициативы по развитию киберспорта зачастую не известны широкой общественности [10]. Таким образом, внедрение компьютерных игр в си-

стему образования в России представляет собой инновационный подход к обучению, который способствует развитию учеников, их мотивации и успешности в будущем.

В контексте существующих усилий по совершенствованию российской системы образования, стоит отметить, что в Российской Федерации уже действует и активно реализуется проект «Цифровая трансформация образования» [6]. Также дополнением к нему является проект «Цифровая образовательная среда» [2], который выступает важным компонентом в стратегии модернизации образовательной сферы. В рамках данного проекта участвуют 15 субъектов, что является ключевым шагом в модернизации образовательной сферы России. Его цель заключается в создании современной и безопасной цифровой образовательной среды, способствующей развитию ценностей саморазвития и самообразования учащихся. Планируемые результаты проекта обеспечат создание благоприятной среды для развития компьютерного спорта в образовании. Этот проект имеет стратегическое значение для современной образовательной практики.

Также в Москве активно реализуется проект «ИТ-класс в московской школе», который осуществляется при участии ведущих организаций высшего образования в сфере информационных технологий, а также крупнейших ИТ-компаний – потенциальных работодателей для учащихся. Суть проекта заключается в помощи ученикам старших классов осознанно выбрать будущую профессию в сфере информационных технологий. На данный момент в проекте участвует 125 школ Москвы, что свидетельствует о его значимости и активном внедрении в образовательную практику столичной школьной системы [5].

Эти задачи направлены на формирование у школьников компетенций и навыков, необходимых для успешного развития в сфере информационных технологий и будущей профессиональной карьеры в этой области.

В настоящее время существует потребность во внедрении расширенной реальности в образовательные учреждения. Однако перед таким шагом необходимо учесть ряд технических аспектов, включая доступность соответствующего оборудования. Кроме того, педагогов следует обучить навыкам использования новых технологий, чтобы они могли успешно внедрить AR в учебный процесс.

В рамках развития компьютерного спорта в России можно выделить РЭУ имени Г.В. Плеханова, который является одним из первых высших учебных заведений, в котором создали клуб, поддерживающий людей, увлекающихся киберспортом [3]. Этот проект имеет уникальную возможность не только объединить талантливых студентов из разных регионов и стран, но и открыть уникальную возможность для умелых школьников стать частью команды университета и глубже погрузиться в компьютерный спорт. Такого рода стратегическое партнерство с клубом одного из ведущих университетов Российской Федерации позволит внедрить более грамотно составленную программу обучения киберспорту, а также с самого начала предоставит возможность обучающимся школ получить реальный опыт в компьютерном спорте и наставничество со стороны молодых, талантливых игроков университета. Тем самым получится создать уникальную экосистему развития киберспорта, которая будет способствовать формированию качественной и конкурентоспособной игровой индустрии как на международном, так и на национальном уровнях. Предложенный альянс может стать более привлекательным для реализации, если посмотреть на него под другим углом: во-первых, ученики, ранее не увлеченные учебной деятельностью, проявят интерес к обучению из-за появления новой дисциплины; во-вторых, как командные, так и рассчитанные на одного человека, игры могут поспособствовать развитию у ученика стратегического мышления, концентрации и навыка принятия моментальных решений.

С позиции формирования компетенций «Знать – уметь – владеть» киберспорт может быть рассмотрен как ключ к умению владеть основными компьютерными программами и позволит пользователю стать, как минимум, опытным юзером в каждой из них. Основой потребления информации являются инновации в области информационных технологий [9]. Также благодаря киберспорту становится возможным развивать коммуникативные навыки. Особенно это полезно в части иностранных языков, все игры и дисциплины объединяет в коммуникации английский язык.

Также приведем в пример 7 компетенций, которые пригодятся в жизни и подойдут под формулу «знать – уметь – владеть»:

Игровая механика. В игровой форме освоение профессии и доказательство того,

что вы высококлассный специалист в своей трудовой деятельности [4].

Стратегическое мышление. Развивает способность рассуждать и думать на несколько шагов вперед, отслеживать тенденции на рынке и анализировать конкурентов.

Коммуникация и сотрудничество. В рабочем коллективе очень важно найти общий язык с коллегами, помогать друг другу и консультировать по вопросам.

Концентрация и реакция. Киберспорт требует высокой концентрации в течение продолжительного времени, а также быстрых реакций на происходящее в игре – анализ рынка, перезапуск маркетинговых предложений, улучшение спектра предлагаемых услуг.

Управление стрессом и эмоциями. Важно умение контролировать свои эмоции и стрессовые состояния во время игры – кризисные ситуации на рынке, задержка по заработной плате, нужно сохранять спокойствие и не принимать решения из-за негативных эмоций.

Аналитические навыки. Умение анализировать игровые ситуации, ошибки, успехи, а также изучать игровую статистику, стримы и реплеи – анализ конкурентов, их предложений, изучение клиентских предпочтений, следование за тенденциями на рынке.

Постоянное обучение и совершенствование. Киберспорт постоянно меняется и развивается – программа переобучения персонала, стажировки, командировки, мастер-классы, курсы, всё это проходит сотрудник для получения знаний и улучшения навыков.

Таким образом, в контексте «знать-уметь-владеть»:

1. Участники киберспорта должны обладать глубокими знаниями о стратегиях, тактике, механиках игры и об игровой мете.

2. Умение. Участие в киберспорте требует высокой реакции, моторики и координации движений.

3. Владение. Владение – это уровень, достигаемый после длительной и практической работы над игрой.

Вместо запрета и отрицания видеоигр, подобная деятельность позволяет направить увлечение подростка в результативное русло [8]. Для того чтобы более подробно оценить компьютерный спорт в образовании, авторами было проведено исследование среди студентов в возрасте от 18-25 лет, где предлагалось ответить на несколько вопросов. В опросе приняли участие 64 респондента.

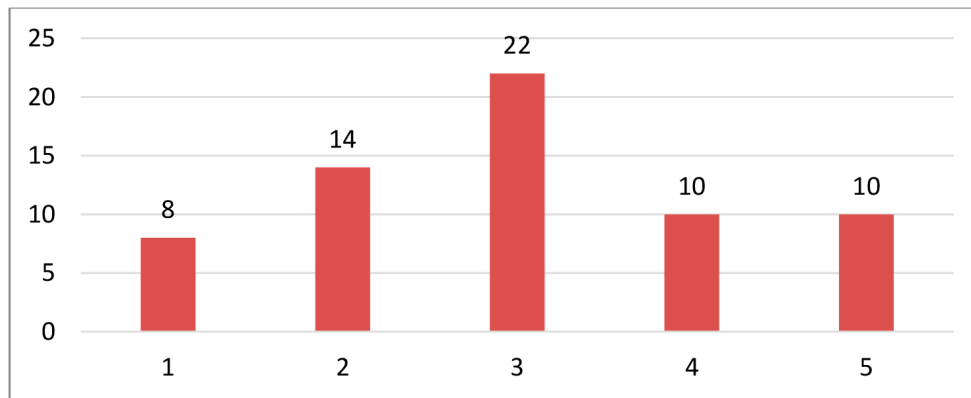


Рис. 1. Ответы на вопрос «Как вы оцениваете значение киберспорта в современном мире?», чел.

На первый вопрос «Как вы оцениваете значение киберспорта в современном мире?» респондентам предлагалось выбрать ответ по шкале от 1 до 5, где 1 – имеет маленькое значение, 5 – имеет большое значение (рисунок 1).

Как можно увидеть на диаграмме, полученные данные отражают интересную тенденцию, связанную с отношением опрошенных к компьютерному спорту. Несмотря на то, что компьютерный спорт переживает период стремительного роста и становится все более популярным, большинство респондентов не придают этому явлению большого значения. Возможно, это связано с недостаточной осведомленностью об особенностях компьютерного спорта, его потенциале и преимуществах. Многие люди могут оценивать спорт в традиционном смысле, связывая его с физической активностью и зрелищностью, в то время как компьютерный спорт часто воспринимается как просто времяпрепровождение за компьютером.

Тем не менее, следует отметить, что компьютерный спорт имеет множество положительных аспектов. Он способствует развитию креативности, стратегического мышления, командной работы и реакции, что делает его ценным инструментом для личностного развития и развлечения. Кроме того, компьютерный спорт предоставляет широкие возможности для профессионального роста и даже заработка, так как он привлекает внимание крупных спонсоров, организаторов мероприятий и зрителей.

Далее для того, чтобы узнать насколько респонденты ознакомлены с наличием образования в сфере компьютерного спорта им предлагалось ответить на следующий

вопрос «Знаете ли вы о наличии образовательных программ или инициатив, связанных с киберспортом?» (рисунок 2).

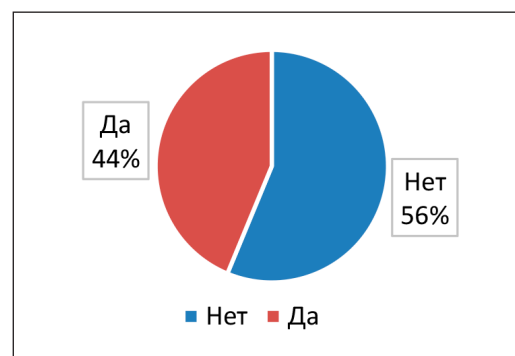


Рис. 2. Ответы на вопрос «Знаете ли вы о наличии образовательных программ или инициатив, связанных с киберспортом?»

Рисунок 2 заставляет задуматься о том, достаточно ли хорошо молодые люди ознакомлены с образовательными направлениями и возможностями в киберспортивной сфере. В данном случае улучшить показатели помогут информационные кампании соревнований, а также включения компьютерного спорта в образовательные программы и культурные мероприятия.

В следующем пункте респондентам предлагалось ответить на вопрос «Какие навыки, по вашему мнению, могут быть развиты через участие в киберспорте?» (рисунок 3).

Как мы видим на диаграмме выше, командная работа, реакция и координация и стратегическое мышление могут быть выработаны с помощью компьютерного спорта, по мнению респондентов.

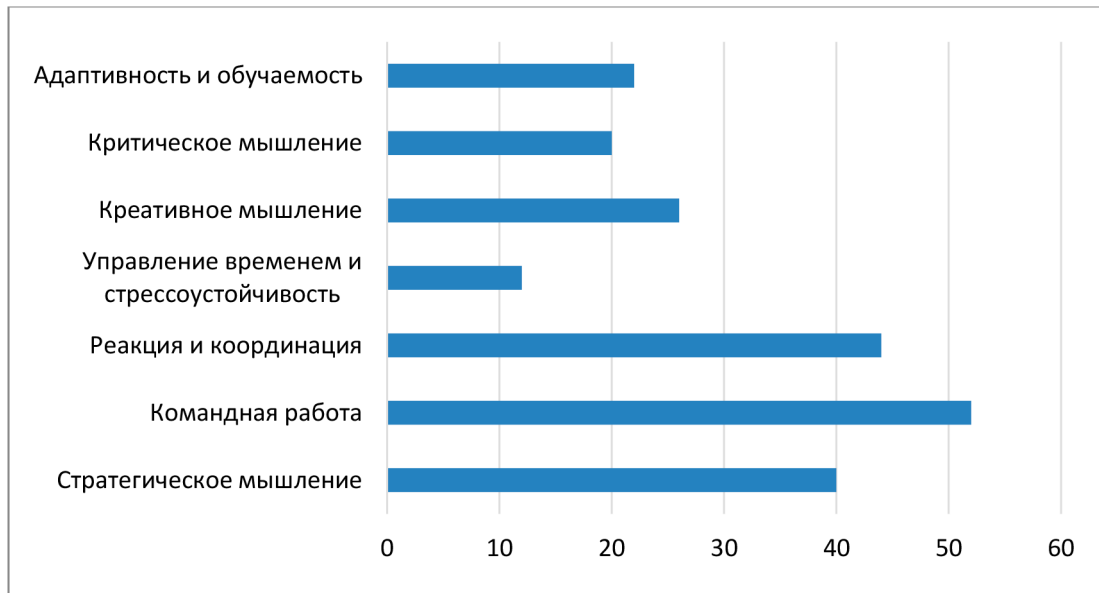


Рис. 3. Ответы на вопрос «Какие навыки, по вашему мнению, могут быть развиты через участие в киберспорте?»

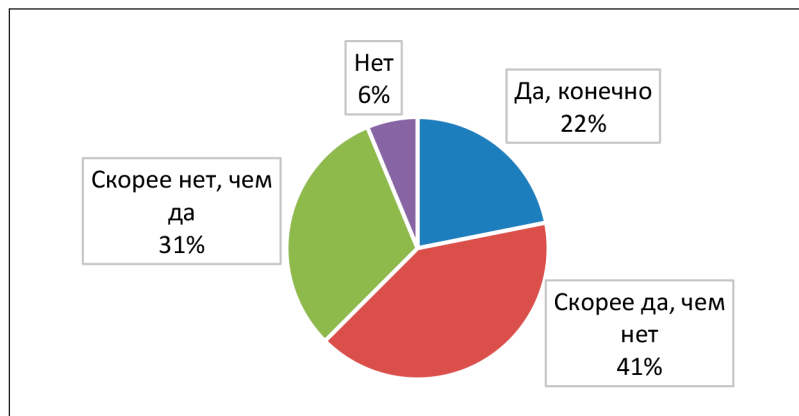


Рис. 4. Ответы на вопрос «Поддерживаете ли вы идею внедрения киберспорта в общеобразовательных учреждениях?»

Данные результаты подтверждают значимость компьютерного спорта не только как формы развлечения, но и как эффективного инструмента для развития различных навыков и качеств личности. Умение работать в команде, быстрая реакция и координация действий, а также стратегическое мышление – все эти навыки играют ключевую роль не только в виртуальном мире компьютерных игр, но и в реальной жизни. Они существенно влияют на успех в образовании, профессиональной карьере и личной жизни.

Далее респондентам предлагалось ответить на вопрос «Поддерживаете ли вы идею внедрения киберспорта в общеобразовательных учреждениях?» (рисунок 4).

На рисунке 4 можно заметить, что большинство респондентов не могут дать уверенного ответа и немного сомневаются, однако мы все же можем видеть перевес голосов в пользу внедрения компьютерного в общеобразовательные учреждения. Общее большинство респондентов (40 из 64) склоняются к положительному отношению к внедрению киберспорта в образовательную среду. Это говорит о том, что значительная часть опрошенных признает потенциальную ценность и пользу, которую может принести киберспорт в учебный процесс.

Однако также заметно, что значительная часть респондентов, 31% (20 из 64) выразили склонность скорее не поддерживать

идею, чем поддержать ее. Это может свидетельствовать о наличии сомнений или опасений по поводу внедрения киберспорта в образовательные учреждения. При этом небольшое количество респондентов 6% (4 из 64) отказались от идеи внедрения киберспорта в образовательную среду.

И последний вопрос в данном опросе был открытым – «Какие преимущества/недостатки вы видите в идее внедрения киберспорта в образование». Выделим преимущества и недостатки, которые встречались среди ответов студентов.

Преимущества внедрения киберспорта в образование включают возможность заниматься любимым делом, развитие умственных способностей и мышления, а также подготовку будущих чемпионов киберспорта. Кроме того, такая инициатива отвечает современным технологичным трендам и может стимулировать интерес учащихся к учебному процессу.

Перейдем к недостаткам. Киберспорт может привести к зависимости от игр, снижению физической активности, вреду для здоровья, а также конфликтам и социальной изоляции. Более того, не всегда идея внедрения киберспорта в образование соответствует реальным потребностям и возможностям учащихся, и не всегда может быть эффективно реализована в педагогической практике.

Результаты исследования и их обсуждение

Для изучения наиболее заинтересованных лиц в участии в проекте по внедрению компьютерного спорта в процесс общего

образования было опрошено более 100 человек. После обработки результатов, были исключены лица, не являющиеся представителями общего образования: студенты вузов и техникумов, их родители и педагоги данных заведений.

Всего же в участии в опросе приняли 77 человек из целевой аудитории опроса и внедрения компьютерного спорта. Один из опрошенных совместил сразу две категории лиц: педагог общего образования и родитель дошкольника/школьника (таблица 1).

Ознакомимся ответами на 1 вопрос: «Проявляете ли вы интерес к компьютерному спорту в России?» (рисунок 5).

Как можно заметить, среди тех, кто играет и активно принимает участие в турнирах выделяются две категории школьников: начального образования и основного общего. При этом среди играющих, но не принимающих участие в турнирах, выделяются старшеклассники. Незаинтересованность в компьютерном спорте выразили педагоги общего образования, а также родители дошкольников/школьников. Среди дошкольного образования неожиданным результатом стало участие в играх и игровых турнирах как таковое, однако процент данных опрошенных в общем количестве результатов довольно низок.

Опрошенным также предлагалось ответить на несколько вопросов с оценочной шкалой от «Абсолютно не согласен» до «Абсолютно согласен». Первым был задан вопрос «Если бы компьютерный спорт ввели в обучение, образовательный процесс стал бы интереснее» (рисунок 6).

Таблица 1

Целевая аудитория опроса

На какой ступени образования вы находитесь или Ваш род деятельности	Количество
Дошкольное образование	6
Начальное общее образование (1-4 класс)	12
Общее среднее образование (10-11 класс)	22
Основное общее образование (5-9 класса)	23
Педагог общего образования	6
Педагог общего образования, родитель дошкольника/школьника	1
Родитель дошкольника/школьника	7
Общий итог	77

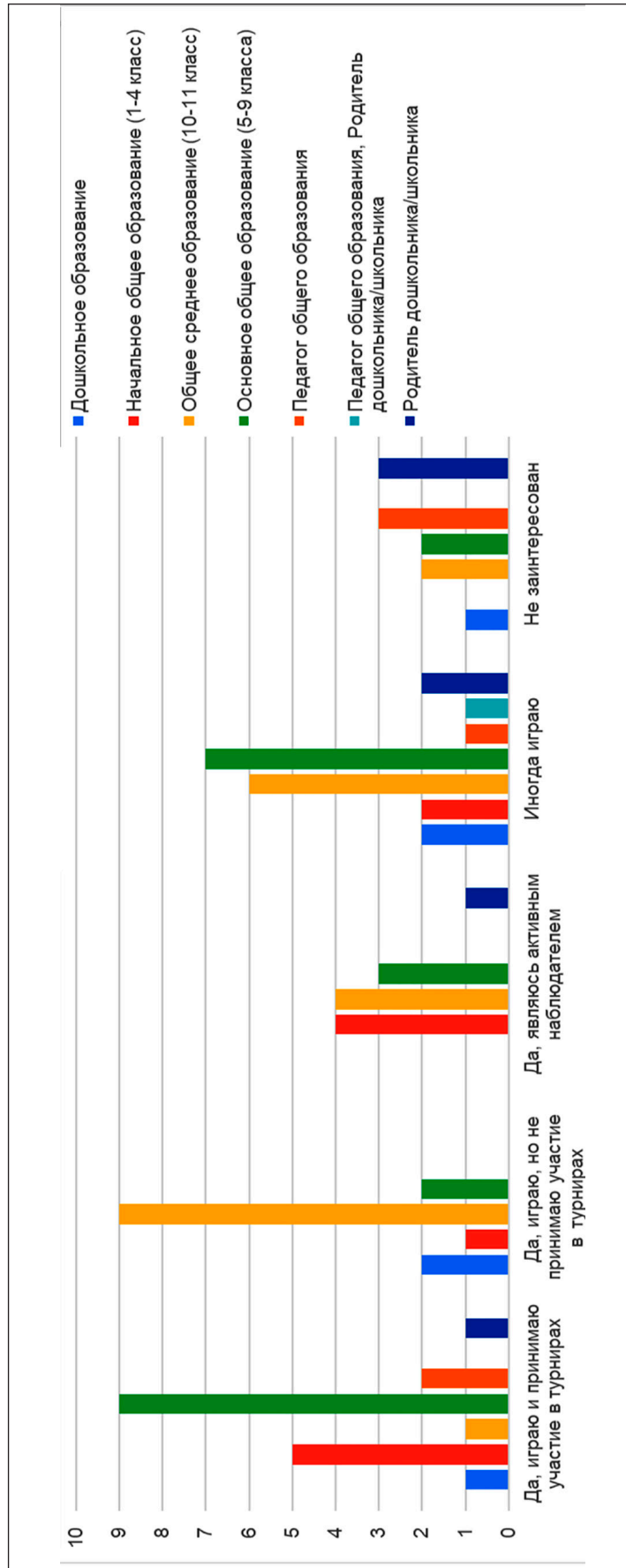


Рис. 5. Ответы на вопрос: «Проявляете ли вы интерес к компьютерному спорту в России?»

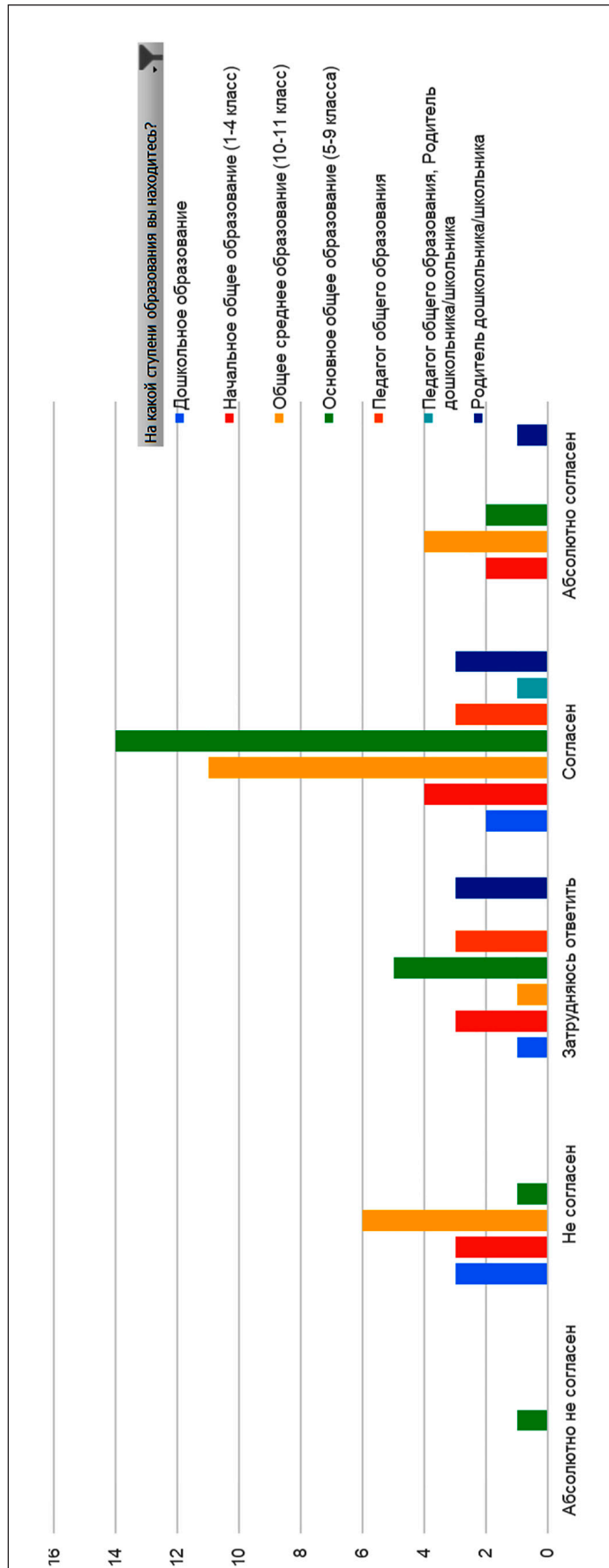


Рис. 6. Ответы на вопрос «Если бы компьютерный спорт ввели в обучение, образовательный процесс стал бы интереснее»

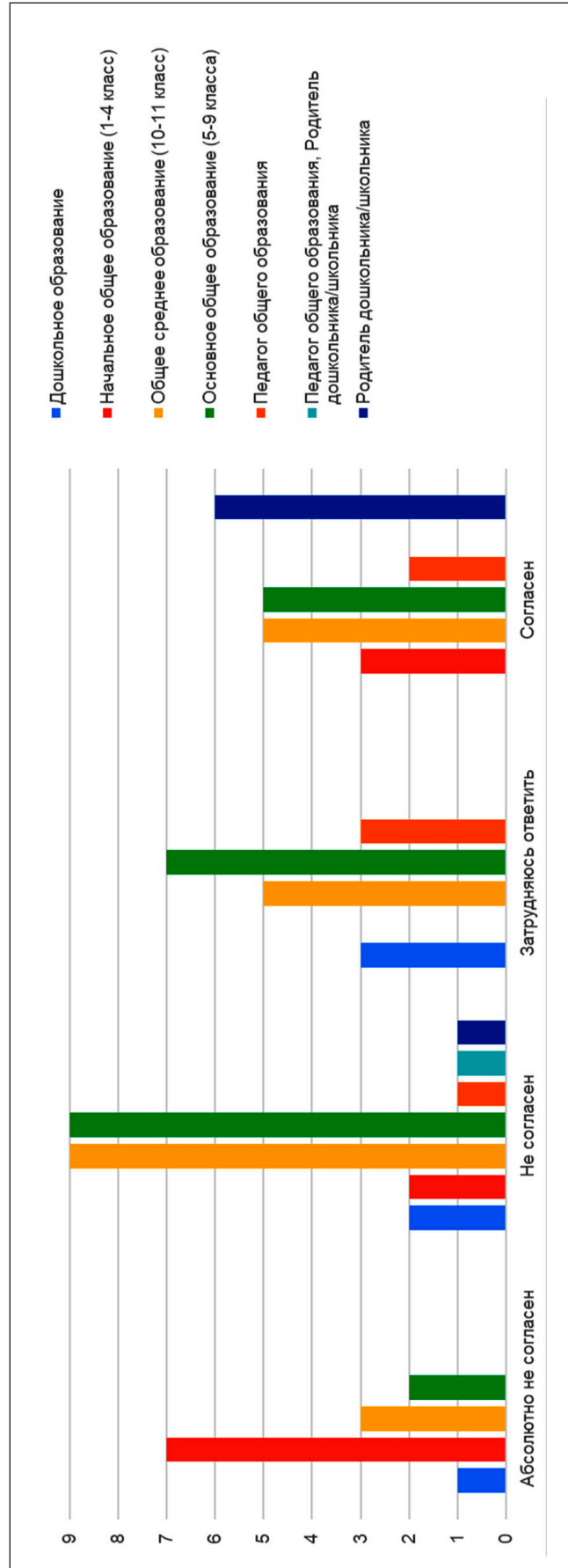


Рис. 7. Ответ на вопрос «Компьютеризация и ИКТ делают образовательный процесс сложнее».

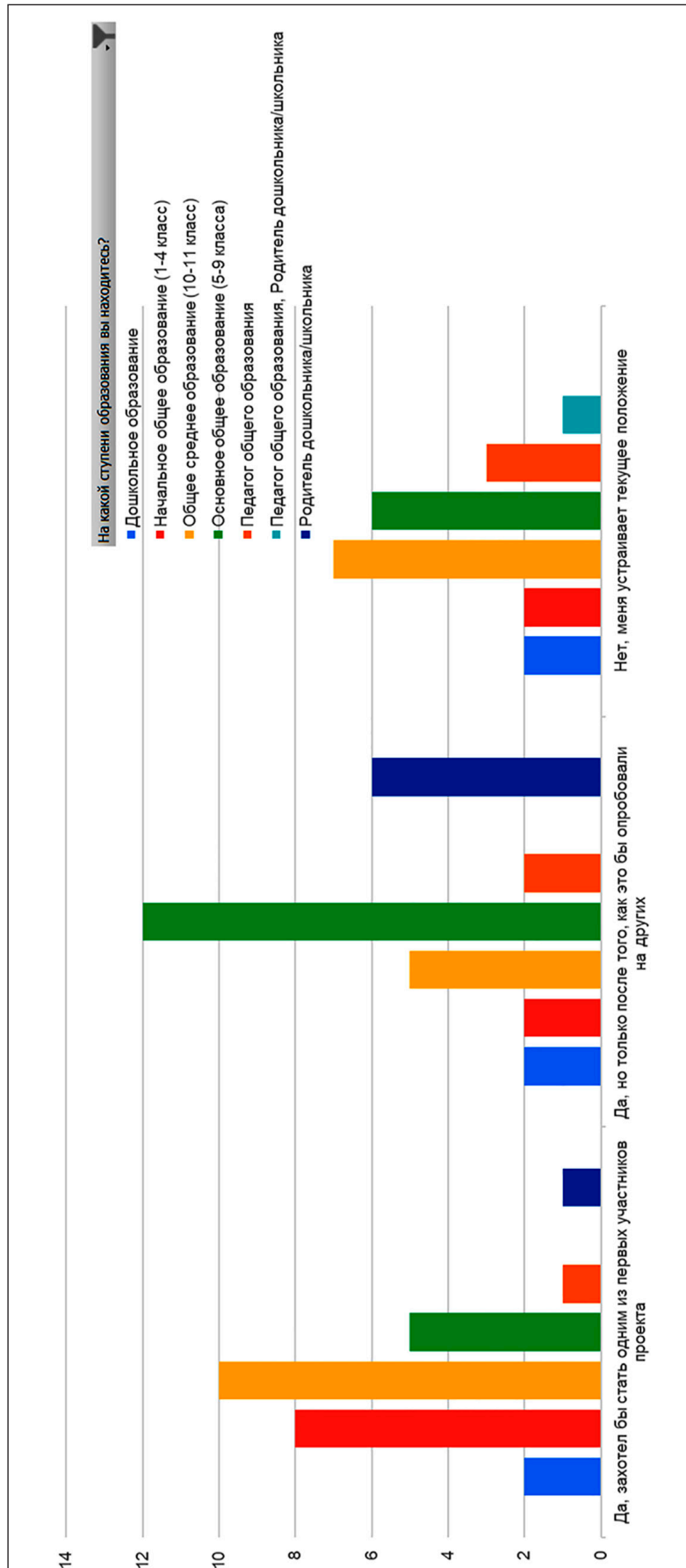


Рис. 8. Ответ на вопрос «Если бы в процессе своего обучения вам предложили задействовать компьютерный спорт и его технологии, вы бы согласились?»

Более 60% опрошенных школьников 5-9 классов выразили согласие или абсолютное согласие с данным высказыванием. Более половины школьников старших классов также выразили согласие с данным высказыванием. Поровну из числа опрошенных родителей дошкольника/школьника затруднились ответить или выразили согласие. Только 1 человек выразил абсолютное согласие с данным высказыванием. Дошкольники не выражают активного согласия с высказыванием: 2/3 опрошенных из этой категории не согласны или затрудняются ответить. Связано это может быть в том числе с тем, что дошкольное образование предполагает минимальное участие компьютерного спорта и даже компьютерных игр в процессе образования.

Участникам опроса также был задан противоположный вопрос: «Компьютеризация и ИКТ делают образовательный процесс сложнее» для понимания является ли фактор негативного отношения к занятиям с компьютером в образовательном учреждении также главным в отношении к введению компьютерного спорта в систему образования (рисунок 7).

Как можно заметить, большая часть школьников тех или иных классов не согласна с данным высказыванием. При этом школьники начального образования выражают абсолютное несогласие с данным высказыванием: почти 60% опрошенных из их числа выбрали данный вариант. Школьники 5-9 и 10-11 классов также несогласны с данным высказыванием, однако выражают его менее утвердительно по сравнению со школьниками 1-4 классов. Активное согласие при этом высказывают родители дошкольников/школьников: почти 85% из их числа согласны, что компьютеризация делает образовательный процесс труднее. Педагоги общего образования также соглашались с данным высказыванием, при этом большая часть воздерживается от ответа.

Участникам опроса также был задан вопрос «Если бы в процессе своего обучения вам предложили задействовать компьютерный спорт и его технологии, вы бы согласились?» (рисунок 8).

Среди тех, кто хотел бы стать одним из первых участников пилотного проекта по внедрению компьютерного спорта в процесс обучения, можно заметить, что более половины, выбравших данный вариант, являются школьники начальной и старшей

ступени образования. При этом школьники основного общего образования выбирают более «осторожный вариант», при котором они становятся участниками только после того, как данный проект будет опробован на других.

Таким образом, подводя итог исследованию заинтересованности лиц, непосредственно связанных с общим образованием в России, во внедрении компьютерного спорта в процесс образования, можно отметить следующее:

1. Наиболее активной группой, готовой стать «пилотом» данного проекта отмечается группа старшеклассников (10-11 класс).

Во многом это может объясняться тем, что данная категория активно принимает участие в компьютерном спорте на любительском уровне. Кроме того, многие из них отметили отсутствие опыта, связанного с компьютерно-игровой системой в образовании, что также может означать их открытость в участии в эксперименте.

2. Школьники 5-9 классов также показали относительный интерес во внедрении компьютерного спорта в образовательную среду.

Будучи активными игроками, в том числе принимающими участие в компьютерных турнирах, они менее заинтересованы в участии в эксперименте, по сравнению со старшеклассниками. Это также может диктоваться тем, что, имея опыт компьютерных игр в образовательной среде, они не готовы снова принимать участие в нем.

3. Школьники начальных классов (1-4) класс показали особый интерес в участии в данном эксперименте.

Однако общее количество опрошенных из данной категории было почти в два раза ниже, чем с более старшими учениками, что не позволяет сделать окончательного вывода об их заинтересованности.

Выводы

Преимущества внедрения киберспорта в образование включают возможность заниматься любимым делом, развитие умственных способностей и мышления, а также подготовку будущих чемпионов киберспорта. Кроме того, такая инициатива отвечает современным технологичным трендам и может стимулировать интерес учащихся к учебному процессу.

Однако необходимо учитывать и недостатки данной идеи. Киберспорт может привести к зависимости от игр, снижению

физической активности, вреду для здоровья (как физического, так и морального), а также конфликтам и социальной изоляции. Более того, не всегда идея внедрения киберспорта в образование соответствует реальным потребностям и возможностям учащихся, и не всегда может быть эффективно реализована в педагогической практике.

Обобщая все выводы из результатов опроса и анализа преимуществ и недостатков внедрения киберспорта в образование, можно сделать следующие выводы с точки зрения образовательной практики:

1. Киберспорт имеет потенциал для развития у учащихся различных навыков, включая командную работу, стратегическое мышление и реакцию.

2. Многие респонденты высказывают поддержку идеи внедрения киберспорта в образовательные учреждения, видя в нем

возможность развития умственных способностей и занимаясь любимым делом.

3. Несмотря на преимущества, киберспорт сопряжен с рядом недостатков, включая возможность зависимости, снижение физической активности, вред для здоровья и социальные проблемы.

4. Эффективное внедрение киберспорта в образование требует тщательного анализа и балансирования между пользой и риском, разработки специальных программ и мероприятий для управления потенциальными негативными последствиями.

5. Внедрение киберспорта в образование может быть полезным и эффективным инструментом, но только при условии комплексного подхода, учета потребностей и особенностей учащихся, а также организации соответствующей поддержки и контроля.

Библиографический список

1. Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 25.12.2023) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.01.2024) [Электронный ресурс]. URL: https://nca.ru/upload/pages/abitur/bak/Fed_zak_N_273.pdf (дата обращения: 18.12.2024).
2. Федеральный проект «Цифровая образовательная среда» [Электронный ресурс]. URL: https://report.arkpro.ru/uploads/share/Проект_Цифровая%20образовательная%20среда.pdf (дата обращения: 15.12.2024).
3. Esports. РЭУ им. Г.В. Плеханова [Электронный ресурс]. URL: <http://cybersport.rea.ru> (дата обращения: 28.01.2025).
4. Kokkinakis A.V., Cowling P.I., Drachen A., Wade A.R. Exploring the relationship between video game expertise and fluid intelligence. PLoS ONE. 2017. Vol. 12(11). № e0186621. DOI: 10.1371/journal.pone.0186621.
5. Большинство российских школ перешли на цифровые технологии [Электронный ресурс]. URL: <https://obr.so/research/bolshinstvo-rossijskih-shkol-pereshli-na-cifrovye-tehnologii/> (дата обращения: 15.01.2025).
6. Паспорт стратегии Цифровая трансформация образования [Электронный ресурс]. URL: <https://storage.strategy24.ru/files/news/202108/43fb021bdd716421c34492388e98a41c.pdf> (дата обращения: 23.12.2024).
7. Иванова Ю.О., Маркова Д.А. Концептуальные основы стратегического развития спортивных организаций // Вестник Алтайской академии экономики и права. 2024. № 5-2. С. 248-256.
8. Винокуров А.С., Иванова Ю.О., Гураль О.Н. Киберспортивная команда-клуб как основа государственно-частного партнерства в компьютерном спорте // Вестник Алтайской академии экономики и права. 2022. № 7-2. С. 196-200.
9. Аверин А.В., Иванова Ю.О., Яковлев А.В. Рекомендации по развитию индустрии киберспорта в России как одного из способов сохранения и развития человеческого потенциала // Вестник Алтайской академии экономики и права. 2021. № 12-2. С. 223-230.
10. Поздняков К.К., Иванова Ю.О., Яковлев А.В. Анализ зарубежных подходов к развитию экономики электронных игр и киберспорта: опыт стран-лидеров индустрии // Проблемы экономики и юридической практики. 2021. Т. 17, № 6. С. 285-289.