

DOI: 10.20913/2618-7515-2024-1-6

УДК 37.011.33

Оригинальная научная статья

Киберспорт – в программы высшего профессионального образования: целесообразность и перспективы

Е. М. Лазарева

Российский экономический университет имени Г. В. Плеханова

Москва, Российская Федерация

e-mail: w4y.not@yandex.ru

В. А. Кошель

Российский экономический университет имени Г. В. Плеханова

Москва, Российская Федерация

e-mail: logikaistorii@yandex.ru

Аннотация. *Введение.* Основной идеей статьи является актуализация формирования профессиональных компетенций специалистов в сфере киберспорта в системе высшего образования. *Постановка задачи.* В связи со стремительным развитием технологий в XXI в. появился новый вид проведения досуга – киберспорт, который дал молодому поколению совершенно новый способ самореализации и обретения уникальных компетенций. Предпринимается исследование целесообразности как включения в систему высшего образования киберспортивного направления в качестве отдельной программы, так и его интеграции в иные профили обучения. *Методика и методология исследования.* Методологический подход в предпринимаемом исследовании заключается в эмпирическом рассмотрении актуальности компетенций в киберспорте. *Результаты.* В работе рассмотрены позитивные перспективы внедрения киберспортивного направления в систему образования с точки зрения развития человеческого потенциала российского общества. *Выводы.* Исследование подтверждает возрастающую актуальность формирования компетенций профессионалов, занятых в сфере киберспорта.

Ключевые слова: киберспорт, кибериндустрия, геймдизайн, киберспортивное образование, современные технологии

Для цитирования: Лазарева Е. М., Кошель В. А. Киберспорт – в программы высшего профессионального образования: целесообразность и перспективы // Профессиональное образование в современном мире. 2024. Т. 14, № 1. С. 42–51. DOI: <https://doi.org/10.20913/2618-7515-2024-1-6>

DOI: 10.20913/2618-7515-2024-1-6

Full Article

eSports in higher vocational education programs: feasibility and prospects

Lazareva, E. M.

Plekhanov Russian University of Economics

Moscow, Russian Federation

e-mail: w4y.not@yandex.ru

Koshel, V. A.

Plekhanov Russian University of Economics

Moscow, Russian Federation

e-mail: logikaistorii@yandex.ru

Abstract. *Introduction.* The main idea of the article is to actualize the formation of professional competencies of specialists in the sphere of cybersport in the system of higher education. *Purpose setting.* In the 21st century, due to the rapid development of technology, a new type of leisure activities – cybersport – has appeared, which has given the young

generation a completely new way of self-realization and acquiring unique competencies. The research is undertaken to investigate the feasibility of including cybersport in the system of higher education, both as a separate program and its integration into other profiles of education. *Methodology and methods of the study.* The methodological approach of the research consists in the empirical examination of the relevance of competences in cybersport. *Results.* This paper considers the positive prospects for the introduction of cybersport direction in the education system from the point of view of the development of human potential of the Russian society. *Conclusion.* The undertaken research confirms the increasing relevance of the formation of competencies of professionals engaged in the sphere of cybersport.

Keywords: eSports, cyberindustry, game design, eSports education, modern technologies

Citation: Lazareva, E. M., Koshel, V. A. [eSports in higher vocational education programs: feasibility and prospects]. *Professional education in the modern world*, 2024, vol. 14, no. 1, pp. 42–51. DOI: <https://doi.org/10.20913/2618-7515-2024-1-6>

Введение. Исследователи динамично меняющегося общества отмечают, что «современная система образования не может не отвечать на вызовы формирующейся цифровой цивилизации и мультимедийной культуры» [1, с. 118].

Реальным ответом на вызов эпохи является экспоненциальный рост числа IT-профессий в системе высшего образования. Не останавливаясь на классификации IT-профессий, отметим, что профессиональные и личностные компетенции специалистов, формируемые вузами для IT-сферы, весьма разнообразны. Особые, весьма специфические требования к своим специалистам предъявляет профессиональная сфера киберспорта.

Тема киберспорта в образовании представляет теоретический и практический интерес, потому что это течение связано с развитием технологий игровой индустрии, которая актуальна для современных студентов не только как способ проведения досуга во внеучебное время, но и как привлекательная сфера для потенциального места работы. Эта ниша может оказаться перспективной как и для игроков, так и для представителей профессий, связанных с разработкой и продвижением новых игровых продуктов.

Постановка задачи. Киберспортивная индустрия – это направление в сфере развлечений, которое под воздействием современных технологий активно реализует свой потенциал в течение последних 15–20 лет.

Понятие «киберспорт» появилось в конце XX в., оно означает индивидуальное или кооперативное соревнование на основе компьютерных игр. Соревнования возникли с появлением кооперативных игр, таких, например, как *Spacemar!* (1962), *Asteroids* (1979), где в игровую систему был введен подсчет очков, но они тогда не имели международных масштабов. Однако первый турнир уже по другой игре *Street Fighter II* был проведен только в 1996 г. Благодаря популярности игры *Quake* в 1997 г. в США появилась первая лига киберспортсменов – *Cyberathlete Professional League*.

В Россию это течение пришло в 1996 г., официально первым турниром было признано соревнование по игре *Quake*, но оно не имело призового фонда. Однако в том же году в Московском дворце молодежи прошел другой турнир – по игре *Starcraft*, где призовой фонд по курсу того времени оценивался в 700 \$ [2].

В 2001 г. Россия стала одной из первых стран, признавших соревнования в компьютерных играх официальной спортивной дисциплиной [3]. Немногим позднее киберспорт, однако, исключили из этого списка из-за несоответствия критериям, необходимым для включения в реестр «Всероссийского реестра видов спорта». К статусу официальной игры он вернулся в 2016 г.

Призовые фонды в нашей стране, несмотря на 15-летний неофициальный статус, с 1996 г. продолжали стремительно расти: от 700 \$ в 1996 г. к 20 000 \$ в 2002 г. В тот же период фонды турниров, таких как CPL (*Cyberathlete Professional League*) и WCG (*World Cyber Games*) – при поддержке Samsung (Южная Корея) насчитывали 3 млн долларов и более 4 млн долларов соответственно [2].

Новая ниша уже не только развлекательной, но и спортивной индустрии вкупе с активным развитием технологий привлекала к себе все более массовую аудиторию. Со временем улучшалась графика игр, их механика становились все более сложной и интересной, мощность новых компьютеров позволяла создавать более красочные и детализированные игровые миры. Играть самому и наблюдать за игровым процессом массовому пользователю становилось все более увлекательно. С момента основания новой индустрии до сегодняшнего момента спрос вырос в десятки тысяч раз, локальные спортивные клубы становятся национальным достоянием.

В 2021 г. в турнире *The International 10* по игре *Dota 2* с призовым фондом в 40 млн долларов победу одержала команда из России *Team Spirit* [4] (турнир проходил в Бухаресте). По возвращении домой о победителях знали все, включая тех, кто до октября того же года даже не догадывал-

ся о существовании подобных турниров. В новостях по главным телеканалам страны показывали, как их поздравляет президент Российской Федерации Владимир Владимирович Путин.

Финал этого турнира онлайн смотрели более 570 тыс. человек в России, совокупность всех зрителей трансляций, которые хоть раз заходили на них, составляет более 1 млн человек. По статистике Mediascope.ru, 83% зрителей были мужчины, средний возраст которых – около 25 лет [5]. По данным Google Trends, запрос Dota 2 по России в октябре 2021 г. стал сверхпопулярным, за месяц количество поисковых запросов выросло более чем на 1 000% [6].

Так, всего за один год, профессия киберспортсмена стала более уважаемой и известной. И старшее поколение начало поддерживать стремления младших заниматься деятельностью в этой сфере. По данным опроса сервиса Superjob, родители несовершеннолетних детей заявили о стремлении поддержать желание ребенка заниматься киберспортом. Среди 5 000 опрошенных родителей 15% респондентов планирует отдать своего ребенка в киберспорт [7].

Большую часть заработка киберспортсмена в настоящее время составляют призовые с чемпионатов, однако в этой сфере присутствуют и фиксированные заработные платы [8]. Они зависят от клуба, его спонсоров, места, которое человек занимает в команде, и многих других факторов. Как пример, зарплата игрока, состоящего в американском клубе Team Liquid по Dota 2, составляет от 100 до 200 тыс. долларов в год. В странах СНГ в данный момент зарплата игроков очень сильно зависит от их личных достижений, поэтому сумма варьируется от 500 \$ до 10 000 \$ в месяц [9].

Рассмотрим набор качеств и обязательных навыков киберспортсменов, которые превращают свое хобби в профессию. Прежде всего обретение навыков для компьютерной игры предполагает интенсивное развитие весьма значимых параметров такого важнейшего ресурса человека, как интеллект. Любая игра требует концентрации внимания и хорошего тактического мышления. Во всех соревновательных играх есть разнообразие оружия, персонажей, их умений и способностей, а также большое количество различных инструментов, которые игрок должен освоить и в совершенстве ими владеть.

Таким образом, киберспорт предполагает развитие не только памяти, но и скорости мышления и быстроты реагирования. Невозможно просчитать игру заранее, так как все матчи проводятся не с компьютерами, а между реальными спортсменами, реализующими свое игровое искусство в непрерывно развивающейся творческой стратегии. Последняя предполагает не только развитие

критического мышления, но и умение сохранять контроль в стрессовой ситуации. Моральное напряжение во время турниров сравнимо с забегом или управлением автомобилем во время гонки: наблюдается колоссальный выброс адреналина, учащается пульс [10]. Для успешной адаптации в сфере высоких технологий сегодня человеку необходимы не только приобретенный опыт и знания, но и определенные личностные качества в виде навыков, компетенций и способностей к совместному решению проблем, а также мотивация достижения и саморазвития [11].

Также не стоит забывать, что все игры, в частности по которым проводятся турниры, время от времени обновляются с изменением внутриигрового баланса, введением новых механик, новых персонажей и атрибутов игры. Поэтому у киберспортсменов нет возможности останавливаться только на одной победной стратегии и следовать ей на протяжении долгого времени. Они всегда должны перестраиваться, адаптироваться к новым условиям и игровым средствам, использовать новые навыки в действующих правилах игры.

Резюмируя сказанное, отметим, что чрезвычайно востребованная профессия геймера, как и все остальные профессии в киберспорте, требует специальной подготовки и определенных умений и навыков, многие из которых нарабатываются годами.

Методика и методология исследования. Методологический подход в предпринимаемом исследовании заключается в эмпирическом рассмотрении актуальности компетенций в киберспорте. Такая методология означает анализ на основе фактических данных и наблюдений о том, какие навыки и умения требуются и наиболее востребованы в этой отрасли. Как мы отмечали, геймер – это только одна из множества профессий, которые формируются в развивающемся киберспорте. Эта индустрия предполагает наличие тренеров, клубов и спонсоров. Помимо этого, существует много смежных профессий: дикторы, менеджеры, рекламщики и пиарщики, дизайнеры, программисты, сценаристы, художники и др. Для многих из них уже существуют отдельные ниши: геймдизайнеры, комментаторы киберспорта, стримеры, а спортсменов в этой отрасли, как известно, стали именовать киберспортсменами.

Рассмотрим зарплаты сотрудников киберспортивной индустрии в России. С опытом в сфере геймдизайна более 1 года заработные платы начинаются от 80 тыс. рублей, при опыте более 3 лет сумма может достигать до 400 тыс. рублей в месяц [12]. Менеджеры проектов в киберспорте получают от 50 тыс. рублей по Москве, вакансии на HeadHunter предоставляют варианты до 200 тыс. рублей в месяц [13]. Для разработчиков

игр суммы, получаемые за проекты, фактически не ограничены.

Рынок киберспорта продолжает стремительно расти. 70% россиян 12–64 лет хотя бы изредка играет в компьютерные или мобильные игры, регулярно при этом играют 55%, они заходят в игры, по крайней мере, раз в неделю. При этом за время пандемии Covid-19 игроков стало намного больше. Увеличилось количество зрителей на трансляциях: с 2019 по 2020 г. аналитическая компания Nielsen Sports сообщила о росте киберспортивной аудитории на 28% за год. Пандемия, хотя и существенно сократила число офлайн-мероприятий, стала реальным стимулом для развития киберспорта, и возможности индустрии игр растут и развиваются, демонстрируя новые возможности современных технологий. Как яркий пример этого можно привести презентацию новой песни исполнителя Трэвиса Скотта в игре Fortnite, концерт посетили более 27,7 млн пользователей. Виртуальное представление этого артиста показало, что игры обладают безграничными возможностями для воплощения любого творчества, которое не только найдет своего зрителя, но и привлечет к нему другой пласт аудитории. Это взаимовыгодный обмен между артистом и игрой, в ходе которого исполнитель получает новых слушателей, а в игре увеличивается количество пользователей, которые впоследствии могут заинтересоваться отдельно выбранной в качестве выступления площадкой в виде игры и провести там больше времени, чем просто на время «взаимодействия» с артистом.

Киберспорт – это индустрия, за которой постоянно следят сотни тысяч простых людей, они могут и не хотят стать частью профессионального сообщества, но так или иначе взаимодействуют с транслируемым продуктом напрямую. Для многих это является значимым хобби или частью досуга. Соприкосновение вовлеченных в киберспорт миллионов зрителей-болельщиков с новейшими технологиями содействует продвижению (и, как следствие – использованию) этих технологий далеко за рамками киберспорта. Как пример можно рассмотреть шлемы виртуальной реальности. Изначально они создавались для трансляции новых ощущений в игровой индустрии, но получили известность и за ее пределами. В настоящее время шлемы виртуальной реальности используются и художниками, которые могут творить совершенно в новой проекции, и в авиасимуляторах, и при подготовке летчиков и космонавтов, и студентами-медиками, которые тренируются проводить операции или накладывать швы на виртуальных пациентах.

Таким образом, технологии, которые были изначально рассчитаны на совершение проры-

ва в одной нише, стали широко известны далеко за пределами этой ниши и используются в других отраслях, выводя их на новый уровень. Нововведения, внедряемые в одну область, поддерживают, казалось бы, совершенно не близкие им отрасли, содействуя, таким образом, техническому и социальному прогрессу. Кибериндустрию невозможно представить вне гонки технологий: современная конкуренция абсолютно исключает любые остановки в совершенствовании инновационных средств, так как это означает потерю конкурентной ниши на рынке разработчиков компьютерных игр. Из-за непрерывного стремления к совершенствованию технологий кибериндустрия не просто идет в ногу со временем, но даже опережает его.

Как и в любой другой индустрии развлечений, в киберспорте присутствует не только досуговый аспект, но и момент азарта игры. Оба эти аспекта – неотъемлемая составляющая культуры киберспортивных соревнований.

Взаимодействие с турнирами не ограничивается площадками проведения, так как эта сфера находится в режиме онлайн. Поэтому возникла необходимость максимального вовлечения не только через новостную сводку, но и по другим каналам, поскольку спортивные трансляции на телевидении в последние годы уступают интернету. Весьма эффективный способ вовлечения целевых аудиторий – стриминговые сервисы. Они представляют собой интернет-площадки для трансляции игр и общения с аудиторией стримеров и блогеров. Совершенно естественно, что этот канал стал использоваться и для трансляций киберспортивных турниров. В последние годы он становится все более популярным. Лидер среди подобных площадок – Twitch. Как сообщают аналитическое агентство StreamElements и его партнер Rainmaker.gg, в 2021 г. зрители просмотрели 24 млрд часов стримов на Twitch (прирост – 45% за год) [14]. Помимо Twitch существуют и российские аналоги, такие как WASD.TV (MTC). Стриминговые платформы открывают возможности прироста аудитории за счет дистанционного формата, а также простоты использования таких площадок.

Поскольку стрим – это активное общение медийных лиц со всеми желающими, он эффективно вовлекает и неосведомленных пользователей. А.В. Болотнов правомерно рассматривает стрим как новый гипермедиажанр. Он его определяет как «открытый коммуникативный поток, существующий в реальном времени, включающий текстовый, видео- и аудиоконтент, организованный информационно-медийной личностью стримера (автора) при активном участии других медийных личностей разных типов» [15]. За счет медийного лица открывается новая возможность продвигать услуги и повышать лояльность к только вышед-

шим продуктам. Из этого можно сделать вывод, что это явление способствует популярности как медийных лиц, так и демонстрируемых продуктов. Как отмечает С. А. Афонский, в таких случаях используется авторитет лидера общественного мнения для представления неизвестного товарного знака [16]. Трансляции киберспортивных турниров набирают рекордные количества зрителей: во время турнира Pgl Antwerp Major по CS:GO в 2022 г. более 400 тыс. человек в России включились хотя бы на одну трансляцию, а во время турнира The International по Dota 2 в 2021 более 1 млн человек [5].

Все вышесказанное свидетельствует об интенсивном развитии киберспорта и весьма оптимистичных перспективах его роста. Пандемия обеспечила колоссальный прирост интереса к мобильным и компьютерным играм, непрерывное развитие технологий позволяет не только сделать геймплей интересным, но и завоевать массового зрителя своей красочностью и продуманностью, стриминговые сервисы дают возможность удерживать интерес аудитории. Для всего этого нужны профессионалы, которых нужно обучать и готовить к интенсивно развивающейся индустрии.

Однако есть интересные инициативы в области как фундаментального образования, так и узких профилей киберспорта и геймдева (процесс создания игры) [17]. К примеру, важность подготовки специалистов в сфере геймификации оценили в МГУ имени М. В. Ломоносова, где начали сотрудничество с одним из крупнейших производителей игровых программ. А. П. Сегал и А. В. Савченко отмечают: «Недавно ушедший из жизни декан философского факультета член-корр. РАН профессор Миронов, давший старт нынешним проектам в области геймификации фундаментального философского образования и успевший в составе жюри конкурса Unreal Engine Dev Contest 2020 отметить ряд перспективных для образования и исследования игр, дал ёмкую формулировку: «Игра – это моделирование жизни, а философия – то же самое моделирование, но рефлексивное, в сознании»» [18].

Первыми, кто решил ввести направление обучения в этой специальности – Российский государственный университет физической культуры, спорта, молодежи и туризма (Российский университет спорта/ГЦОЛИФК). Этот вуз ввел обучение по специальности «Теория и методика компьютерного спорта и прикладных компьютерных технологий». На первых двух курсах студенты изучают дисциплины базовой программы обучения: биохимию, анатомию, психологию, философию и т. д. Начиная с третьего курса, в программу обучения вводятся специализированные предметы: теория и методика киберспорта, история компью-

терного спорта, киберспортивный менеджмент, организация соревнований и т. д. Программа занимает 4 года обучения в очном формате на бакалавриате, также там имеется магистратура со сроком обучения 2 года.

Еще один государственный университет с киберспортивным направлением – НГУ им. П. Ф. Лесгафта. Здесь это направление открылось в 2018 г., в 2022 учебном году впервые выпустились студенты бакалавриата. Направление предусматривает как очную форму обучения, так и заочную, также там имеются бюджетные места. Помимо общих предметов будущие киберспортсмены изучают профильные дисциплины: студентов факультета обучают так же, как и на направлениях других видов спорта: нейроатлетика, комплекс для прокачки физических качеств в симбиозе со способностями мозга. На регулярной основе студенты участвуют в турнирах и соревнованиях, однако стоит отметить, что даже с учетом уникальных дисциплин, включенных в программу обучения, в данном высшем учебном заведении больше внимания уделяется более общепринятым и стандартным предметам, что говорит о том, что университет готовит скорее организаторов и судей, нежели киберспортсменов.

Кроме того, есть частный вуз «Синергия», в котором есть факультет, где обучаются по киберспортивному направлению – «Факультет игровой индустрии и киберспорта». Он включает в себя программу для среднего профессионального образования «Коммерция в игровой индустрии и киберспорте» и программу высшего профессионального образования «Менеджмент в игровой индустрии и киберспорте». Также в Синергии есть ряд курсов: «Менеджмент киберспортивной организации», «Разработка игр на Unreal Engine» и «Киберспортивный комментатор». Обучение по направлениям занимает 4–4.5 года, обучение на курсах 2–3 месяца, они дают удостоверения о повышении квалификации.

Курсы по киберспортивным направлениям есть и в Высшей школе экономики (ВШЭ). Они представляют собой образовательную программу профессиональной переподготовки «Управление киберспортом», сроком обучения в 6 месяцев, по окончании обучения студент получает диплом о профессиональной переподготовке.

Также о желании создать образовательные программы по киберспорту в 2021 г. заявил вуз «Российская академия народного хозяйства и государственной службы» (ИОМ РАНХиГС), это должны были быть программы начальной подготовки киберспортсменов и менеджеров в киберспорте, предварительно они должны были занимать 72–266 часов. Однако этот проект до настоящего времени не был реализован [19]. Поми-

мо РАНХиГС курсы запускали в РГГУ, которые призваны повысить квалификацию по профессии «Комментатор в киберспорте» [20].

Резюмируя сказанное, можно сделать вывод, что профессиональное киберспортивное образование в России на данный момент развито недостаточно. Из государственных вузов как направление его ввел только один, – Российский университет спорта, из частных – Синергия. Курсы повышения квалификации из государственных вузов также ввел только один – ВШЭ, в частных учебных заведениях такой практики пока нет. Есть школы киберспорта, однако они не выдают котируемые сертификаты или дипломы, поэтому в нашу статью не включаются. Из этого следует, что в России недостаточно возможностей для подготовки профессиональных кадров для киберспортивной ниши. В качестве основной проблемы можно выделить отсутствие методических материалов как для спортсменов, так и для тренеров. Кроме этого, очевиден недостаток квалифицированных тренеров для киберспортсменов, также ощущается острая нужда в тренерах с авторскими программами для обучения.

Обозначенные проблемы с появлением и ростом уже существующих комплексных научных групп, изучающих и развивающих киберспорт, вполне решаемы. Еще более оптимистичные перспективы откроются при условии, если заказчиком исследований станет государство.

Другие страны пока не стремятся вводить программы киберспортивного направления повсеместно. В Европе на данный момент есть только 3 университета с подобными направлениями: Falmouth University (Англия) – Бизнес в киберспорте, GBSB Global Business School (Мальта) – Деловое администрирование и цифровые инновации в области спорта и киберспорта на Мальте, Kajaani University of Applied Sciences (Финляндия) – Бизнес в киберспорте [21–22]. Можно отметить, что направление дизайнера компьютерных игр наиболее популярно: таких направлений более 90 в различных европейских университетах [21–22].

В США киберспорт достаточно развит, что непосредственно отражается во внедрении профессиональной подготовки в систему высшего образования. В США имеется более 175 колледжей с программами обучения специалистов для индустрии киберспорта, а также университеты с углубленными направлениями: University of California, University of North Dakota и University of New Haven и др. [22]. Обучение в этих университетах проходит преимущественно в онлайн-формате. В каждом из них студенты получают степень бакалавра или магистра.

По количеству высших учебных заведений по киберспортивным направлениям лидирует

Азия [23]. Здесь готовят преимущественно дизайнеров видеоигр, однако есть направления, предполагающие обучение киберспортсменов. Вполне вероятно, это влияет на то, что киберспортсмены из Азии являются самыми техничными и профессиональными в играх и чаще занимают призовые места.

Таким образом, Россия не на много отстает в киберспорте от всего мира. Однако, учитывая тот факт, что отрасль только начала развиваться, вполне обоснованным будет стремление целенаправленно и осознанно стать одними из первых, кто включается в киберспортивную отрасль на профессиональных началах. Благодаря известным успехам наших геймеров и в особенности перспективам роста кадрового ресурса в киберспортивном образовании у нас есть реальные шансы выйти на лидирующие позиции по выпуску специалистов.

Как было отмечено выше, индустрия не ограничивается только киберспортсменами, околоспортивная ниша также нуждается в квалифицированных специалистах. В настоящее время доминирующими мировыми тенденциями можно назвать развитие дизайна компьютерных игр, проведение турниров и менеджмент, также не стоит забывать о технической поддержке, программах и разработчиках, которые не могут быть не востребованы.

Перечисленные специальности связаны не только с киберспортом, так как ниша компьютерных игр не ограничивается только участниками соревнований. Между тем включение киберспортивных дисциплин в направление компьютерных игр расширит спектр возможностей специалистов и даст им возможность при желании уйти в область поддержки и разработки киберспортивных игр. У этого направления есть новые технологии, публичные мероприятия, которые являются частью культуры, и это не только турниры, но и многочисленные выставки, высокий спрос и большая заинтересованность массового зрителя. Киберспортивная индустрия с каждым годом становится более востребованной: этот факт подкрепляет растущее число зрителей на трансляциях турниров, большие призовые фонды, приток технологий в отрасль. Это доказывает ее актуальность в современных реалиях.

В процессе подготовки статьи авторами был проведен социологический опрос «Киберспорт в высшем образовании» для выявления желания и возможности молодежи, в частности старшеклассников и студентов, получать высшее образование и/или дополнительные часы подготовки по киберспортивному направлению, а также определения факторов, влияющих на их решение. Выборка составила 403 респондента: 58,8% (237)

опрошенных составили женщины, 41,2% (166) – мужчины, 60% (242) из общего числа которых учатся в 10–11 классах, а 37,5% (151) – в высших учебных заведениях.

Задачи исследования: 1) выявить отношение молодежи к киберспортивным направлениям в вузах и понять чем оно обосновано; 2) определить, какие сложности отпугивают потенциальных абитуриентов; 3) выявить желание студентов изучать более углубленно киберспортивные дисциплины в рамках других профилей.

Результаты. В предпринятом исследовании определены позитивные перспективы внедрения киберспортивного направления в систему образования с точки зрения развития человеческого потенциала российского общества.

1. 71,1% старшеклассников играют в компьютерные игры, при этом 45,5% из всех школьников слышали про киберспортивные направления в вузах, 5% планируют туда поступать, однако заинтересованы в поступлении на киберспортивные направления 33,5%.

2. Самым частым барьером (14,5%) для старшеклассников является недостаточная информированность о киберспортивных направлениях, также отмечается (2,1%) неприбыльность этой ниши.

3. Многие старшеклассники (37,2%), рассматривающие киберспортивное направление для поступления, отмечают, что не готовы сдавать ЕГЭ по естественным наукам, которые нужны для поступления на уже существующие киберспортивные программы в вузах.

4. 55,8% опрошенных школьников из числа тех, кто не планирует поступать на киберспортивные направления, отметили, что взяли бы дополнительные часы в рамках своего профиля по киберспортивным дисциплинам, 25,2% из них готовы сделать это на платной основе.

5. 59,9% из числа респондентов, проходящих обучение в школе, отметили, что дисциплины киберспортивного профиля были бы им интересны в рамках обучения по их основному направлению.

6. 43,4% старшеклассников допускают возможность трудоустройства в киберспортивной индустрии после получения высшего образования не по киберспортивному профилю.

7. 55,6% студентов играют в компьютерные игры, при этом 51,7% из всех опрошенных студентов хотели бы изучать киберспортивные дисциплины в рамках вузовской программы.

8. При возможности взять дополнительные часы 54,3% студентов ответили положительно, 19,2% из них готовы сделать это на платной основе.

9. 17,2% опрошенных студентов при возможности перевелись бы на киберспортивный профиль, при этом 49,7% из всех опрошенных студентов, которые учатся на различных направлениях, не отрицают возможности трудоустроиться в киберспортивной индустрии после выпуска.

Таким образом, мы можем подвести итог, что среди молодых людей есть много желающих взять дополнительные часы/курсы для углубления в киберспортивное направление даже на платной основе. Также немало тех, кто готов обучаться на таких программах или даже перевестись с уже выбранной ими. Однако есть определенные сомнения, которые для школьников выражаются в специфичных предметах для сдачи на ЕГЭ, а также в их недостаточной информированности. Студентов отпугивает недостаточная популярность этой индустрии и недостаточно высокие доходы на стартовых позициях данной профессии. Однако и те, и другие подчеркивают, что в рамках своего профиля им было бы интересно изучать организацию киберспортивных мероприятий, дизайн, психологию киберспортсменов, навыки командного взаимодействия, логику, реакцию, теорию и историю создания игр и т.д.

Выводы. Описанное исследование подтверждает актуальность данного направления в любой форме, даже если это будут дополнительные часы или курсы в других образовательных программах, они дадут возможность информировать и привлечь студентов и школьников в киберспортивную нишу на профессиональной основе. Вполне вероятно, что подобные практики обеспечат приток специалистов в индустрию и благодаря им может быть создан методологический фундамент на пересечении с другими индустриями, который позволит вывести киберспорт и все, что с ним связано на новый уровень.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Кошель В.А., Сегал А.П., Шкляр Т.Л., Казакова Л.П. Педагогика партнерства и проектное обучение как способы развития субъектов современного образования // Профессиональное образование в современном мире. 2021. Т. 11, №2. С. 118–127.
2. История Киберспорта Российского. «От миллениума до признания» // Cybersport.ru: сайт. URL: <https://www.cybersport.ru/tags/other/istoriya-kibersporta-rossiyskogo-ot-milleniuma-do-priznaniya> (дата обращения: 22.02.2023). Дата публикации: 05.07.2016.
3. Геймеров признали спортсменами. Киберспорт официально признан видом спорта в России // Газета.Ru: сайт. URL: <https://www.gazeta.ru/tech/2016/06/08/8292761/games-are-cool.shtml> (дата обращения: 22.02.2023).

- 04.02.2023). Дата публикации: 08.06.2016.
4. Коржов Г. Итоги The International 2021: сколько выиграла Spirit, кто – MVP, сколько было рампэг // Cyber.sports.ru: сайт. URL: <https://cyber.sports.ru/tribuna/blogs/digitalmix/2976479.html> (дата обращения: 26.02.2023). Дата публикации: 18.10.2021.
5. Аудитория киберспорта в России – исследование Mediascope // Mediascope: сайт. URL: <https://mediascope.net/news/1492649/> (дата обращения: 18.02.2023). Дата публикации: 17.08.2022.
6. Google Trends: сайт. URL: <https://trends.google.ru/trends/explore?date=today%205-y&geo=RU&q=dota%202> (дата обращения: 22.02.2023).
7. Лямин Г. Россияне увидели перспективу в карьере киберспортсмена для своих детей // iGuides.ru: сайт. URL: https://www.iguides.ru/main/other/rossiyane_uvideli_perspektivu_v_karere_kibersportsmena_dlya_svoikh_detey/?sphrase_id=9975502 (дата обращения: 21.03.2023). Дата публикации: 21.01.2020.
8. Ядвидчук Г. Что такое киберспорт сегодня и как он устроен? // VK Play: сайт. URL: <https://media.vkplay.ru/articles/feat/chto-takoe-kibersport-segodnya-i-kak-on-ustroen/?ysclid=lt5ikjowh1664066882> (дата обращения: 20.03.2023). Дата публикации: 22.12.2021.
9. Барабанов Д. Сколько на самом деле зарабатывают игроки в CS:GO? Рекорды трансферов, зарплат и самые крупные сделки // eScoreNews: сайт. URL: <https://escorenews.com/ru/csgo/article/24070-skolko-na-samom-dele-zarabatyvayut-igroki-v-cs-go-rekordy-transferov-zarplat-i-samyekrupnyesdelki> (дата обращения: 23.02.2023). Дата публикации: 27.09.2021.
10. В Петербурге два года работает университетская программа по киберспорту. Чему там учат и что ждет студентов? // Диалог: сайт. URL: <https://topdialog.ru/2020/05/18/v-peterburge-dva-goda-rabotaet-universitetskaya-programma-po-kibersportu-chemu-tam-uchat-i-kakoe-budushhee-zhdyot-studentov/> (дата обращения: 10.02.2023). Дата публикации: 18.05.2020.
11. Oschepkov A. A., Kidinov A. V., Babieva N. S., Vrublevskiy A. S., Egorova E. V., Zhdanov S. P. STEM technology-based model helps create an educational environment for developing students' technical and creative thinking // Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education. 2022. Vol. 18, iss. 5. Art. em2110. DOI: <https://doi.org/10.29333/ejmste/12033>.
12. Вакансии «геймдизайнер» // HeadHunter: сайт. URL: https://hh.ru/search/vacancy?area=1&experience=between1And3&search_field=name&search_field=company_name&search_field=description&enable_snippets=false&text=%D0%B3%D0%B5%D0%B9%D0%BC%D0%B4%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D0%B9%D0%BD%D0%B5%D1%80 (дата обращения: 10.02.2023).
13. Вакансии «менеджер киберспорт» // HeadHunter: сайт. URL: https://hh.ru/search/vacancy?text=%D0%9C%D0%B5%D0%BD%D0%B5%D0%B4%D0%B6%D0%B5%D1%80+%D0%BA%D0%B8%D0%B1%D0%B5%D1%80%D1%81%D0%BF%D0%BE%D1%80%D1%82&from=suggest_post&salary=&area=1&ored_clusters=true&experience=between1And3 (дата обращения: 10.02.2023).
14. В 2021 году количество зрителей Twitch выросло на 45% по сравнению с аналогичным периодом прошлого года // GamesIndustry.biz: сайт. URL: <https://www.gamesindustry.biz/twitch-viewership-grew-45-percent-year-over-year-for-2021> (дата обращения: 15.02.2023). Дата публикации: 23.12.2021.
15. Болотнов А. В. Стрим как новый гипермедиажанр // Вестник Волгоградского государственного университета. Серия 2, Языкознание. 2021. Т. 20, №2. С. 111–120.
16. Афонский С. А. Использование архетипов в произведениях русского киноплаката XX в. в контексте применения скрытых символов в современной рекламе товаров и услуг // Вестник Российского экономического университета имени Г. В. Плеханова. 2017. №2. С. 178–186.
17. Образование в сфере киберспорта. Это реально? // Навигатор образования: сайт. URL: https://fulledu.ru/articles/1708_obrazovanie-sfere-kibersporta-eto-realno.html (дата обращения: 26.02.2023). Дата публикации: 17.10.2021.
18. Сегал А. П., Савченко А. В. Виртуальная реальность – онтология, эпистемология, праксис. Постановка проблем // Искусственные общества. 2020. Т. 15, вып. 4. DOI: <https://doi.org/10.18254/S207751800012841-4>.
19. ИОМ РАНХиГС запускает программы обучения для киберспортсменов и менеджеров в киберспорте // РАНХиГС: сайт. URL: https://www.ranepa.ru/news/iom-rankhigs-zapuskayet-programmy-obucheniya-dlya-kibersportsmenov-i-menedzherov-v-kibersporte/?utm_source=yandex.ru&utm_medium=organic&utm_campaign=yandex.ru&utm_referrer=yandex.ru (дата обращения: 23.09.2022).
20. Экономический факультет РГГУ приглашает пройти повышение квалификации по профессии «Комментатор в киберспорте» // РГГУ: сайт. URL: <https://www.rsuh.ru/education/ieup/structure/faculty-of-economics/kibersport.php> (дата обращения: 14.02.2023).
21. Keystone. Bachelorstudies: сайт. URL: <https://www.bachelorstudies.ru/> (дата обращения: 19.02.2023).
22. Есть ли в колледжах киберспорт в США? Новый путь к профессиональным играм (2023) // Raise Your Skillz: сайт. URL: <https://raiseyourskillz.com/ru/do-colleges-have-esports-in-the-us-2/> (дата обращения: 20.02.2023).
23. APRU Esports // APRU: сайт. URL: <https://www.apru.org/our-work/student-leadership/esports/> (дата обращения: 20.02.2023).

ния: 20.01.2023).

REFERENCES

1. Koshel V.A., Segal A.P., Shklyar T.L., Kazakova L.P. Partnership pedagogy and project-based learning as ways to develop modern education actors. *Professional'noe obrazovanie v sovremennom mire*, 2021, vol. 11, no. 2, pp. 118–127. (In Russ.).
2. History of Russian Cybersport. «From millennium to recognition». *Cybersport.ru: website*. URL: <https://www.cybersport.ru/tags/other/istoriya-kibersporta-rossiyskogo-ot-milleniama-do-priznaniya> (accessed 22.02.2023). Published 05.07.2016. (In Russ.).
3. Gamers were recognized as athletes. Cybersport is officially recognized as a sport in Russia. *Gazeta.Ru: website*. URL: <https://www.gazeta.ru/tech/2016/06/08/8292761/games-are-cool.shtml> (accessed 04.02.2023). Published 08.06.2016. (In Russ.).
4. Korzhov G. Results of The International 2021: how much Spirit won, who is the MVP, how many rampages there were. *Cyber.sports.ru: website*. URL: <https://cyber.sports.ru/tribuna/blogs/digitalmix/2976479.html> (accessed 26.02.2023). Published 18.10.2021. (In Russ.).
5. The audience of eSports in Russia – Mediascope research. *Mediascope: website*. URL: <https://mediascope.net/news/1492649/> (accessed 18.02.2023). Published 17.08.2022. (In Russ.).
6. *Google Trends: website*. URL: <https://trends.google.ru/trends/explore?date=today%205-y&geo=RU&q=do-ta%202> (accessed 22.02.2023). (In Russ.).
7. Lyamin G. Russians saw the prospect of an esports career for their children. *iGuides.ru: website*. URL: https://www.iguides.ru/main/other/rossiyane_uvideli_perspektivu_v_karere_kibersportsmena_dlya_svoikh_detey/?sphrase_id=9975502 (accessed 21.03.2023). Published 21.01.2020. (In Russ.).
8. Yadvidchuk G. What is cybersport today and how is it organized? *VK Play: website*. URL: <https://media.vkplay.ru/articles/feat/chto-takoe-kibersport-segodnya-i-kak-on-ustroen/?ysclid=lt5ikjowh1664066882> (accessed 20.03.2023). Published 22.12.2021. (In Russ.).
9. Barabanov D. How much do CS:GO players actually earn? Transfer records, salaries and the biggest deals. *eScore-News: website*. URL: <https://escorenews.com/ru/csgo/article/24070-skolko-na-samom-dele-zarabatyvayut-igroki-v-cs-go-rekordy-transferov-zarplat-i-samye-krupnye-sdelki> (accessed 23.02.2023). Published 27.09.2021. (In Russ.).
10. The university esports program has been running in Saint Petersburg for two years. What do they teach there and what awaits students? *Dialog: website*. URL: <https://topdialog.ru/2020/05/18/v-peterburge-dva-goda-rabotaet-universitetskaya-programma-po-kibersportu-chemu-tam-uchat-i-kakoe-budushhee-zhdyot-studentov/> (accessed 10.02.2023). Published 18.05.2020. (In Russ.).
11. Oshchepkov A.A., Kidinov A.V., Babieva N.S., Vrublevsky A.S., Egorova E.V., Zhdanov S.P. STEM technology-based model helps to create an educational environment for developing students' technical and creative thinking. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology of Education*, 2022, vol. 18, iss. 5, art. em2110. DOI: <https://doi.org/10.29333/ejmste/12033>.
12. Game designer vacancies. *HeadHunter: website*. URL: https://hh.ru/search/vacancy?area=1&experience=between1And3&search_field=name&search_field=company_name&search_field=description&enable_snippets=false&text=%D0%B3%D0%B5%D0%B9%D0%BC%D0%B4%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D0%B9%D0%BD%D0%B5%D1%80 (accessed 10.02.2023). (In Russ.).
13. E-sports manager vacancies. *HeadHunter: website*. URL: https://hh.ru/search/vacancy?text=%D0%9C%D0%B5%D0%BD%D0%B5%D0%B4%D0%B6%D0%B5%D1%80+%D0%BA%D0%B8%D0%B1%D0%B5%D1%80%D1%81%D0%BF%D0%BE%D1%80%D1%82&from=suggest_post&salary=&area=1&ored_clusters=true&experience=between1And3 (accessed 10.02.2023). (In Russ.).
14. In 2021, the number of Twitch viewers increased by 45 % compared to the same period last year. *GamesIndustry.biz: website*. URL: <https://www.gamesindustry.biz/twitch-viewership-grew-45-percent-year-over-year-for-2021> (accessed 15.02.2023). Published 23.12.2021. (In Russ.).
15. Bolotnov A.V. Stream as a new hypermedia genre. *Vestnik Volgogradskogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya 2, Yazykoznanie*, 2021, vol. 20, no. 2, pp. 111–120. (In Russ.).
16. Afonsky S.A. The use of archetypes in the works of Russian movie posters of the 20th century in the context of the use of hidden symbols in modern advertising of goods and services. *Vestnik Rossiiskogo ekonomicheskogo universiteta imeni G. V. Plekhanova*, 2017, no. 2, pp. 178–186. (In Russ.).
17. Education in the field of esports. Is it real? *Navigator obrazovaniya: website*. URL: https://fulledu.ru/articles/1708_obrazovanie-sfere-kibersporta-eto-realno.html (accessed 26.02.2023). Published 17.10.2021. (In Russ.).
18. Segal A.P., Savchenko A.V. Virtual reality – ontology, epistemology, praxis. Problem statement. *Iskusstvennye obshchestva*, 2020, vol. 15, iss. 4. DOI: <https://doi.org/10.18254/S207751800012841-4>. (In Russ.).
19. Institute of Industry Management of RANEPa launches training programs for e-sports athletes and managers in e-sports. *RANKhiGS: website*. URL: https://www.ranepa.ru/news/iom-rankhigs-zapuskaet-programmy-obucheniya-dlya-kibersportsmenov-i-menedzherov-v-kibersporte/?utm_source=yandex.ru&utm_medium=organic&utm_

- campaign=yandex.ru&utm_referrer=yandex.ru (accessed 23.09.2022). (In Russ.).
20. The Faculty of Economics of the Russian State University for the Humanities invites you to undergo advanced training in the profession of «Commentator in eSports». *RGGU: website*. URL: <https://www.rsuh.ru/education/ieup/structure/faculty-of-economics/kibersport.php> (accessed 14.02.2023). (In Russ.).
21. Keystone. Bachelorstudies: сайт. URL: <https://www.bachelorstudies.ru/> (дата обращения: 19.02.2023).
22. Do colleges offer eSports in the USA? A new path to professional gaming (2023). *Raise Your Skillz: website*. URL: <https://raiseyourskillz.com/ru/do-colleges-have-esports-in-the-us-2/> (accessed 20.02.2023). (In Russ.).
23. APRU Esports. *APRU: website*. URL: <https://www.apru.org/our-work/student-leadership/esports/> (accessed 20.01.2023).

Информация об авторах

Лазарева Екатерина Максимовна – бакалавр направления подготовки «Реклама и связи с общественностью» выпускающей кафедры рекламы, связей с общественностью и дизайна, Российский экономический университет имени Г. В. Плеханова (117997, Российская Федерация, г. Москва, Стремянный пер., 36, e-mail: w4y.not@yandex.ru).

Кошель Владимир Андреевич – кандидат философских наук, доцент кафедры рекламы, связей с общественностью и дизайна, Российский экономический университет имени Г. В. Плеханова (117997, Российская Федерация, г. Москва, Стремянный пер., 36, e-mail: logikaistorii@yandex.ru).

Статья поступила в редакцию 02.08.2023

После доработки 09.01.2024

Принята к публикации 12.01.2024

Information about the authors

Ekaterina M. Lazareva – Bachelor of Training «Advertising and public relations», Graduating from the Department of Advertising, Public Relations and Design, Plekhanov Russian University of Economics (36 Stremyanny Lane, Moscow, 117997, Russian Federation, e-mail: w4y.not@yandex.ru).

Vladimir A. Koshel – Candidate of Philosophical Sciences, Associate Professor of the Department of Advertising, Public Relations and Design, Plekhanov Russian University of Economics (36 Stremyanny Lane, Moscow, 117997, Russian Federation, e-mail: logikaistorii@yandex.ru).

The paper was submitted 02.08.2023

Received after reworking 09.01.2024

Accepted for publication 12.01.2024