

УДК 37

## Основные направления развития киберспорта и его образовательно-педагогический потенциал в воспитании подростков

**Карасев Егор Павлович**

Аспирант,  
кафедра общей педагогики, истории педагогики и образования,  
Московский государственный университет им. М.В. Ломоносова,  
119991, Российская Федерация, г. Москва, Ленинские горы, 1;  
e-mail: kep51998@yandex.ru

### Аннотация

В статье рассматриваются основные направления развития киберспорта в мире и Российской Федерации. Отмечается, что киберспорт неоднозначно воспринимается многими экспертами, несмотря на его высокий образовательно-педагогический потенциал. Киберспорт привлекает все больший интерес педагогов-теоретиков и практических исследователей. В результате проведенного исследования установлено, что полноценное участие в киберспорте может предоставить учащимся возможность освоить основные жизненные навыки, такие как координация движений, умение общаться, анализировать в ограниченное время значительный объем информации, командный подход. Указывается, что компетенции, которые смогут быть развиты в процессе участия в киберспорте, способствуют как социализации, так и формированию фундамента для развития устойчивой надстройки в виде совокупности когнитивных способностей, востребованных в цифровом обществе. В идеальном социуме досуговые мероприятия должны не только помогать преодолевать стрессы и усталость, но и развивать духовные и физические качества, исходя из социокультурных потребностей личности и общества, основных запросов индивидуумов. Особенности социокультурных характеристик индивида преломляются в его досуге. Особенно это актуально для молодежи, досуг которой по сравнению с другими возрастными группами отличается разнообразием и преобладанием активных и развлекательных форм. Следует отметить, что участие в киберспортивных мероприятиях, несмотря на значительное времяпрепровождение за компьютером, отвлекает молодежь от губительного, негативного вовлечения в различные современные способы досуга, сопровождающиеся курением, принятием алкоголя, запрещенных веществ. Допустимо рассматривать киберспорт как одно из средств педагогического воздействия на подростков, оказавшихся в достаточно сложной деятельностной среде, характеризующейся низкой степенью контроля со стороны педагогов и взрослых.

### Для цитирования в научных исследованиях

Карасев Е.П. Основные направления развития киберспорта и его образовательно-педагогический потенциал в воспитании подростков // Педагогический журнал. 2025. Т. 15. № 1А. С. 73-81.

**Ключевые слова**

Киберспорт, соревновательная видеоигра, подросток, педагогическое сопровождение, тренировочный процесс.

**Введение**

Киберспорт привлекает все больший интерес педагогов-теоретиков и практических исследователей. Киберспорт неоднозначно воспринимается многими экспертами, несмотря на его высокий образовательно-педагогический потенциал. Например, в 2019 году количество средних школ, участвующих в киберспорте, возросло в Соединенных Штатах с 200 до более 1200, а возрастная группа участников киберспорта расширилась со значительной скоростью – от подростков до учащихся средних и высших учебных заведений [Hallmann, Giel, 2018].

**Основное содержание**

Киберспорт подразумевает участие в соревновательных видеоиграх или электронных видах спорта с инновационными элементами:

- персонализация,
- сотрудничество,
- эмоции,
- технологии,
- сочетание формального и неформального контекстов.

Различные аспекты киберспорта рассматривались в различных дисциплинах, включая бизнес (маркетинг и потребительское потребление), спортивную науку (критерии спорта и спортивные модели), когнитивную науку, информатику (интеллектуальный анализ данных, программирование и машинное обучение по результатам игроков и социальному взаимодействию), право (авторское право и интеллектуальная собственность, право собственности и азартные игры), медиаисследования (прямая трансляция и виртуальное пространство) и социология (гендерный дискурс и неравенство [Tang, Sum, Li, Ma, Chung, Ho, 2023]).

Участие в киберспорте может предоставить учащимся возможность освоить основные жизненные навыки, такие как координация, общение и сплоченность команды [Tang, www...]. Геймеры развивают такие способности, как технологические компетенции, навыки критического, аналитического мышления, умения принимать оптимальные решения в крайне ограниченных временных рамках, у них формируется модельное и системное мышление, социальные навыки [Castillo, 2019], лидерские качества [Ding, 2018], умение работать в коллективе, проявлять гибкость, использовать свои сильные стороны и преимущества других игроков, командное мышление, умение [Vugne, 2020]. Участие в киберспорте улучшает грамотность, внимание, время реакции и навыки мышления более высокого порядка.

Кроме того, поскольку киберспорт является сферой, в которой различные психологические, интеллектуальные, социальные, эмоциональные навыки человека будут хорошо отражены, растущая популяция игроков в киберспорт предоставляет множество информации о взаимодействии природных способностей и внутриличностных навыков [Карасев, 2025]. Другое направление исследований специально нацелено на многопользовательские онлайн-игры (ММОГ), в которых «наиболее интенсивное социальное обучение происходит, когда

игроки взаимодействуют с тысячами других игроков через Интернет» [Johnson, 2024]. Посредством участия в таких играх геймеры приобретают «навыки грамотности XXI века» [Kowal, 2018], такие как быстрое понимание множественного текста, охват различно оформленной информации, грамотность цифровых медиа, системная грамотность, совместное решение проблем, социализация на втором и третьем иностранных языках, преодоление боязни говорения на иностранном языке, неформальная научная грамотность и вычислительная грамотность [Hallmann, Giel, 2017].

Однако исследования ценности киберспорта для развития навыков, как правило, были сосредоточены на одном или двух навыках в определенных типах игровых процессов, а не на попытках систематического обзора того, как киберспорт улучшает навыки XXI века. Более того, несмотря на то, что преимущества киберспорта все больше признаются на протяжении многих лет, особенно с тотальной цифровизацией многих аспектов общества во время пандемии COVID-19, негативные образы связи видеоигр с формами академической, физической, умственной и социальной дисфункции, такими как быстро возникающая игровая зависимость, усиливающаяся социальная изоляция и повышенная агрессия, долгое время были серьезной проблемой, которая препятствовала широкому применению видеоигр в образовательных учреждениях [Brilliant, 2019].

Поскольку киберспорт начинает рассматриваться как высокопотенциальный вариант карьеры, крайне важно понимать важность создания конвейера для саморазвития (или карьерного роста) для студентов-киберспортсменов в кампусе. Создавая в школах сообщество, ориентированное на киберспорт, ученики могут связать свою страсть с академическими и личными целями, создавая благоприятную среду для учеников, чтобы повышать уровень когнитивной деятельности, эрудиции, совершенствоваться и принимать различные аспекты киберспорта. От турниров, команд, клубов и тренировок до тренеров, руководителей команд и спонсоров – данные элементы в сообществе киберспорта помогут создать структурированный конвейер для учеников, чтобы учиться, расти и развиваться.

В отличие от традиционных видов спорта, он инклюзивный для всех, независимо от пола, возраста и физической силы. Поэтому он позволяет любому ученику, который интересуется киберспортом, присоединиться к тому же сообществу, чтобы сотрудничать, общаться и взаимодействовать с другими единомышленниками. Через сообщество киберспорта ученики могут развивать навыки STEM или поддерживать более эффективное обучение STEM, поскольку оно состоит из командной работы, решения проблем, науки о данных, интернет-технологий и кодирования.

Например, студенты, увлеченные киберспортом, часто углубляются в игры, пытаясь улучшить свои навыки и производительность. Они, как правило, пытаются понять данные или пытаются погрузиться в командную механику, чтобы увеличить процент побед. Этот процесс сам по себе является способом обучения. В связи с этим, все большее количество школ используют киберспорт в качестве платформы для обучения различным предметам и разрабатывают смешанные тренажеры, включающие знания из различных предметных областей [Канина, Пурскалова, Семак, 2021].

С социальной точки зрения, сообщество киберспорта поощряет командную работу, которая поможет студентам адаптироваться в обществе после окончания учебы [Ветошкина, Титова, 2019]. Оно также учит студентов спортивному мастерству и тому, как уважать соперников даже в проигрыше, проявлять сдержанность при проигрыше, осуществлять обучение на совершенных ошибках, применять ситуационное моделирование. Умение справляться с неудачами, достойно

принимать поражение, сохранять выдержку и контроль за эмоциями, разочарованиями – это урок, который каждый должен усвоить как можно раньше в своей жизни. Это повышает социальный и эмоциональный виды интеллекта, на которые в настоящее время обращается все более пристальное внимание в вопросах социализации молодежи.

Педагогические аспекты вовлеченности учащихся в киберспорт также обогащают социальное взаимодействие тех, кто не обладает достаточными коммуникативными навыками. Даже ВОЗ работала с игровыми компаниями во время пандемии COVID-19 в рамках кампании #PlayApartTogether, призывая людей оставаться дома и играть вместе, потому что киберспорт дает социальный опыт, даже когда требуется социальное дистанцирование.

Развитие карьеры также является еще одним преимуществом. Школьные сообщества могут помочь студентам определить свой путь в индустрии киберспорта. Студенты имеют возможность учиться, участвуя в сообществах, поскольку им нужно управлять командами, проводить турниры, анализировать игровой процесс и т. д. Этот процесс поможет развить способности и готовность к будущей карьере.

Кроме того, они получают доступ к различным карьерным путям в киберспорте, поскольку они лично познакомятся с этими работами, включая получение спонсорства, проведение турниров, создание трансляций мероприятий и т. д. Этот практический опыт позволит исследовать и находить идеальные работы для студентов, чтобы они могли представить себе карьеру в быстрорастущей игровой и киберспортивной индустрии. Хорошей отправной точкой для студентов, которые хотят войти в мир киберспорта, является создание профиля на определенных социальных платформах. Например, Planet9.gg от Aсeg может помочь студентам определить свою идентичность как игроков и создать ощущение достижения. Фактически, Planet9 позволяет игрокам общаться с единомышленниками в широком онлайн-сообществе, тем самым создавая новые отношения и стимулируя командную работу и соревнование.

Целесообразно привести примеры киберспорта в образовании. Например, рассмотрим League of Legends. Это стратегическая игра, в которой две команды по пять игроков должны сразиться друг с другом, чтобы завоевать базу противника. Каждый игрок может выбрать своего чемпиона из более чем 140 различных вариантов. Сегодня League of Legends является одним из самых конкурентоспособных видов киберспорта на поле, с турнирами, организованными на международном уровне. Это постоянно развивающаяся многопользовательская игра в реальном времени, которая следует за приключениями более тридцати героев. Цель — освободить Оверленд от злых сил. В Overwatch есть собственная профессиональная киберспортивная лига, сформированная 20 международными командами из разных городов. Rocket League- бесплатная видеоигра, которая сочетает в себе футбол и гонки на автомобилях. Квесты основаны на законах физики, объединяя развлечение и образование. Профессиональные чемпионы могут участвовать в ежегодном турнире Rocket League Championship Series. Кроме того, спорт и физическая активность связаны с повышением самооценки и самоэффективности. Достижение целей в упражнениях, будь то выносливость, сила или спортивные навыки, способствует чувству выполненного долга и самоуважения, что особенно важно для людей с низкой самооценкой и положительно влияет на их общее настроение и качество жизни [Pekmezі, Jennings, Marcus, 2009].

Следовательно, влияние физической активности на настроение является глубоким и многомерным. Благодаря высвобождению нейротрансмиттеров и эндорфинов упражнения могут напрямую повышать настроение и противодействовать симптомам расстройств настроения. Кроме того, социальные и самоуважительные аспекты занятий спортом добавляют



Школа киберспорта оснащена большими мониторами и высокопроизводительными ПК. Она работает при поддержке игровой компании NTTe-Sports, а уроки охватывают жанры от шутеров от первого лица до стратегий в реальном времени и многопользовательских онлайн-боевых арен. В школе нет формы, и занятия начинаются позже, чем в обычных школах, но, по словам школы, она соответствует национальным образовательным стандартам. «Наша цель — дать ученикам навыки, которые можно использовать не только в соревновательных играх, но и разными способами», — говорится в ней.

В Великобритании Британская федерация киберспорта объединилась с Колледжем киберспорта для разработки программ обучения. Учреждение предлагает степени в областях от дизайна игр до международного киберспортивного бизнеса, тренерства и управления в киберспорте.

В отчете Всемирного экономического форума «Ускорение образования 4.0: инвестиции в будущее обучения для восстановления, ориентированного на человека» отмечается, что необходимо больше изучать потенциальную роль технологий в содействии социальному и эмоциональному обучению: «Экраны и цифровые технологии теперь стали неотъемлемой частью повседневной жизни многих детей, а значит, и их образовательной и обучающей среды. Цифровые технологии могут быть ценным инструментом в развитии ребенка. Важно избегать ситуаций, в которых дети становятся пассивными получателями, оставляя меньше места для творчества, личного участия, реального взаимодействия и игры».

Представители американской технологической компании Intel утверждают, что игровое обучение, как было показано, предлагает «множество когнитивных, поведенческих и социальных преимуществ», включая повышение самооценки, повышение успеваемости и увеличение концентрации и вовлеченности – все то, что любой педагог мог бы одобрить». С другой стороны, регулирующие органы и правительства должны инвестировать в поддержку рабочей силы для развития необходимых цифровых навыков для процветания на будущих рынках труда — определяя наиболее важные компетенции и профессии, которые их требуют. Системы образования также должны будут адаптироваться, чтобы гарантировать, что школы, колледжи и университеты выпустят готовую к цифровым технологиям рабочую силу.

## Заключение

Таким образом, перспективы развития и применения киберспорта в рамках педагогических дисциплин для повышения социализации, развития цифровых и будущих профессиональных навыков и компетенций являются полезными и в совокупности с грамотной и регулярной психолого-педагогической поддержкой могут оказать позитивное воспитательное воздействие на учащихся, выработать у них лидерские качества, умение работать в команде, перераспределять обязанности для достижения общей цели, быстро ориентироваться в стремительно меняющейся цифровой среде. Это позволит подросткам подготовиться к вступлению во взрослую жизнь, насыщенную цифровыми технологиями.

## Библиография

1. Ветошкина Ю. В., Титова Е. С. Киберспорт и студенты-киберспортсмены как новые реалии общественной жизни // СГН. 2019. №1 (3).
2. Канина С. Ю., Пурскалова Ю. В., Семак М.А. Киберспорт как фактор формирования метапредметных компетенций у обучающихся старшего школьного возраста // Вестник ЧГПУ им. И.Я. Яковлева. 2021. №1 (110).

3. Карасев Е.П. Вовлеченность подростков в кибер-спорт как основа воспитательно педагогического воздействия // Современное педагогическое образование. – 2025. - №1.
4. Brilliant T.D. et al. Does video gaming have impacts on the brain: Evidence from a systematic review *Brain Sciences* (2019)
5. Byrne A.M. Using esports to teach bystander leadership and collaboration for students in STEM *About Campus* (2020)
6. Castillo R.P. Exploring the differential effects of social and individualistic gameplay motivations on bridging social capital for users of a massively multiplayer online game *Computers in Human Behavior* (2019)
7. Di Tang, Raymond Kim-wai Sum, Minghui Li, Ruisi Ma, Peichi Chung, Ray Wai-keung Ho, What is esports? A systematic scoping review and concept analysis of esports, *Heliyon*, Volume 9, Issue 12, 2023, e23248, <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e23248>.
8. Ding Y. et al. What makes a champion: The behavioral and neural correlates of expertise in multiplayer online battle arena games *International Journal of Human-Computer Interaction* (2018)
9. Esports are being taught in schools. Could they give students useful workplace skills? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.weforum.org/stories/2023/03/esports-on-educational-curriculums-teach-skills/> (дата обращения 16.02.2025)
10. Hallmann, K., & Giel, T. (2017). eSports – Competitive sports or recreational activity? *Sport Management Review*, 21(1), 14–20. <https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.011>
11. Johnson, M. R. (2024). “Esports and Game Streaming”. In N. Bowman (Ed), *Entertainment Media and Communication*, De Gruyter Publishing, 563-577.
12. Kiecolt-Glaser J.K., Renna M.E., ShROUT M.R., Madison A.A. Stress Reactivity: What Pushes Us Higher, Faster, and Longer—And Why It Matters. *Curr. Dir. Psychol. Sci.* 2020;29:492–498. doi: 10.1177/0963721420949521. <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC10819297/>
13. Kirstin Hallmann, Thomas Giel, eSports – Competitive sports or recreational activity? *Sport Management Review*, Volume 21, Issue 1, 2018, Pages 14-20, <https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.011>.
14. Kowal M. et al. Different cognitive abilities displayed by action video gamers and non-gamers *Computers in Human Behavior* (2018)
15. Martín-Rodríguez A, Gostian-Ropotin LA, Beltrán-Velasco AI, Belando-Pedreño N, Simón JA, López-Mora C, Navarro-Jiménez E, Tornero-Aguilera JF, Clemente-Suárez VJ. Sporting Mind: The Interplay of Physical Activity and Psychological Health. *Sports (Basel)*. 2024 Jan 22;12(1):37. doi: 10.3390/sports12010037. PMID: 38275986; PMCID: PMC10819297.
16. Pekmezi D., Jennings E., Marcus B.H. Evaluating and Enhancing Self-Efficacy for Physical Activity. *ACSMs Health Fit. J.* 2009;13:16–21. doi: 10.1249/FIT.0b013e3181996571.
17. Wanyi Tang Understanding Esports from the Perspective of Team Dynamics <https://thesportjournal.org/article/understanding-esports-from-the-perspective-of-team-dynamics/>

## **Main directions of esports development and its educational-pedagogical potential in adolescent education**

**Egor P. Karasev**

Postgraduate Student,  
Department of General Pedagogy, History of Pedagogy and Education,  
Lomonosov Moscow State University,  
119991, 1, Leninskie Gory, Moscow, Russian Federation;  
e-mail: [kep51998@yandex.ru](mailto:kep51998@yandex.ru)

### **Abstract**

The article discusses the main directions of development of eSports in the world and the Russian Federation. It is noted that eSports is perceived ambiguously by many experts, despite its high educational and pedagogical potential. E-sports attracts increasing interest of theoretical teachers and practical researchers. As a result of the study, it was found that full participation in eSports can provide students with the opportunity to master basic life skills, such as coordination of movements,

the ability to communicate, analyze a significant amount of information in a limited time, and a team approach. It is indicated that the competencies that can be developed in the process of participation in eSports contribute to both socialization and the formation of the foundation for the development of a sustainable superstructure in the form of a set of cognitive abilities in demand in the digital society. In an ideal society, leisure activities should not only help overcome stress and fatigue, but also develop spiritual and physical qualities, based on the socio-cultural needs of the individual and society, the main requests of individuals. Features of the socio-cultural characteristics of the individual are refracted in his leisure. This is especially relevant for young people, whose leisure time, compared to other age groups, is distinguished by its diversity and prevalence of active and entertaining forms. It should be noted that participation in e-sports events, despite spending a significant amount of time at the computer, distracts young people from harmful, negative involvement in various modern leisure activities, accompanied by smoking, drinking alcohol, and illegal substances. It is acceptable to consider e-sports as one of the means of pedagogical influence on teenagers who find themselves in a rather complex activity environment, characterized by a low degree of control on the part of teachers and adults.

### For citation

Karasev E.P. (2025) Osnovnye napravleniya razvitiya kiberporta i ego obrazovatelno-pedagogicheskiy potentsial v vospitanii podrostkov [Main Directions of Esports Development and Its Educational-Pedagogical Potential in Adolescent Education]. *Pedagogicheskii zhurnal* [Pedagogical Journal], 15 (1A), pp. 73-81.

### Keywords

Esports, competitive video gaming, adolescents, pedagogical support, training process.

### References

1. Kirstin Hallmann, Thomas Giel, eSports – Competitive sports or recreational activity? *Sport Management Review*, Volume 21, Issue 1, 2018, Pages 14-20, <https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.011>.
2. Di Tang, Raymond Kim-wai Sum, Minghui Li, Ruisi Ma, Peichi Chung, Ray Wai-keung Ho, What is esports? A systematic scoping review and concept analysis of esports, *Heliyon*, Volume 9, Issue 12, 2023, e23248, <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e23248>.
3. Wanyi Tang Understanding Esports from the Perspective of Team Dynamics <https://thesportjournal.org/article/understanding-esports-from-the-perspective-of-team-dynamics/>
4. Castillo R.P. Exploring the differential effects of social and individualistic gameplay motivations on bridging social capital for users of a massively multiplayer online game *Computers in Human Behavior* (2019)
5. Ding Y. et al. What makes a champion: The behavioral and neural correlates of expertise in multiplayer online battle arena games *International Journal of Human-Computer Interaction* (2018)
6. Byrne A.M. Using esports to teach bystander leadership and collaboration for students in STEM *About Campus* (2020)
7. Karasev E.P. Involvement of adolescents in eSports as a basis for educational and pedagogical influence // *Modern pedagogical education*. – 2025. - No. 1.
8. Johnson, M. R. (2024). “Esports and Game Streaming.” In N. Bowman (Ed), *Entertainment Media and Communication*, De Gruyter Publishing, 563-577.
9. Kowal M. et al. Different cognitive abilities displayed by action video gamers and non-gamers *Computers in Human Behavior* (2018)
10. Hallmann, K., & Giel, T. (2017). eSports – Competitive sports or recreational activity? *Sport Management Review*, 21(1), 14–20. <https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.011>
11. Brilliant T.D. et al. Does video gaming have impacts on the brain: Evidence from a systematic review of Brain Sciences (2019)
12. Kanina S. Yu., Purskalova Yu. V., Semak M.A. CYBERSPORTS AS A FACTOR IN THE FORMATION OF META-SUBJECT COMPETENCES IN SENIOR SCHOOL STUDENTS // *Bulletin of the Chelyabinsk State Pedagogical*

- 
- Univ. named after I. Ya. Yakovlev. 2021. No. 1 (110).
13. Vetoshkina Yu. V., Titova E. S. CYBERSPORTS AND STUDENTS-CYBER ATHLETES AS NEW REALITIES OF SOCIAL LIFE // SGN. 2019. No. 1 (3).
  14. Pekmezi D., Jennings E., Marcus B.H. Evaluating and Enhancing Self-Efficacy for Physical Activity. *ACSMs Health Fit. J.* 2009;13:16–21. doi: 10.1249/FIT.0b013e3181996571.
  15. Kiecolt-Glaser J.K., Renna M.E., ShROUT M.R., Madison A.A. Stress Reactivity: What Pushes Us Higher, Faster, and Longer—And Why It Matters. *Curr. Dir. Psychol. Sci.* 2020;29:492–498. doi: 10.1177/0963721420949521. <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC10819297/>
  16. Martín-Rodríguez A, Gostian-Ropotin LA, Beltrán-Velasco AI, Belando-Pedreño N, Simón JA, López-Mora C, Navarro-Jiménez E, Tornero-Aguilera JF, Clemente-Suárez VJ. Sporting Mind: The Interplay of Physical Activity and Psychological Health. *Sports (Basel)*. 2024 Jan 22;12(1):37. doi: 10.3390/sports12010037. PMID: 38275986; PMCID: PMC10819297.
  17. Esports are being taught in schools. Could they give students useful workplace skills? [Electronic resource]. – Access mode: <https://www.weforum.org/stories/2023/03/esports-on-educational-curriculums-teach-skills/> (date of access 16.02.2025)