

УДК 373.5.016:[796:004.92]

Педагогическое сопровождение развития киберспортсменов

Карасев Егор Павлович

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

Аннотация

В статье рассматриваются возможности педагогической поддержки деятельности киберспортсменов. Проведен анализ основных преимуществ и негативных аспектов киберспорта. Выделены положительные моменты киберспорта для развития когнитивных способностей, эмоционального и социального интеллекта, формирования лидерских качеств. Указывается, что педагогические аспекты сопровождения киберспортсменов остаются малоизученными в силу новизны данного явления и начального этапа становления киберспорта как спортивной дисциплины. Делается вывод о необходимости дополнительных исследований для формирования эффективной системы педагогической поддержки молодежи, увлекающейся киберспортом. Особое внимание уделяется важности сочетания киберспортивных занятий с физической активностью, полноценной учебной и участием в социальной жизни. Отмечается целесообразность адаптации зарубежного педагогического опыта в области поддержки, консультирования и обучения киберспортсменов школьного возраста.

Для цитирования в научных исследованиях

Карасев Е.П. Педагогическое сопровождение развития киберспортсменов // Педагогический журнал. 2025. Т. 15. № 2А. С. 37-46.

Ключевые слова

Киберспорт, педагогическое сопровождение, эмоциональный интеллект, социальный интеллект, социализация, киберспортивное образование.

Введение

В настоящее время киберспорт активно развивается и получает признание в различных спортивных инстанциях как полноценная спортивная дисциплина. В то же время, со стороны педагогов высказываются вполне обоснованные сомнения в однозначно положительном влиянии киберспорта на остальные стороны жизни киберспортсменов, большинство из которых находится в подростковом возрасте и испытывает многочисленные проблемы, помимо учебных, с социализацией, самоидентификацией, самоопределением, пониманием своего места в жизни.

Основное содержание

Современная среда характеризуется как конфликтная – ей присущи многочисленные вызовы, заставляющие подростков принимать решения, которые могут оказать влияние на всю последующую жизнь. Подростки, которые находятся на этапе формирования собственного мировоззрения, испытывают значительные трудности, и часть из них уходит от действительности, прибегая к геймингу, проводит много времени в социальных сетях, бесконтрольно расходует ценное время на «фишинг» в интернете, просматривает TikTok, ленты в Инстаграме (запрещено в Российской Федерации).

И на фоне тотальной цифровизации происходит активизация гейминговой активности молодежи. Следует отметить, что формат большинства существующих интернет-игр связан с агрессивным контентом. В связи с этим, педагогам необходимо выработать противодействие подобному повышению уровня агрессивности подростков, которая и так присуща данному возрасту, и суметь перевести негативные проявления в созидательное русло, переформатировав складывающееся поведение в, например, спортивную деятельность. При этом военизированный, агрессивный контент окажется, в лучшем случае, сопроводительным фоном, минимально затрагивающим ценности молодого поколения.

С одной стороны, «гаджетизация жизнедеятельности» – ненормированное и несознательное использование компьютеров приводит к «виртуальному аутизму», негативным последствиям развития клипового мышления, нарушениям речи, внимания и памяти [Карасёв, 2025]. У подростков, характеризующихся зависимостью от компьютерных игр, значительно снижаются адаптационные возможности к социализации. С другой стороны, этот процесс даёт и позитивные возможности (публичное самовыражение, повышение учебной самостоятельности, относительно безопасное экспериментирование, оперативное наглядное моделирование, деятельностное лонгитюдное проектирование, оцифровывание результатов деятельности, сетевое обучение, быстрота и гибкость реагирования на новые условия и т. д.). Также, помимо непосредственных навыков, необходимых и достаточных для участия в киберсоревнованиях, у киберспортсменов вырабатываются косвенные навыки, также являющиеся важными при взаимодействии с субъектами в виртуальном пространстве.

Вопросы педагогического осмысления гаджетизации молодежи, их обращение к видеоиграм становятся предметом научных изысканий уже второе десятилетие. Как следствие, постепенно, с накоплением научно-исследовательской базы происходит формирование нового научного направления в виде киберпедагогики [Беспалько, 2016; Обыденкова, 2015; Теркулова, 2020; Тасимова, 2023].

В.П.Беспалько утверждает, что «только индивидуализированный процесс обучения может продвинуть учащегося в обучении до любого, наперёд заданного уровня усвоения. Этой же

способностью обладает и «хороший», терпеливый репетитор, который строит процесс учения своего подопечного под замкнутым управлением, в направленном информационном процессе, уделяя этому массу своего времени или применяя для этого компьютер» [Беспалько, 2017].

По нашему мнению, данная педагогическая отрасль – киберпедагогика будет интенсивно развиваться по мере совершенствования информационных технологий, разработки новых форм соревнований среди профессионалов, которые сделали киберспорт своим призванием. Важно отметить, что в связи с наличием возможного дисбаланса в процессе тренировок киберспортсменов особое значение приобретает комплекс профилактических мероприятий, направленных на предотвращение зависимости, особенно у подростков, как возрастной группы, наиболее подверженной этому в связи с особенностями формирующейся психики и физиологии.

Далее, за последние годы участились случаи онлайн-мошенничества, кибербуллинга, расовых оскорблений, азартных игр и порнографии из-за отсутствия самоконтроля и общей осведомленности среди пользователей Интернета. В связи с этим, необходимо повышать осведомленность и проводить обучение по кибербезопасности в школах, чтобы защитить учащихся от кибербуллинга, онлайн-мошенничества и ложных представлений о вреде информационных технологий, сформировать обоснованные на знаниях и истинной информации подходы к использованию всех возможностей, предоставляемых социальными сетями.

Исследования показывают, что уровень самоконтроля и осведомленности о мерах безопасности среди подростков – пользователей Интернета, по-прежнему, остается умеренным и низким. Чтобы обеспечить знания о кибербезопасности, подросткам необходимо получить всестороннее образование о том, как необходимо действовать в киберпространстве [Брутова, Буторина, Малахова, 2022]. Это образование гарантирует, что они понимают, как защитить себя от киберпреступлений [Амангельдиева, Кульгильдинова, Танкибаева, www]. Важно при рассмотрении особенностей киберпедагогики принимать во внимание суть образования в области кибербезопасности в школах и предложить стратегии, которые преподаватели могут использовать для продвижения образования в области кибербезопасности в учебных заведениях [Amankwa, 2021].

В настоящее время многие молодые люди используют Интернет как платформу для провоцирования дискуссий, расширения своей популярности или выражения своих чувств. Они также занимаются гражданской журналистикой, где они получают удовлетворение от того, что первыми поделились определенной проблемой за счет повышенного внимания со стороны других пользователей. Через различные платформы социальных сетей, такие как Facebook, Instagram, Twitter и YouTube, пользователи Интернета могут публиковать свои видео, фотографии и даже комментарии относительно определенной проблемы. Таким образом, люди часто поддерживают связь через Интернет, публикуя свои действия, взаимодействия и другие аспекты своей повседневной жизни [Pencheva, Joseph, Awais, 2020]. Однако иногда возникает проблема, когда пользователи Интернета быстро и в чрезмерном объеме делятся информацией, не заботясь о своей безопасности или достоверности контента [Park, 2020].

Киберпреступность против подростков и детей вызывает растущую обеспокоенность у родителей и общества, в целом, в основном, потому, что родители не знают досконально об угрозах, которые кибератаки представляют для их детей и их семей. Как правило, дети избегают сообщать родителям о своей интернет-активности, что затрудняет обнаружение вреда, наносимого кибератаками. Это происходит вследствие опасения быть наказанным, желания избежать конфликтов, ухудшения внутрисемейных отношений.

Подросток, несмотря на критический подход к сложившейся в семье модели взаимодействия, внутренне, на подсознательном уровне всегда стремится и мечтает о

благополучной семье, доверительной атмосфере, а разрушительные действия происходят как следствие протеста против неблагоприятного положения. В силу юношеского максимализма, подростку представляется более легким все разрушить, а не создавать по небольшим фрагментам ежедневного вложения труда и усилий – физических и духовных. Тем не менее, работа с подростками в направлении созидания должна проводиться регулярная и несыпная. Только так становится возможным противостоять всем тем усиливающимся негативным вызовам, которые множатся в геометрической прогрессии в силу простоты дублирования при помощи информационных технологий [Плешаков, 2016].

Исследования также показывают, что кибербуллинг приобретает все усиливающиеся масштабы из-за увеличения использования Интернета молодыми людьми, и, что еще важнее, больше всего, страдают школьники, поскольку они являются легкой мишенью для издевательств среди сверстников [Rademaker, 2016]. Что еще более важно, использование Интернета среди детей подвергает их предвзятому нападению, запугиванию, преследованиям, они могут быть вовлечены в различные противоправные действия. В исследовании также утверждается, что жертвами этих атак, в основном, являются подростки в силу их детской доверчивости, невыработанного умения вовремя сказать «нет» незнакомцу. В связи с данным обстоятельством, существует необходимость раннего обучения молодых людей важности знаний о кибербезопасности [Robins, 2015]. Таким образом, психологическая подготовленность подростков к возможным опасностям в Интернете, во время общения с незнакомцами является важной обязанностью педагогов, которые за счет кейстади могут рассмотреть различные ситуации и способы выхода из них с минимальными последствиями.

В то же время, участие в киберспорте позволяет детям обрести своих единомышленников, с которыми становится возможным разделить не только интересы в сфере компьютерных игр, но и за ее пределами. Особенно это становится возможным, когда происходит сочетание участия в виртуальном мире на платформе организованной школы подготовки в рамках киберспорта. Это позволяет внести элемент дисциплины, контроля, направления в нужном русле, исключить вредные и опасные элементы в виде кибербуллинга, вовлечения в опасные мероприятия, противоправного и наносящего ущерб несформированной психике подростка.

Современные подростки обладают высоким уровнем компетенций в использовании своих смартфонов, различных девайсов, и это становится проблемой для родителей, желающих защитить своих детей от кибератак и контролировать их действия в сети. С положительными намерениями родители предоставляют детям неограниченный доступ к интернет-гаджетам в качестве меры по контролю за их безопасностью или обеспечению их доступности. Однако с этой свободой и неограниченным доступом уязвимость детей к киберугрозам значительно возросла, особенно, из-за того, что они подвергаются киберпреступности [Negi, Sunita, 2019].

Таким образом, когда дети пользуются различными преимуществами Интернета, они должны понимать связанные с этим угрозы посредством обучения кибербезопасности в учебных заведениях. Знания в области кибербезопасности помогут защитить их от потенциальных рисков, связанных с использованием Интернета, и понять киберэтику. В этой связи педагоги должны нести ответственность за поощрение ответственного использования Интернета; это поможет снизить распространенность кибератак [Trappe, Straub, 2021].

Использование детьми различных платформ социальных сетей быстро развивалось из-за значительных рыночных, технологических инноваций. Исследование использования Интернета детьми показало, что большую часть своего времени в Интернете они проводят за просмотром мини-фильмов, мультфильмов, анимаций и песен. Дети младшего возраста предпочитают

мультфильмы и анимацию, в то время как дети постарше смотрят более зрелый контент на различных платформах, включая блоги, игры, музыкальные клипы, развлекательные короткие видео, участие в социальных сетях.

Поэтому, имея эту справочную информацию, школы должны играть решающую роль в обучении цифровой грамотности, чтобы защитить детей от потенциальных киберугроз. Они также могут помочь родителям управлять и контролировать использование интернета дома, чтобы ограничить легкий доступ к контенту для взрослых. Что еще важнее, родители могут получить рекомендации о том, как регулировать количество времени, которое их дети проводят в сети, используя простые стратегии и действия, такие как вовлечение их в домашние дела или качественное времяпрепровождение с ними. Важно контролировать онлайн-активность ребенка, поскольку исследования показывают, что дети, которые проводят слишком много времени в сети, много времени, проведенного онлайн за видеоиграми и просмотром фильмов, вероятно, разовьют антисоциальное или агрессивное поведение [Fichtner, 2018].

Основная цель знаний о кибербезопасности в школах — информировать молодых пользователей Интернета о потенциальных рисках использования различных платформ социальных сетей. Различные платформы интернет-коммуникаций, такие как чат, социальные сети, электронная почта, мгновенные сообщения и онлайн-игры могут подвергать пользователей кибератакам, таким как оскорбления и предвзятые атаки со стороны других пользователей Интернета. Эти атаки особенно проблематичны для людей с низкой самооценкой, подростков с неустоявшимся мнением о себе как ценной личности, которые подвергаются более высокому риску воздействия оскорбительных комментариев, и это может привести к депрессии.

Для предупреждения развития различных проявлений девиантного поведения среди подростков возможно применение разрабатываемых приемов и методов педагогического воздействия, в том числе, посредством приобщения подростков не просто к игровым цифровым технологиям, а, именно, к киберспорту. С помощью участия в играх геймеры приобретают «навыки грамотности 21-го века», такие как быстрое понимание множественного текста, охват и ориентирование в 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 и вычислительная грамотность.

Многие исследования показали, что киберспорт может способствовать развитию ряда навыков XXI-го века, таких как командная работа, лидерство, критическое мышление, решение проблем и коммуникация, которые важны для учащихся, чтобы подготовиться к будущим вызовам и все чаще востребованы работодателями. 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 21-го 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.

Поскольку киберспорт начинает рассматриваться как высокопотенциальный вариант карьеры, крайне важно понимать важность создания конвейера для саморазвития (или карьерного

роста) для школьников-киберспортсменов. Создавая в школах сообщество, ориентированное на киберспорт, ученики могут связать свою страсть с академическими и личными целями, создавая благоприятную среду для учеников, чтобы учиться, совершенствоваться и принимать различные аспекты киберспорта. От турниров, команд, клубов и тренировок до тренеров, руководителей команд и спонсоров — эти 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, подростки, увлеченные киберспортом, часто углубляются в свои игры, пытаются улучшить свои навыки и производительность. Они, как правило, пытаются понять данные и погрузиться в командную механику, чтобы увеличить число побед. Этот процесс, сам по себе, является способом обучения. В связи с этим, все больше школ используют киберспорт в качестве платформы для обучения [Ветошкина, Титова, 2019].

С социальной точки зрения, сообщество киберспорта поощряет командную работу, которая поможет подросткам адаптироваться в обществе после окончания учебы. Оно также учит подростков спортивному мастерству и тому, как уважать соперников даже в проигрыше. Как справляться с неудачами и разочарованиями — это урок, который каждый должен усвоить как можно раньше в своей жизни. Киберспорт также приносит социальное взаимодействие подросткам, которые не умеют ладить с другими или, в силу обстоятельств, проживают в удаленном регионе, где отсутствуют сверстники. 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, когда требуется социальное дистанцирование.

При овладении достаточно высоким уровнем киберигровой компетенции, киберспортсмены могут получить перспективу развития данного вида деятельности в будущем. 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, обсуждать проигрыши, разрабатывать стратегии игрового поведения.

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 занятость для молодых людей, чтобы они могли создать карьеру в быстрорастущей киберспортивной индустрии.

Хорошей отправной точкой для студентов, которые хотят войти в мир киберспорта, является создание профиля на определенных социальных платформах. Например, Planet9.gg от Acer может помочь участникам определить свою идентичность как игроков и создать ощущение наличия определенного уровня достижений. 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. League of Legends- Стратегическая игра, в которой две команды по пять чемпионов 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 киберспортов на поле, с турнирами, организованными на международном уровне. Постоянно развивающаяся многопользовательская игра в реальном времени, которая следует за приключениями более тридцати героев, которые должны сразиться друг с другом, разделившись на команды по 5 человек. 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.

Заключение

Спорт обладает отличительной природой, поскольку он синергетически объединяет физические, когнитивные, психологические, социальные компоненты, выделяя их как уникальную сферу человеческих усилий. Это дает основу для более всестороннего изучения нейробиологических путей, выясняя, как физическая активность запускает нейрохимические взаимодействия, которые улучшают и стабилизируют психическое состояние. Более того, изучение эмоциональной регуляции и спорта способствует выработке терапевтических и гармонизирующих эффектов физической активности, в то время, как тема повышения устойчивости фокусируется на том, как спорт может укрепить человеческий дух перед лицом жизненных вызовов.

Так, после проведения киберигры основная масса киберспортсменов остается в сети, обсуждая прошедшую игру, минусы, слабые места, тактику противника. В то же время, при наличии грамотного педагога-тренера возможно обеспечить полноценный отдых, восстановление сил и кумуляцию полученных тренировочных навыков. Очевидно, что при разработке педагогического сопровождения киберспортсменов необходимо учитывать весь накопленный многолетний опыт воспитательной, тренировочной, педагогической деятельности по сопровождению спортсменов в более традиционных видах спорта [Карасев, 2025].

Это позволит оптимально задействовать имеющийся богатый опыт тренировочного процесса, подготовки к соревнованиям, выработки устойчивых моральных и психологических паттернов поведения. Как следствие, у подростков будет более высокая устойчивость к поражениям в игре, мотивация к последующим раундам не будет снижена, не возникнет уныние, неуверенность в собственных силах. Для этого целесообразно подключать имеющиеся традиционные способы восстановительных и развивающих практик.

Библиография

1. Карасёв Е.П. Основные направления развития киберспорта и его образовательно-педагогический потенциал в воспитании подростков // Педагогический журнал. 2025. №1.
2. Беспалько В.П. Киберпедагогика - вызов XXI века // Народное образование. 2016. №7-8 (1458).

3. Обыденкова В. К. Предпосылки становления киберпедагогики как науки XXI века // Философские проблемы информационных технологий и киберпространства. 2015. №2.
4. Теркулова И.Н. Цифровая среда как педагогическое условие позитивной социализации обучающихся во франкоговорящих странах (Франция, Канада) : Дис. ... канд. пед. наук : 13.00.01 М., 2020.
5. Тасимова Н.В. Развитие самопонимания младшего подростка в воспитывающей деятельности с использованием Интернета: автореф. дис. ... канд. пед. наук. 5.8.1 / Тасимова Надежда Владимировна. – Саратов, 2023. – 24 с.
6. Беспалько В.П. Киберпедагогика-образовательный вызов XXI века. Педагогическая технология киберпедагогики // Школьные технологии. 2017. №1.
7. Брутова М.А., Буторина А.Н., Малыгина Е.В. ПРОБЛЕМЫ КИБЕРСОЦИАЛИЗАЦИИ В СОВРЕМЕННОМ ЦИФРОВОМ ПРОСТРАНСТВЕ // Проблемы современного педагогического образования. 2022. №74-1.
8. Амангельдиева Г.А., Кульгильдинова Т.А., Танкибаева М.Х. КИБЕРПЕДАГОГИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПРИ ОБУЧЕНИИ ЯЗЫКАМ В УСЛОВИЯХ НЕПРЕРЫВНОГО ОБРАЗОВАНИЯ <https://doi.org/10.48371/PEDS.2024.73.2.022> (дата обращения 19.03.2025)
9. Amankwa E. (2021) Relevance of Cybersecurity Education at Pedagogy Levels in Schools. *Journal of Information Security*, 12, 233-249. doi: 10.4236/jis.2021.124013.
10. Pencheva D., Joseph, H. and Awais, R. (2020) Bringing Cyber to School: Integrating Cybersecurity into Secondary School Education. *IEEE Security & Privacy*, 18, 68-74. <https://doi.org/10.1109/MSEC.2020.2969409>
11. Park H.-Ho. (2020) A Study on Cyber Crime Deterrence Recognition: The Influence of Recognition of Punishment for Cyber Crime on Intention to Report Crime. *Korean Criminal Psychology Research*, 16, 85-98. <https://doi.org/10.25277/KCPR.2020.16.4.85>
12. Плешаков В.А. О психопластике киберсоциализации человека // Преподаватель XXI век. 2016. №2.
13. Rademaker M. (2016) Assessing Cyber Security 2015. *Information & Security: An International Journal*, 34, 93-104. <https://doi.org/10.11610/isij.3407>
14. Robins, A. (2015) The Ongoing Challenges of Computer Science Education Research. *Computer Science Education*, 25, 115-119. <https://doi.org/10.1080/08993408.2015.1034350>
15. Negi, S. and Sunita, M. (2019) Effectiveness of Cyber Bullying Sensitization Program (CBSP) to Reduce Cyber Bullying Behavior among Middle School Children. *International Journal of Cyber Research and Education*, 1, Article No. 5. <https://doi.org/10.4018/IJCRE.2019010105>
16. Trappe, W. and Straub, J. (2021) Journal of Cybersecurity and Privacy: A New Open Access Journal. *Journal of Cybersecurity and Privacy*, 1, 1-3. <https://doi.org/10.3390/cybersecurity1010001>
17. Fichtner, L. (2018) What Kind of Cyber Security? Theorising Cyber Security and Mapping Approaches. *Internet Policy Review*, 7, 1-19. <https://doi.org/10.14763/2018.2.788>
18. Ветошкина Ю. В., Титова Е. С. КИБЕРСПОРТ И СТУДЕНТЫ-КИБЕСПОРТСМЕНЫ КАК НОВЫЕ РЕАЛИИ ОБЩЕСТВЕННОЙ ЖИЗНИ // СГН. 2019. №1 (3).
19. Карасев Е.П. Вовлеченность подростков в киберспорт как основа воспитательно-педагогического воздействия // Современное педагогическое образование. – 2025. – №1. – С. 8-12.

Pedagogical Support for Esports Athletes' Development

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

Abstract

This article examines the potential for pedagogical support in esports athletes' development. The study analyzes both the advantages and negative aspects of competitive gaming, highlighting its

Egor P. Karasev

positive impact on cognitive abilities, emotional and social intelligence development, as well as leadership qualities formation. The research emphasizes that pedagogical aspects of esports athletes' support remain understudied due to the novelty of this phenomenon and the early stage of esports' development as a recognized sport discipline. The author concludes that additional research is necessary to establish an effective system of pedagogical support for youth engaged in esports. Special attention is given to the importance of balancing esports activities with physical exercise, academic commitments, and social participation. The study suggests adapting international best practices in pedagogical support, counseling, and education for school-aged esports athletes.

For citation

Karasev, E.P. (2025) Pedagogicheskoe soprovozhdenie razvitiya kibersportsmenov [Pedagogical Support for Esports Athletes' Development]. *Pedagogicheskii zhurnal* [Pedagogical Journal], 15 (2A), pp. 37-46.

Keywords

Esports, pedagogical support, emotional intelligence, social intelligence, socialization, esports education.

References

1. Karasev E.P. The main directions of development of eSports and its educational and pedagogical potential in the education of adolescents // *Pedagogical journal*. 2025. No. 1.
2. Bespalko V.P. Cyberpedagogy - a challenge of the 21st century // *Public education*. 2016. No. 7-8 (1458).
3. Obydenkova V.K. Prerequisites for the formation of cyberpedagogy as a science of the 21st century // *Philosophical problems of information technology and cyberspace*. 2015. No. 2.
4. Terkulova I.N. Digital environment as a pedagogical condition for positive socialization of students in French-speaking countries (France, Canada):. Dis. ... Cand. Ped. Sciences: 13.00.01 M., 2020.
5. Tasimova N.V. Development of self-understanding of a younger teenager in educational activities using the Internet: author's abstract. dis. ... Cand. Ped. Sciences. sciences. 5.8.1 / Tasimova Nadezhda Vladimirovna. - Saratov, 2023. - 24 p.
6. Bespalko V.P. Cyberpedagogy - the educational challenge of the XXI century. *Pedagogical technology of cyberpedagogy // School technologies*. 2017. No. 1.
7. Brutova M.A., Butorina A.N., Malykhina E.V. PROBLEMS OF CYBERSOCIALIZATION IN THE MODERN DIGITAL SPACE // *Problems of modern pedagogical education*. 2022. No. 74-1.
8. Amangeldieva G.A., Kulgildinova T.A., Tankibaeva M.Kh. CYBERPEDAGOGICAL GUIDELINES FOR TEACHING LANGUAGES IN CONTINUOUS EDUCATION <https://doi.org/10.48371/PEDS.2024.73.2.022> (Accessed 19.03.2025)
9. Amankwa E. (2021) Relevance of Cybersecurity Education at Pedagogy Levels in Schools. *Journal of Information Security*, 12, 233-249. doi: 10.4236/jis.2021.124013.
10. Pencheva D., Joseph, H. and Awais, R. (2020) Bringing Cyber to School: Integrating Cybersecurity into Secondary School Education. *IEEE Security & Privacy*, 18, 68-74. <https://doi.org/10.1109/MSEC.2020.2969409>
11. Park H.-Ho. (2020) A Study on Cyber Crime Deterrence Recognition: The Influence of Recognition of Punishment for Cyber Crime on Intention to Report Crime. *Korean Criminal Psychology Research*, 16, 85-98. <https://doi.org/10.25277/KCPR.2020.16.4.85>
12. Pleshakov V.A. On the Psychoplasticity of Human Cybersocialization // *Teacher of the XXI Century*. 2016. No. 2.
13. Rademaker M. (2016) Assessing Cyber Security 2015. *Information & Security: An International Journal*, 34, 93-104. <https://doi.org/10.11610/isij.3407>
14. Robins, A. (2015) The Ongoing Challenges of Computer Science Education Research. *Computer Science Education*, 25, 115-119. <https://doi.org/10.1080/08993408.2015.1034350>
15. Negi, S. and Sunita, M. (2019) Effectiveness of Cyber Bullying Sensitization Program (CBSP) to Reduce Cyber Bullying Behavior among Middle School Children. *International Journal of Cyber Research and Education*, 1, Article No. 5. <https://doi.org/10.4018/IJCRE.2019010105>
16. Trappe, W. and Straub, J. (2021) Journal of Cybersecurity and Privacy: A New Open Access Journal. *Journal of Cybersecurity and Privacy*, 1, 1-3. <https://doi.org/10.3390/cybersecurity1010001>

-
17. Fichtner, L. (2018) What Kind of Cyber Security? Theorising Cyber Security and Mapping Approaches. *Internet Policy Review*, 7, 1-19. <https://doi.org/10.14763/2018.2.788>
 18. Vetoshkina Yu. V., Titova E. S. CYBERSPORTS AND STUDENTS-CYBER ATHLETES AS NEW REALITIES OF SOCIAL LIFE // *SGN*. 2019. No. 1 (3).
 19. Karasev E. P. Involvement of adolescents in cybersports as the basis for educational and pedagogical influence // *Modern pedagogical education*. – 2025. – No. 1. – P. 8-12.