

Суходимцев П. А. К вопросу подготовки профессиональных комментаторов компьютерного спорта (киберспорта) / П. А. Суходимцев // Научный диалог. — 2018. — № 7. — С. 346—357. — DOI: 10.24224/2227-1295-2018-7-346-357.

Sukhodimtsev, P. A. (2018). On Problem of Training of Professional Commentators of Computer Sports (e-Sports). *Nauchnyy dialog*, 7: 346-357. DOI: 10.24224/2227-1295-2018-7-346-357. (In Russ.).



Журнал включен в Перечень ВАК

УДК 378.147:[796.093:004]

DOI: 10.24224/2227-1295-2018-7-346-357

К вопросу подготовки профессиональных комментаторов компьютерного спорта (киберспорта)

© Суходимцев Петр Александрович (2018), [orcid.org/orcid.org/0000-0003-4747-8151](https://orcid.org/0000-0003-4747-8151), магистр спорта, Российский государственный университет физической культуры, спорта, молодежи и туризма (ГЦОЛИФК) (Москва, Россия), suhpeter@yandex.ru.

Рассматриваются теоретические основы становления профессии комментатора компьютерного спорта в условиях постиндустриального общества. Подчеркивается, что система профессионального образования должна ориентироваться на подготовку специалистов киберспорта, в которых сегодня остро нуждается индустрия компьютерного спорта. Доказано, что в настоящее время подготовка профессиональных спортсменов киберспорта вообще и комментаторов, в частности, пока носит фрагментарный характер. Выполнен обзор научной литературы. Показано, что в научной среде эта проблема практически не рассматривается. Приводятся определения понятий «компьютерный спорт» / «киберспорт» и др. Автор останавливается на описании деятельности комментатора компьютерного спорта в аспекте конкурентоспособности специалиста на рынке труда. Конкретизировано представление о деятельности комментатора компьютерного спорта, специализирующегося в дисциплине «Контр-Страйк: Глобальное Наступление» («Counter-Strike: Global Offensive»). Новизна исследования заключается в том, что автор предлагает разработанную им трехуровневую компетентностную модель подготовки профессионального комментатора киберспорта в условиях вуза. Описано содержание образовательного модуля, созданного на основе модели, апробированной частично в профессиональной деятельности автора настоящей статьи как комментатора спортивной дисциплины «Counter-Strike: Global Offensive» в ООО «Рухаб».

Ключевые слова: киберспорт; комментатор; модель подготовки профессиональных комментаторов киберспорта; образовательный модуль.

1. Введение

Игровое сообщество киберспорта состоит из нескольких миллионов человек и стремительно продолжает расти, нуждаясь, среди прочего, в профессиональных комментаторах, что предопределяет актуальность исследований, посвященных изучению речи спортивных комментаторов в сфере киберспорта, содержанию их деятельности, а также вопросам организации их профессиональной подготовки.

Мировая аудитория киберспорта пять лет назад составляла более семидесяти миллионов человек. По данным сайта Gemb-City, через год их было уже около 205 миллионов человек. В России в 2016 году киберспорт признан официальной спортивной дисциплиной. Департамент культуры города Москвы, Федерация компьютерного спорта Москвы и Московский молодежный многофункциональный центр проводят студенческие игры в рамках Московской Киберспортивной Лиги. Теперь соревнования будут проходить под патронажем Министерства спорта, участники компьютерных соревнований смогут получить такие звания, как «мастер спорта России», «мастер спорта международного класса» и «заслуженный мастер спорта России» [О признании ..., 2016]. Поскольку компьютерный спорт — это новый вид спорта, то на рынке труда востребованы квалифицированные специалисты. По утверждению президента Федерации компьютерного спорта России Д. В. Смита, на российском рынке фиксируется дефицит кадров киберспорта — «профессионалов с профильным образованием и пониманием специфики киберспорта». С другой стороны, большое количество людей хотят работать в сфере киберспорта, но «зачастую им не хватает именно знаний, которые можно получить в рамках качественной образовательной программы» [Мещеряков и др., 2015].

В условиях современного постиндустриального (информационного) общества компьютерные игры стали стимулом развития новой профессии — комментатора киберспорта (ККС). Важно учесть, что профессиональный комментатор может специализироваться в определенной игровой дисциплине, но и владеть информацией о других дисциплинах. Необходимость в этом объясняется тем, что каждая спортивная дисциплина киберспорта собирает свою молодежную аудиторию. Например, особая группа молодежи из аудитории игрового поля — это зрители или игроки «Counter-Strike: Global Offensive». Игровой контент может служить просто развлекательным мероприятием или захватить полностью и стать профессией [Суходимцева, 2016]. Многие из них надеются приобрести профессию спортсмена или комментатора киберспорта.

В отечественной науке отдельные аспекты данной тематики исследовались современными учеными. Так, например, проводились исследования, посвященные вопросам психологии ролевой игровой деятельности в период поздней юности [Авилов, 2004], игровой деятельности и спорта в информационном обществе [Бурухин, 2012], организационно-педагогическим аспектам развития творческих способностей посредством интеллектуальных видов спорта [Скаржинская, 2005], характеристике субкультуры геймеров в контексте информационного общества [Степанцева, 2007] и др. Непосредственно вопросы сферы киберспорта изучались А. В. Мещеряковым, М. А. Новоселовым, Е. Н. Скаржинской [Мещеряков и др., 2015], роли киберспорта в подготовке выпускников школ к будущей профессиональной деятельности посвящена работа [Суходимцева, 2017] и др.

Знакомство с трудами отечественных ученых и изучение практики преподавания показывает, что проблема подготовки профессиональных ККС пока не нашли всестороннего освещения в науке. В статье предложен один из способов решения этой проблемы: обоснована модель подготовки комментатора компьютерного спорта в условиях вуза.

2. Система подготовки киберспортивных комментаторов на современном этапе развития киберспорта

Обучающая сторона киберспорта в образовательных организациях только проходит этап становления. Если обобщить различные открытые специализированные сайты и авторитетные источники (например, материалы сайта [РГУФСМиТ]), то можно заключить, что в большинстве случаев комментатором работает человек с филологическим образованием, выпускник актерского вуза или факультета журналистики. Также можно окончить курсы, школы комментаторов в ряде образовательных организаций, развивающих направление обучения «компьютерный спорт» [Иваниченко, 2017], например, в Российском государственном университете физической культуры, спорта, молодежи и туризма (РГУФКСМиТ), «Высшей школе экономики», в Московском финансово-промышленном университете «Синергия», МГУ имени М. В. Ломоносова и др. Изучение исследований отечественных ученых позволяет заметить, что научные разработки вопроса подготовки ККС на современном этапе развития киберспорта можно отнести к следующим тематическим полям:

- проблемы развития киберспорта в целом;
- вопросы статуса киберспорта в образовательных и досуговых практиках современной молодежи;

- вопросы собственно обучения специалистов киберспорта;
- различные аспекты спортивной подготовки в целом, в том числе подготовки в области киберспорта; идеи, высказанные в таких научных исследованиях, можно использовать и для подготовки комментатора киберспорта.

Дорожная карта обычно стратегически разрабатывается с учетом постановки образовательной цели, ориентированной в свою очередь на потребности специалиста, стремящегося быть конкурентоспособным на рынке труда. Очевидно, что профессиональное поле киберспорта как раз отвечает образовательным потребностям конкурентоспособного специалиста. Можно говорить о возможности взаимодействия разных организаций в вопросах реализации стратегии социального партнерства [Sukhodimtseva, 2014]. Например, при подготовке конкурентоспособного специалиста киберспорта может выстраиваться взаимодействие между ФГБОУ ВПО «Российский государственный университет физической культуры, спорта, молодежи и туризма» (ГЦОЛИФК) и какой-либо студией, освещающей киберспортивные турниры. Такой организацией-партнером может стать, например, организация ООО «Рухаб» (как потенциальный работодатель для выпускников университета), см. подробнее: [Суходимцев, 2018].

3. Деятельность комментатора компьютерного спорта в аспекте конкурентоспособности специалиста

Термин *спорт* трактуется нами в аспекте особой деятельности — соревновательной. Для обозначения интересующей нас отрасли в академических сообществах используется преимущественно термин *компьютерный спорт*, кроме него, в научных работах можно встретить термины *e-спорт*, *электронный спорт*, *киберспорт* (англ. *cybersport*, *e-Sport*, *electronic sport*).

По утверждению исследователей за последние двадцать лет усилилась тенденция профессионализации и коммерциализации спорта вообще, а компьютерного — в частности. Ученые отмечают большее желание зрителей киберспорта видеть игры в зрелищном формате, при этом чаще они регламентируются теперь управленцами от спорта и бизнесменами [Бурухин, 2012].

В рамках той или иной компьютерной игры проходят состязания, равно как и в обычных видах спорта. Как уже было сказано выше, популярной игрой среди молодежи является «Контр-Страйк: Глобальное наступление» («Counter-Strike: Global Offensive»).

Термином *комментатор* обозначают должность специалиста в средствах массовой информации, который сопровождает пояснениями, рас-

суждениями какие-либо события, обычно публичного характера, происходящие в общественной, спортивной или политической жизни. Характер деятельности комментатора киберспорта лишь отчасти совпадает с этим традиционным определением, так как может быть непрофессиональным.

Спецификой же профессионального труда ККС является не простое комментирование, как это бывает в традиционных спортивных трансляциях, а деятельность (онлайн-трансляция) в Интернете, ориентированная на характер той или иной компьютерной игры в виртуальном пространстве спортивного состязания. Она многогранна и многоаспектна, требует подготовки.

Деятельность профессионального ККС социально окрашена и социально обусловлена и может характеризоваться духовно-нравственной направленностью. В зависимости от профессионального уровня и личностного развития комментатора будет складываться характер его воздействия на аудиторию. Чем выше его духовность и интеллектуальный уровень, тем содержательнее и разнообразнее, интереснее для аудитории речь комментатора. Конкурентоспособность как таковая есть способность специалиста успешно выдержать состязательность на рынке труда среди коллег и доказать свою профессиональную компетентность [Суходимцева, 2016].

Поскольку в настоящее время отсутствуют научные исследования в этой области, то материал для характеристики деятельности киберспортивного комментатора изучался нами на различных открытых игровых сайтах. Исследовались контекст на форумах, интервью специалистов, содержание чатов. В нашем исследовании характеристика содержания деятельности комментатора киберспорта описана в рамках игры «Контр-Страйк: Глобальное Наступление» («Counter-Strike: Global Offensive»).

Основным направлением деятельности комментатора киберспорта является «стрим» — механизм связи участников игровых сообществ, а также субъектов, объединенных единой тематикой и контентом-идеей игрового поля [Скаржинская, 2005]. Слово *стрим* означает ‘поток’ (от англ. *Stream*). Комментатору киберспорта нужно создавать информационный поток из специальных картинок, видео фрагментов и т. д. для того, чтобы транслировать свою игровую роль. Иными словами, он может играть и одновременно комментировать («стримить») игру, демонстрировать ее в режиме реального времени. Он одновременно выполняет несколько операций, так как необходимо наблюдать за игрой, фиксировать острые моменты, давать комментарий, следить за чатом. Комментатору нужно «обладать харизмой, прекрасным чувством юмора и просто нравиться людям не только своей игрой, но и общением» [Скаржинская, 2005].

Установлено, что имеет значение квалификация и статус ККС. Аудитория проявляет доверие комментатору с большим профессиональным опытом, потому что он уверен в себе и убедителен. В этом случае растет количество зрителей. Описанные составляющие деятельности комментатора могут позволить ему быть конкурентоспособным.

4. Модель подготовки комментатора компьютерного спорта

Для разработки модели проводилось исследование о статусе деятельности ККС, которое осуществлялось нами в 2016 году [Суходимцев, 2016]. В качестве респондентов исследования выступили 3547 человек — работающей и неработающей молодежи. Приведем несколько данных. Например, более 82,1 % респондентов считают профессией профессию киберспортивного комментатора серьезной. По тематике социальной роли киберспортивного комментатора респонденты (78,1 %) ответили, что комментатор, имея авторитет среди игровой молодежи, опосредованно воздействует на их поведенческие настроения (более 83 %). Кроме того, изучались сайты, посвященные вопросам подготовки специалистов киберспорта. В 2018 году на платформе социальной сети «ВКонтакте», в группе, ориентированной на выпуск контента по компьютерному спорту (CS:GO — <https://vk.com/ceh9navi>), проводилось анкетирование с целью выявить условный уровень готовности респондентов к комментированию. Получены анкеты 1600 человек, среди которых игроки, комментаторы, в том числе профессиональные, и любители компьютерного спорта. Проведенное анкетирование позволило выяснить мнение экспертной аудитории и определить содержание модели подготовки ККС, разработать тематику такой программы.

В основу трехуровневой компетентностной модели подготовки ККС (рис. 1) положен личностно-ориентированный и компетентностный подходы. Это позволяет, с одной стороны, фиксировать этапы личностного роста комментатора киберспорта, а с другой, — оценивать сформированность у него конкретных навыков профессиональной деятельности. Иными словами, модель определяет круг возможных действий ККС в конкретной ситуации и качества его личности (физиологические, психологические, социальные), необходимые для достижения поставленных целей в рамках профессиональной деятельности ККС. Составляющие модели подготовки ККС:

- когнитивный блок (что должен знать ККС),
- операционально-технологический блок (что и когда он должен уметь),
- блок личностно-психологических характеристик (каким должен быть профессиональный ККС).

Содержание блоков отражает три основных аспекта подготовки: физиологический, психологический, социальный — и обуславливает выделение трех уровней программной подготовки:

- адаптивного уровня «Азы комментирования»,
- репродуктивного уровня «Уверенный комментатор киберспорта»,
- креативного уровня «Комментатор киберспорта-мастер».

Прохождение уровневой подготовки может способствовать развитию целостной личности конкурентоспособного специалиста киберспорта — киберспортивного комментатора. Было установлено, что программа должна включать в качестве обязательных следующие темы:

- «Комментирование как основной вид деятельности ККС»;
- «Профилактика здоровья»;
- «Психологическая подготовка ККС»
- «Персональный имидж ККС».



Рис. 1. Трехуровневая компетентностная модель подготовки ККС

Материал каждой темы должен изучаться циклично — не менее 3-х раз, то есть при прохождении с уровня на уровень студенты в рамках одной и той же темы осваивают более сложное содержание. Например, по теме «Комментирование» на первом уровне «Азы комментирования» изучаются знания об игровой дисциплине, студенты получают начальные навыки владения профессиональной терминологией. На втором уровне по этой же теме они получают знания о том, как подготовить рабочее место и провести «стрим». На третьем уровне осваивается умение взять интервью.

Пример разработки содержания блоков в пределах освоения студентами одного раздела обучающей программы представим в таблице (табл. 1).

Таблица 1

Когнитивный блок (что должен знать ККС)	Операционально- технологический блок (что должен уметь ККС)	Блок личностных характеристик (каким должен быть ККС)
Раздел подготовки «Комментирование»		
<p>Знать (что):</p> <ul style="list-style-type: none"> — об игровой дисциплине; — игровой контент; — основы комментирования; — технические требования к аппаратуре; — особенности культуры комментирования конкретной игровой дисциплины; — программы OBS / Xsplit и др. 	<ul style="list-style-type: none"> — уметь находить необходимые источники информации; — владеть профессиональной терминологией и др. 	<ul style="list-style-type: none"> — иметь развитые интеллект и кругозор за рамками игровой дисциплины и профессиональной деятельности ККС вообще; — быть мотивированным на проведение качественного сеанса; — быть носителем / транслятором миссии и ценностей компании (например, в рамках дисциплины Counter-Strike: Global Offensive).
<p>Знать, как:</p> <ul style="list-style-type: none"> — подготовить рабочее место; — провести стрим; — взять интервью и др. 	<ul style="list-style-type: none"> — уметь работать с графиком матчей; — уметь подготовить программу OBS / Xsplit и проверить техническое оборудование; — уметь подготовить графику; — уметь обеспечить рабочую обстановку на месте проведения трансляции; — уметь подготовить голос до матча; — уметь подготовить речовки, темы для заполнения пауз; — уметь работать во вспомогательных программах. (Discord, Skype и т. д.); — уметь настроить свой ПК для трансляции и др. 	

Целью модуля является формирование у студентов теоретических знаний, практических навыков в области комментирования состязаний в киберспорте, а также в области психологии спорта, физиологии и социологии. Предусматриваются практические занятия, направленные на развитие способностей студентов работать в формате деятельности киберспортивного комментатора.

Таким образом, подготовка ККС должна представлять собой циклическое уровневое модульное обучение.

5. Заключение

Подводя итог вышесказанному, можно сказать, что объективно существует противоречие между:

— востребованностью на рынке труда постиндустриального общества профессиональных комментаторов киберспорта и отсутствием системы их подготовки;

— востребованностью образовательной практики образовательных программ и отсутствием программ подготовки профессиональных комментаторов киберспорта;

— необходимостью теоретического обоснования аспектов системы подготовки комментаторов киберспорта и недостаточностью научного осмысления данной темы в науке.

Это доказывает, что затронутая проблематика должна находиться в поле зрения ученых. Думается, что в перспективе в системе профессионального образования будут найдены возможности преодоления выявленных противоречий.

Литература

1. *Авилов Г. М.* Психологические закономерности ролевой игровой деятельности в период поздней юности : автореферат диссертации ... кандидата психологических наук / Г. М. Авиллов. — Кемерово, 2004. — 18 с.

2. *Бурухин С. В.* Игровая деятельность и спорт в информационном обществе : социально-философский анализ : автореферат диссертации ... кандидата философских наук / С. В. Бурухин — Тверь, 2012. — 23 с.

3. *Иваниченко Е.* Школа киберспорта : о новой образовательной программе E-Sports Management [Электронный ресурс] / Е. Иваниченко // Ведомости. — 2017. — 01 октября. — Режим доступа : <https://bettingbusiness.ru/articles/0011016-shkola-kibersporta>.

4. *Мещераков А. В.* Активность регуляторных систем в компьютерных играх / А. В. Мещераков, М. А. Новоселов, Е. Н. Скаржинская // Компьютерный спорт

(киберспорт) : проблемы и перспективы : материалы III Всероссийской научно-практической конференции 16—20 декабря 2014 года. — Москва, 2015. — С. 34—40.

5. *Новиков А. М.* Методология образования / А. М. Новиков. — Москва : Эгвес, 2006. — 488 с.

6. *О признании* и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта : Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 29.04.2016 № 470 // Официальный интернет-портал правовой информации [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001201606070022?index=0&rangeSize=1>.

7. *РГУФСМУТ* : официальный сайт [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://it.sportedu.ru/>.

8. *Скаржинская Е. Н.* Организационно-педагогические аспекты развития творческих способностей интеллектуальными видами спорта : автореферат диссертации ... кандидата педагогических наук / Е. Н. Скаржинская. — Малаховка, 2005. — 22 с.

9. *Степанцева О. А.* Субкультура геймеров в контексте информационного общества : автореферат диссертации ... кандидата культурологии / О. А. Степанцева. — Санкт-Петербург, 2007. — 26 с.

10. *Суходимцев П. А.* Комментатор киберспортивных состязаний: развлечение или профессия? / П. А. Суходимцев // Профессиональное образование и рынок труда. — 2016. — № 3. — С. 16—18.

11. *Суходимцев П. А.* Стратегия социального партнерства при подготовке конкурентоспособного специалиста киберспорта / П. А. Суходимцев // Внедрение конструктивных моделей сотрудничества работодателей и образовательных учреждений в практической подготовке молодых специалистов : материалы научно-практической конференции (19 апреля 2018 года). — Москва, 2018. — С. 123—126.

12. *Суходимцева А. П.* О конкурентоспособности систем образования и специалистов на национальном и мировом рынках труда / А. П. Суходимцева // Образование через всю жизнь : Непрерывное образование в интересах устойчивого развития : материалы 14-й международной конференции. — Санкт-Петербург, 2016. — Ч. I. — С. 481—486.

13. *Суходимцева А. П.* Киберспорт и метапредметность как фактор готовности выпускников школ к будущей профессиональной деятельности / А. П. Суходимцева // Профессиональное образование и рынок труда. — 2017. — № 3. — С. 49—56.

14. *Sukhodimtseva A. P.* Network projects as an innovative form of lifelong education / A. P. Sukhodimtseva // Lifelong learning : Continuous education for sustainable development Proceedings of the 12th International Conference : in 2 parts. — Saint-Petersburg, 2014. — Pp. 73—75.

On Problem of Training of Professional Commentators of Computer Sports (e-Sports)

© **Sukhodimtsev Petr Aleksandrovich (2018)**, orcid.org/0000-0003-4747-8151, master of sports, Russian State University of Physical Education, Sport, Youth and Tourism (Moscow, Russia), suhpeter@yandex.ru.

The theoretical basis of the profession of commentator of computer sports in the post-industrial society is considered. It is emphasized that the system of professional education should focus on training e-sports specialists, which are in dire need of the computer sports industry. It is proved that at the present time the training of professional athletes of e-sports in general and commentators in particular is fragmentary. The review of scientific literature is carried out. It is shown that in the scientific environment this problem is practically not considered. Definitions of the terms “e-sports” / “computer sports” etc. are given. The author describes the activities of e-sports commentator in terms of competitiveness of a specialist in the labor market. Understanding of the activities of e-sports commentator specializing in the subject “Counter-Strike: Global Offensive” is detailed. The novelty of the research is that the author offers a three-level competence model of training a professional commentator of e-sports at a university. The content of the educational module is described, created on the basis of the model, tested in part in the professional activities of the author of this article as a sport commentator of “Counter-Strike: Global Offensive” in open company “Ruhab.”

Key words: e-sports; commentator; model of training of professional e-sports commentators; educational module.

References

- Avilov, G. M. (2004). *Psikhologicheskiye zakonomernosti rolevoy igrovoy deyatel'nosti v period pozdney yunosti: avtoreferat dissertatsii ... kandidata psikhologicheskikh nauk*. Kemerovo. (In Russ.).
- Burukhin, S. V. (2012). *Igrovaya deyatel'nost' i sport v informatsionnom obshchestve: sotsialno-filosofskiy analiz: avtoreferat dissertatsii ... kandidata filosofskikh nauk*. Tver'. (In Russ.).
- Ivanichenko, E. (2017). *Shkola kibersporta: o novoy obrazovatel'noy programme E-Sports Management*. Available at : <https://bettingbusiness.ru/articles/0011016-shkola-kibersporta>. (In Russ.).
- Meshcheryakov, A. V., Novoselov, M. A., Skarzhinskaya, E. N. (2015). Aktivnost' regul'yatornykh sistem v kompyuternykh igrakh. In: *Kompyuternyy sport (kibersport): problemy i perspektivy: materialy III Vserossiyskoy nauchno-prakticheskoy konferentsii 16—20 dekabrya 2014 goda*. Moskva. 34—40. (In Russ.).
- Novikov, A. M (2006). *Metodologiya obrazovaniya*. Moskva. (In Russ.).
- O priznanii i vkl'yuchanii vo Vserossiyskiy reyestr vidov sporta sportivnykh distsiplin, vidov sporta i vnesenii izmeneniy vo Vserossiyskiy reestr vidov sporta: Prikaz Ministerstva sporta Rossiyskoy Federatsii ot 29.04.2016 № 470. *Ofitsialnyy internet-portal pravovoy informatsii*. Available at: <http://publication>.

- pravo.gov.ru/Document/View/0001201606070022?index=0&rangeSize=1.
(In Russ.).
- RGUFSMiT: *ofitsialnyy sayt*. Available at: <http://it.sportedu.ru/>.
- Skarzhinskaya, E. N. (2005). *Organizatsionno-pedagogicheskiye aspekty razvitiya tvorcheskikh sposobnostey intellektualnymi vidami sporta: avtoreferat dissertatsii ... kandidata pedagogicheskikh nauk*. Malahovka. (In Russ.).
- Stepantseva, O. A. (2007). *Subkultura geimerov v kontekste informatsionnogo obshchestva: avtoreferat dissertatsii ... kandidata kulturologii*. Sankt-Peterburg. (In Russ.).
- Sukhodimtsev, P. A. (2016). *Kommentator kibersportivnykh sostyazaniy: razvlecheniye ili professiya? Professionalnoye obrazovaniye i rynek truda*, 3: 16—18 (In Russ.).
- Sukhodimtsev, P. A. (2018). *Strategiya sotsialnogo partnerstva pri podgotovke konkurentosposobnogo spetsialista kibersporta*. In: *Vnedreniye konstruktivnykh modeley sotrudnichestva rabotodateley i obrazovatelnykh uchrezhdeniy v prakticheskoy podgotovke molodykh spetsialistov: materialy nauchno-prakticheskoy konferentsii (19 aprelya 2018 goda)*. 123—126. Moskva. (In Russ.).
- Sukhodimtseva, A. P. (2014). *Network projects as an innovative form of lifelong education*. In: *Lifelong learning: Continuous education for sustainable development Proceedings of the 12th International Conference : in 2 parts*. Saint-Petersburg. 73—75.
- Sukhodimtseva, A. P. (2016). *O konkurentosposobnosti sistem obrazovaniya i spetsialistov na natsionalnom i mirovom rynkakh truda*. In: *Obrazovaniye cherez vsyu zhizn: Nepreryvnoye obrazovaniye v interesakh ustoychivogo razvitiya: materialy 14 mezhdunarodnoy konferentsii*. Sankt-Peterburg. 481—486. (In Russ.).
- Sukhodimtseva, A. P. (2017). *Kibersport i metapredmetnost' kak faktor gotovnosti vypusknikov shkol k budushchey professionalnoy deyatel'nosti*. *Professionalnoye obrazovaniye i rynek truda*, 3: 49—56. (In Russ.).