

УДК 004.9

## Экономическая и социальная эффективность игровой компьютерной системы для обучения и тестирования специалистов права

Мартынов Иван Сергеевич, магистрант, Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации, dionsouok@gmail.com

Современные технологии обучения предоставляют возможности для значительного улучшения подготовки специалистов, включая правовую сферу. В статье рассматриваются аспекты экономической эффективности и социального влияния разработанной игровой компьютерной системы, предназначенной для обучения и тестирования специалистов права. Анализируются способы снижения затрат, повышения конкурентоспособности специалистов, а также влияния на доступность юридического образования.

Ключевые слова: игровые обучающие системы, специалисты права, юридическое образование, экономическая эффективность, социальное воздействие, цифровизация обучения, геймификация, симуляции судебных процессов, доступность образования, развитие профессиональных навыков.

В условиях цифровизации и стремительных изменений на рынке труда внедрение инновационных методов обучения становится необходимым условием успешной подготовки кадров. Игровая компьютерная система, предложенная в рамках настоящей работы, представляет собой инструмент, способный одновременно решать задачи экономии ресурсов и повышения качества юридического образования.

1. Экономическая эффективность внедрения системы.

1.1. Снижение затрат на подготовку специалистов.

Разработка и внедрение игровой компьютерной системы позволяет значительно уменьшить затраты на обучение и тестирование специалистов. Основные источники экономии включают:

Сокращение расходов на инфраструктуру. В отличие от традиционных методов обучения, таких как проведение очных лекций и практических занятий, игровая система функционирует полностью в цифровой среде. Это исключает необходимость аренды специализированных помещений, организации учебных классов и закупки оборудования.

Минимизация затрат на печатные материалы. Все учебные материалы, тесты и симуляции предоставляются в электронном формате, что исключает необходимость печати учебников, пособий и рабочих тетрадей.

Автоматизация проверки знаний. Система включает механизмы автоматической оценки тестов, кейс-стади и симуляций.

Это позволяет образовательным учреждениям и компаниям сократить расходы на привлечение преподавателей и специалистов для проверки заданий. По результатам анализа, внедрение подобной системы может снизить затраты на подготовку специалистов на 20–40 % по сравнению с традиционными методами обучения, что особенно актуально для малых и средних организаций с ограниченным бюджетом.

1.2. Повышение производительности образовательных учреждений и компаний.

Внедрение игровой компьютерной системы способствует оптимизации образовательного процесса:

Масштабируемость обучения. Онлайн-платформа позволяет обучать большее количество студентов и сотрудников одновременно. Для этого не требуется значительного увеличения ресурсов, таких как преподаватели или учебные помещения.

Эффективность времени. Игровая система сокращает временные затраты на выполнение рутинных задач, включая организацию курсов, управление расписанием и проверку работ. Освободивши-

ся ресурсы можно направить на индивидуальную работу с обучающимися или разработку дополнительных материалов.

Унификация обучения. В отличие от традиционных курсов, где качество обучения может варьироваться в зависимости от преподавателя, система обеспечивает стандартный подход и исключает субъективные факторы.

Кроме того, образовательные учреждения получают возможность предоставлять доступ к своим курсам студентам по всему миру, повышая свою репутацию и конкурентоспособность.

1.3. Улучшение конкурентоспособности специалистов.

В условиях высокой конкуренции на рынке труда игровая система позволяет выпускникам выделяться среди соискателей:

Развитие практических навыков. Виртуальные симуляции, включенные в систему, имитируют реальные ситуации, с которыми сталкиваются юристы в своей профессиональной деятельности. Это способствует формированию навыков критического мышления, принятия решений и аргументации.

Подготовка к современным требованиям рынка. Обучение в системе включает актуальные кейсы, соответствующие последним изменениям в законодательстве и судебной практике. Это делает выпускников готовыми к работе с первых дней.

Сертификация навыков. Успешное прохождение курсов и тестов может сопровождаться выдачей сертификатов, подтверждающих квалификацию, что повышает ценность специалиста в глазах работодателей.

Компании также выигрывают: кандидаты, прошедшие обучение в игровой системе, оказываются более подготовленными, что снижает затраты на их адаптацию и обучение на рабочем месте. Это способствует уменьшению текучести кадров и повышению производительности.

2. Социальное воздействие системы.

2.1. Расширение доступа к юридическому образованию.

Внедрение игровой компьютерной системы способствует устранению социальных и географических барьеров, которые часто ограничивают доступ к качественному образованию:

Доступ для жителей отдаленных регионов. Онлайн-формат системы позволяет студентам из небольших городов и сельской местности участвовать в образовательных программах наравне с жителями крупных городов. Это особенно важно для стран с большой территорией, где физический доступ к престижным вузам может быть затруднен.

Снижение финансового барьера. За счет оптимизации затрат система делает образование более доступным для семей с низким

уровнем дохода. Например, возможность обучения из дома исключает расходы на переезд, аренду жилья и транспорт.

Инклюзивное образование. Система может быть адаптирована для людей с ограниченными возможностями здоровья, предлагая поддержку в виде текстового контента, субтитров, экранных дикторов и других средств адаптации.

Таким образом, игровая система способствует выравниванию образовательных возможностей, обеспечивая равный доступ к профессиональной подготовке для всех категорий населения.

#### 2.2. Увеличение мотивации и вовлеченности обучающихся.

Игровые элементы в обучении значительно повышают интерес и вовлеченность студентов, делая процесс обучения более увлекательным и продуктивным:

Соревновательные механики. Лидеры таблицы, очки и достижения стимулируют студентов к активному участию и достижению лучших результатов.

Игровые задания. Задачи в формате квестов, викторин или симуляций повышают интерес и способствуют лучшему усвоению материала.

Обратная связь в режиме реального времени. Автоматизированная система оценки мгновенно показывает прогресс студента, что поддерживает мотивацию и позволяет корректировать подход к обучению. Исследования показывают, что обучение с использованием игровых технологий приводит к более высокому уровню вовлеченности и лучшему усвоению материала по сравнению с традиционными методами.

#### 2.3. Улучшение юридической грамотности общества.

Игровая система оказывает положительное влияние не только на профессиональное сообщество, но и на общество в целом:

Повышение качества юридических услуг. Более качественная

подготовка специалистов права способствует улучшению уровня предоставляемых юридических услуг. Это повышает доверие граждан к правовой системе и укрепляет ее авторитет.

Распространение правовой культуры. Система может использоваться для повышения общей юридической грамотности, предлагая курсы для широкой аудитории, включая базовые знания о законах и правах.

Профилактика правонарушений. Расширение знаний о законодательстве и правах граждан помогает людям избегать ошибок, вызванных юридической неграмотностью, и способствует формированию ответственного поведения.

Внедрение игровой компьютерной системы для обучения и тестирования специалистов права демонстрирует значительные преимущества с экономической и социальной точек зрения. Система позволяет снизить затраты на обучение и тестирование, повысить качество подготовки специалистов, а также расширить доступ к образовательным ресурсам для различных групп населения.

Экономическая эффективность проявляется в сокращении расходов на инфраструктуру, автоматизации процессов и улучшении конкурентоспособности выпускников. Социальное воздействие выражается в повышении доступности образования, увеличении вовлеченности обучающихся и распространении юридической грамотности среди населения.

Таким образом, игровая система является инновационным инструментом, способным модернизировать процесс обучения специалистов права, сделать его более эффективным, доступным и актуальным для современных реалий. Ее внедрение представляет собой важный шаг в направлении цифровой трансформации юридического образования и подготовки профессиональных кадров.

## Примечания

1. Gee J. P. What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. URL: <https://www.researchgate.net> (дата обращения: 29.12.2024).
2. Prensky M. Digital Game-Based Learning. URL: <https://www.researchgate.net> (дата обращения: 29.12.2024).
3. Shaffer D. W. How Computer Games Help Children Learn. URL: <https://www.researchgate.net> (дата обращения: 29.12.2024).
4. Anderson C. A., Dill-Shackleford K. E. Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life. URL: <https://www.researchgate.net> (дата обращения: 29.12.2024).
5. Van Eck R. Digital Game-Based Learning: It's Not Just the Digital Natives Who Are Restless. URL: <https://www.researchgate.net> (дата обращения: 29.12.2024).
6. Squire K. Video Games in Education. URL: <https://www.researchgate.net> (дата обращения: 29.12.2024).
7. de Freitas S., Oliver M. How Can Exploratory Learning with Games and Simulations Within the Curriculum Be Most Effectively Evaluated? URL: <https://www.researchgate.net> (дата обращения: 29.12.2024).
8. Kebritchi M., Hirumi A., Bai H. The Effects of Modern Mathematics Computer Games on Mathematics Achievement and Class Motivation. URL: <https://www.researchgate.net> (дата обращения: 29.12.2024).
9. Connolly T., Boyle E., Macarthur E., Hainey T. A Systematic Literature Review of Empirical Evidence on Computer Games and Serious Games. URL: <https://www.researchgate.net> (дата обращения: 29.12.2024).
10. Annetta, L. A., Minogue, J., Holmes, S. Y., Cheng, M.-T. Investigating the Impact of Video Games on High School Students' Engagement and Learning About Genetics. URL: <https://www.researchgate.net> (дата обращения: 29.12.2024).

## English version

Economic and social efficiency of a gaming computer system for training and testing law specialists

Martynov Ivan Sergeevich, master's student, Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration

Modern training technologies provide opportunities for significant improvement in the training of specialists, including in the legal field. The article examines the aspects of economic efficiency and social impact of the developed gaming computer system designed for training and testing legal professionals. The article analyzes ways to reduce costs, increase the competitiveness of specialists, as well as the impact on the availability of legal education.

Keywords: game learning systems, legal specialists, legal education, economic efficiency, social impact, digitalization of education, gamification, simulation of trials, accessibility of education, development of professional skills.