

ТАКТИЧЕСКИЙ ТРЕХМЕРНЫЙ БОЙ – НОВАЯ ДИСЦИПЛИНА КОМПЬЮТЕРНОГО СПОРТА

Косьмина Е.А., Гураль О.Н.

***Аннотация:** после включения тактического трехмерного боя (далее ТТБ) во всероссийский реестр видов спорта (далее ВРВС), у киберспортивной общественности возникло большое количество вопросов, связанных с включением ТТБ в ВРВС, критерии программ (киберспортивных игр) и перспектив проведения соревнований по ТТБ. В связи с этим целью настоящей работы является определение принципа отнесения киберспортивных игр к дисциплине компьютерного спорта «тактический трехмерный бой» и обсуждение перспектив развития данной дисциплины в Российской Федерации.*

***Ключевые слова:** компьютерный спорт, киберспорт, тактический трехмерный бой, всероссийский реестр видов спорта.*

25 мая 2022 года в перечень дисциплин компьютерного спорта включена новая дисциплина - «тактический трехмерный бой» (номер-код спортивной дисциплины: 1240072811М) [1]. Данная дисциплина стала седьмой в семействе компьютерного спорта и ее включение во Всероссийский реестр видов спорта (ВРВС), без преувеличения можно назвать одним из самых ожидаемых событий для молодежи, занимающейся компьютерным спортом.

ФКС России был проведен ряд мероприятий (круглые столы, тематические встречи) с привлечением отечественных ученых и экспертов с целью обсуждения влияния игр жанра «шутер» на психофизиологическое состояние спортсмена, изучен практический опыт и научные работы зарубежных ученых, проведены исследования с ведущими научными и аналитическими организациями («Иннопрактика», «НАФИ» и др.). Итогом этой работы стал вывод о возможности признания дисциплиной компьютерного спорта «тактического трехмерного боя», отсутствие как прямого, так и косвенного влияния, выражающегося в агрессивном поведении, выявлен положительный эффект от организованных занятий играми жанра «шутер».

В то же время в киберспортивном пространстве возникло большое количество вопросов, связанных с включением ТТБ в ВРВС и, в частности, критерии отбора киберспортивных игр, относящихся к дисциплине компьютерного спорта «тактический трехмерный бой» и перспектив проведения соревнований по данной дисциплине. В связи с этим целью настоящей работы является определение принципа отнесения киберспортивных игр к дисциплине компьютерного спорта «тактический трехмерный бой» и обсуждение перспектив развития данной дисциплины в Российской Федерации.

В соответствии с приказом о порядке признания видов спорта, спортивных дисциплин и включения их в ВРВС от 24 августа 2018 г. № 739, в редакции приказа от 21 февраля 2022 г. № 115 (действует с 11 марта 2022 г. по 31 декабря 2022 г.) [2] для включения вида спорта во Всероссийский реестр видов спорта к виду спорта предъявляются определенные требования. Остановимся на некоторых из них.

Дисциплина должна иметь конкретные отличия от видов спорта (правила, соревновательных действий, критериев оценки, среды, инвентаря), спортивных дисциплин, уже признанных в России. Несмотря на сходство «тактического трехмерного боя» с «боевой ареной», концептуальным различием является цель данных дисциплин, а также в обязательном наличии «трона» или аналогичных сооружений, подлежащих уничтожению в киберспортивных играх дисциплины «боевая арена», основных и дополнительных юнитов («крипов») в «боевой арене», в то время как в «тактическом трехмерном бое» обязательным является наличие основного персонажа, которым спортсмен осуществляет управление, дополнительные юниты отсутствуют.

Для включения в ВРВС дисциплина должна исключать проявление жестокости или неуважительное отношение к сопернику, зрителям, и другие проявления, унижающие честь и достоинство личности, пропаганду насилия и жестокости. Во время проведения физкультурных и спортивных мероприятий по «тактическому трехмерному бою» основное действие происходит на виртуальной арене опосредовано через графические изображения, таким образом контакт с соперниками происходит только через экран монитора, от лица игрового персонажа или через текстовый чат, при его наличии. Спортсмен осуществляет игровые действия только с помощью устройств ввода (компьютерная мышь, клавиатура и т.п.). Причинение физического вреда сопернику исключается. В соответствии с п. 5.6.10. Правил вида спорта «компьютерный спорт» [3] в число оснований для применения дисциплинарных взысканий (спортивных санкций) входят «неуважительные действия по отношению к зрителям, другим участникам соревнований, судьям или официальным лицам, нецензурная лексика как устно, так и посредством внутриигровых и других программных инструментов текстового общения, в т. ч. на любых языках – предупреждение, повторное – удаление с соревнования».

Следующее важное требование для включения дисциплины в ВРВС это то, что дисциплина должна способствовать формированию и развитию нравственных и морально-этических качеств. Стоит отметить, что любой спорт — это не только соревновательная деятельность, но и подготовка к ней. Во время подготовки к соревнованиям в ходе тренировочного процесса для достижения высоких спортивных результатов спортсменам необходимо соблюдать режим, выполнять требования тренера, соблюдать ограничения. В процессе подготовки тренер решает не только задачи, направленные на

повышение спортивного мастерства спортсменов, но психологические и воспитательные задачи, направленные на воспитание патриотизма через тренировки, воспитание принципов «Fair Play», развивает морально-волевые качества. Каждый спортсмен обязан знать и соблюдать антидопинговые правила.

Заключительное требование, которое мы рассмотрим в нашей работе, связано с обеспечением инвентарем и оборудованием, произведенным на территории Российской Федерации или приобретаемым в иностранных государствах за средства общественной организации. Здесь стоит отметить, что особенностью компьютерного спорта является наличие правообладателя на ту или иную компьютерную игру, и в большинстве случаев правообладателями являются зарубежные компании. На сегодняшний день в России активно проводится политика импортозамещения в области оборудования и производства киберспортивных игр, соответствующих критериям дисциплины «тактический трехмерный бой». Однако количество российских игр, которые могут быть отнесены к «тактическому трехмерному бою» весьма ограничено. Дополнительным ограничением является и то, что киберспортивные игры должны использоваться при проведении международных соревнований – по ним должны проводиться Чемпионаты Европы и мира. Процесс производства отечественного оборудования и киберспортивных игр и выход их на международную арену достаточно длительный процесс.

Один из самых важных вопросов для игроков является вопрос отнесения той или иной киберспортивной игры к «тактическому трехмерному бою». После признания любой спортивной дисциплины для ее последующего развития и проведения официальных соревнований по ней, включением в ЕКП, необходимо внесение изменений и утверждение официальных правил по данному виду спорта, для присуждения спортивных разрядов также необходимо внесение соответствующих изменений в единую всероссийскую спортивную классификацию. Таким образом, до внесения официальных изменений в правила вида спорта компьютерный спорт, мы можем только предполагать какие киберспортивные игры будут отнесены к дисциплине компьютерного спорта «тактический трехмерный бой». Исходя из предварительно данного определения дисциплины «тактический трехмерный бой» – это дисциплина компьютерного спорта, в которой для соревнований используется видеоигра, выступающая симулятором тактического боя, где каждый участник команды, осуществляя управление своим объектом управления, взаимодействует с участниками своей команды с целью уничтожения объектов управления команды соперника или достижения поставленной задачи», к программам данной дисциплины могут быть отнесены следующие киберспортивные игры: «Warface», «Counter-Strike:

Global Offensive», «Valorant», «Rainbow Six: Siege Warfare», «Armored Warfare», «Overwatch». Предположительно к данной дисциплине будут отнесены игры жанра «шутеры» от первого и третьего лица, а игры жанра «Королевская битва» («Battle Royale») – не будут.

Таким образом для развития «тактического трехмерного боя» как самостоятельной дисциплины компьютерного спорта, в ближайшее время предстоит решение следующих задач:

1. Внесение изменений в правила компьютерного спорта.
2. Внесение изменений в единую всероссийскую спортивную классификацию.
3. Разработка и апробирование эффективных средств, методов и критериев оценки уровня подготовленности, занимающихся «тактическим трехмерным боем» на различных этапах спортивной подготовки.

Литература:

1. Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 12.04.2022 № 333 «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, вида спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта». [Электронный ресурс]. <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202205250026> (дата обращения: 31.05.2022).

2. Приказ о порядке признания видов спорта, спортивных дисциплин и включения их в ВРВС от 24 августа 2018 г. № 739, в редакции приказа от 21 февраля 2022 г. № 115 (действует с 11 марта 2022 г. по 31 декабря 2022 г.). [Электронный ресурс]. <https://minsport.gov.ru/sport/high-sport/priznanie-vidov-spor> (дата обращения: 31.05.2022).

3. Правила вида спорта «компьютерный спорт» (от 22.01.2020) [Электронный ресурс]. URL: <https://resf.ru/about/documentation/> (дата обращения: 30.05.2022).

Гураль Оксана Николаевна, директор научного департамента Федерации компьютерного спорта России. gural@resf.ru. Россия. Москва.

Космина Елена Алексеевна, кандидат педагогических наук, доцент кафедры теории и методике массовой физкультурно-оздоровительной работы. E.kosmina@lesgaft.spb.ru. Россия. Санкт-Петербург. Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Национальный государственный Университет физической культуры, спорта и здоровья имени П.Ф. Лесгафта, Санкт-Петербург».

JUSTIFICATION FOR THE INCLUSION OF TACTICAL THREE-DIMENSIONAL COMBAT IN THE ALL-RUSSIAN REGISTER OF SPORTS

Oksana Nikolaevna Gural, Director of the Scientific Department of the Russian Computer Sports Federation. gural@resf.ru. Russia. Moscow.

Kosmina Elena Alekseevna, Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor of the Department of Theory and Methodology of Mass physical culture and Wellness work. E.kosmina@lesgaft.spb.ru. Russia. Saint-Petersburg. Federal State Budget Educational Institution of Higher Education «Lesgaft National State University of Physical Education, Sport and Health, St. Petersburg»

Annotation: *after the inclusion of tactical three-dimensional combat (hereinafter TTB) in the All-Russian register of sports (hereinafter VRVS), the esports community had a large number of questions related to the inclusion of TTB in VRVS, the criteria of programs (esports games) and the prospects for holding TTB competitions. In this regard, the purpose of this work is to determine the principle of attributing esports games to the discipline of computer sports "tactical three-dimensional combat" and to discuss the prospects for the development of this discipline in the Russian Federation.*

Keywords: *computer sports, esports, tactical three-dimensional combat, the All-Russian register of sports.*

References

1. Order of the Ministry of Sports of the Russian Federation No. 333 dated 12.04.2022 "On recognition and inclusion in the All-Russian Register of sports of sports disciplines, sports and amendments to the All-Russian Register of Sports". [Electronic resource]. <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202205250026> (accessed: 05/31/2022).

2. Order on the procedure for recognizing sports, sports disciplines and their inclusion in the VRVS dated August 24, 2018 No. 739, as amended by Order No. 115 dated February 21, 2022 (valid from March 11, 2022 to December 31, 2022). [Electronic resource]. <https://minsport.gov.ru/sport/high-sport/priznanie-vidov-spor> (accessed: 05/31/2022).

Rules of the sport "computer sport" (from 22.01.2020) [Electronic resource]. URL: <https://resf.ru/about/documentation/> (accessed: 30.05.2022).

Ссылка для цитирования: *Косьмина, Е. А. Тактический трехмерный бой - новая дисциплина компьютерного спорта / Е. А. Косьмина, О. Н. Гураль // Физическая культура и спорт как одно из основных направлений молодежной политики в Российской Федерации : Материалы I Всероссийской конференции, Москва, 24 июня 2022 года. – Москва: Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Российский государственный университет физической культуры, спорта, молодёжи и туризма (ГЦОЛИФК)", 2022. – С. 410-414.*