

**Рекомендации**  
**Общественной палаты Российской Федерации**  
**по итогам круглого стола на тему:**  
**«Шутеры и файтинги: являются ли action-игры дисциплинами**  
**«будущего» в компьютерном спорте»**

27 ноября 2017 года

город Москва

Общественной палатой Российской Федерации (далее – Общественная палата) по инициативе Комиссии Общественной палаты по физической культуре и популяризации здорового образа жизни совместно с Федерацией компьютерного спорта России проведен круглый стол на тему: «Шутеры и файтинги: являются ли action-игры дисциплинами «будущего» в компьютерном спорте» (далее – круглый стол, мероприятие).

В заседании круглого стола приняли участие члены Общественной палаты, представители Государственной Думы Федерального Собрания Российской Федерации, представители Министерства спорта Российской Федерации, Министерства обороны Российской Федерации, Федерации компьютерного спорта России, киберспортивных студенческих лиг и команд, а также некоммерческих, экспертных организаций и средств массовой информации.

Участники круглого стола обсудили вопросы в области включения компьютерных action-игр во Всероссийский реестр видов спорта, а также создания механизма поддержки положительных киберспортивных практик.

Участники мероприятия отметили, что развитие компьютерного спорта в Российской Федерации являлось одним из первых этапов становления данного направления на международном уровне. В настоящее время наблюдается неуклонное расширение масштабов его признания и практик применения киберспорта. Данный вид спорта получает официальное признание, а также становится предметом активного государственного регулирования в развитых и развивающихся государствах (США, Китай, Южная Корея, Малайзия). Участники круглого стола отметили успешную

практику ряда зарубежных стран по развитию и поддержке данного вида спорта, осуществляемую в том числе в рамках образовательных программ (Соединенные Штаты Америки), принятия программ по развитию киберспорта (Китай). Увеличение аудитории и доли вовлеченных в компьютерный спорт отражает возрастающую заинтересованность и потребность в его дальнейшей институционализации.

Участники круглого стола подчеркнули, что компьютерный спорт является видом соревновательной деятельности и специальной практики подготовки к соревнованиям на основе компьютерных и/или видеоигр, где игра представляет собой среду взаимодействия объектов управления, обеспечивая равные условия состязаний человека с человеком или команды с командой. В настоящее время в России компьютерный спорт, получивший официальный статус и изначально включенный во Всероссийский реестр видов спорта в 2001 году, обладает всеми атрибутами отдельного и самостоятельного вида спорта и структурирован на отдельные дисциплины. По данным аналитических исследований SuperData, Россия является лидером европейского региона по маркетинговым показателям как по объему рынка (по данным на 2016 год, объем рынка киберспорта достиг 35,4 млн долларов), так и по аудитории киберспорта (по данным на 2016 год, составила 2,2 млн человек). В то же время численность сторонников и участвующих в киберспорте продолжает неуклонно расти в среднем на 12% в год.

Участники мероприятия отметили отсутствие комплексных научных исследований, отражающих влияние планируемых к введению дисциплин «файтингов» и «шутеров» на организм человека и в то же время подчеркнули, что участие в соревновательных мероприятиях в рамках компьютерного спорта в большинстве случаев способствует снятию психологического напряжения, подавлению деструктивных для психики человека тенденций, а также способствует когнитивному, интеллектуальному развитию человека, развитию его лидерских качеств. Существующие

исследования особенностей эмоциональных состояний увлекающихся компьютерными играми лиц (преимущественно подростков), свидетельствующих об увеличении числа случаев пребывания данных лиц в тревожном состоянии, состоянии страха, гнева или агрессии, не могут быть учтены, поскольку не учитывают индивидуальных психологических особенностей каждого участника, связаны с неверной интерпретацией корреляционных исследований.

Развитие компьютерного спорта, дисциплины которого основаны на выборе тактики ведения боя, оказания помощи союзникам и сопротивления врагу в виртуальном пространстве, является продолжением исторически сложившейся воинской состязательно-игровой традиции воспитания подрастающего мужского поколения. Моделируемые в компьютерной игре условия и обстоятельства ориентированы в первую очередь на формирование визуального и поведенческого образа иных игроков и персонажей в целях дальнейшей выработки тактики и модели поведения, принятия решений в оперативный срок для достижения высокого результата.

Участники круглого стола отметили, что существующая и применяемая в настоящее время практика обучения компьютерным дисциплинам основана на принципах недопустимости жестокого обращения с иными участниками игры, а также недопустимости «токсичного» поведения игроков (поведения, противоречащего требованиям спортивной этики). Практикуемая методика обучения по направлениям «файтинг» и «шутеры» основана на раздельном преподавании теоретических основ, реализации программ развития навыков владения компьютерными технологиями и преподавания практического компонента в условиях конкретной игровой обстановки. Распространение компьютерных игр и игрушек для детей подлежит осуществлению сообразно целям обеспечения безопасности жизни, охраны здоровья, нравственности ребенка, защиты его от негативных воздействий. По мнению участников мероприятия, существующая неопределенность в области возрастных ограничений и

маркировки компьютерных игр ставит вопрос о допустимости обучения практическим навыкам игры и приобщения детей школьного возраста к дисциплинам компьютерного спорта.

В целях обеспечения развития компьютерного спорта в Российской Федерации, поддержки и развития отдельных его дисциплин Общественная палата Российской Федерации рекомендует:

**Министерству спорта Российской Федерации** рассмотреть возможность организации и ведения статистического учета развития компьютерного спорта (в том числе с учетом данных о вовлеченных в данный вид спорта лиц).

**Федерации компьютерного спорта России** рассмотреть возможность разработки комплексной методики обучения спортивным дисциплинам «файтинг», «шутеры».

**Федерации компьютерного спорта России совместно с представителями экспертного и научного сообщества** рассмотреть возможность проведения исследований в области перспектив развития компьютерного спорта.

**Федерации компьютерного спорта России совместно с Министерством образования и науки Российской Федерации, Федеральным агентством по делам молодежи** рассмотреть возможность разработки системы возрастной категоризации и маркировки компьютерных игр в целях охраны здоровья и нравственности несовершеннолетних, принимающих участие в предлагаемых дисциплинах компьютерного спорта.

**Федерации компьютерного спорта России** рассмотреть возможность подготовки и направления документов в Министерство спорта Российской Федерации для рассмотрения вопроса о признании спортивных дисциплин «файтинги», «шутеры» в рамках компьютерного вида спорта.