

# Тактика, скорость, реакция. Чем не спорт?

**Летом 2016 года состоялось признание киберспорта как официальной спортивной дисциплины. Изначально компьютерный спорт включили в первый раздел Всероссийского реестра видов спорта, но через год переместили во второй. Таким образом, электронный спорт встал в один ряд с традиционными видами – баскетболом, хоккеем и футболом. По крайней мере, об этом свидетельствуют официальные бумаги. Но изменилось ли реальное положение дел на отечественной киберспортивной сцене?**

Настал момент выяснить, что у Федерации компьютерного спорта России получилось реализовать, а что еще только предстоит. Нужно оговориться, что федерация представляет собой общественную организацию. Она не является государственным учреждением, органом власти или частью Министерства спорта. Сотрудники ФКС – не госслужащие, они не получают зарплату из бюджета государства. Точно так же не финансируется из бюджета сама федерация. Поэтому отнюдь не все на отечественной сцене входит в сферу влияния ФКС. Например, она не занимается пенсионными и визовыми вопросами.

Пенсионные вопросы находятся вне сферы компетенции Федерации компьютерного спорта России. Пенсии выплачиваются спортсменам на общих основаниях в соответствии с законодательством РФ. В этом плане киберспорт в России ничем не отличается от других видов спорта.

## Дисциплины компьютерного спорта

На сегодняшний день в России официально признаны пять дисциплин: стратегии в реальном времени (RTS), боевые арены (MOBA), технические симуляторы (игры, имитирующие управление ка-



кой-либо техникой), соревновательные головоломки (представлены Hearthstone и Eternal) и спортивные симуляторы (любые киберспортивные игры, имитирующие состязания по "традиционным" видам спорта").

Шутеры и файтинги не считаются киберспортивными дисциплинами, но ФКС работает над их признанием.

Со стороны федерации отбор игр происходит с учетом множества параметров. Среди них – популярность, баланс, равные условия и короткие игровые сессии.

## Спортивные разряды

Признание компьютерного спорта подразумевает, что геймеры могут претендовать на спортивные разряды. Такая возможность появилась в конце 2017 года, когда Министерство спорта утвердило подготовленные ФКС требования к разрядам и условия их выполнения.

Третий разряд можно получить, успешно выступая на официальных соревнованиях любого уровня, а второй – начиная с чемпионата муниципального образования. Чтобы получить первый разряд нужно показать результат на уровне субъекта Российской Федерации.

Официальными считаются соревнования, которые включены в календарный план органов исполнительной власти, ответственных за развитие спорта в регионе (министерств спорта, департаментов спорта и т. д.).

Для получения разряда спортсмену необходимо представить результаты своих выступлений на официальных соревнованиях (включая сетку, подтверждающую необходимое число побед) в аккредитованную региональную федерацию. Далее федерация подает соответствующую заявку в орган местного самоуправления по спорту соответствующего уровня. Что касается международных соревнований, то они тоже могут быть внесены в календарный план Минспорта России. Здесь инициатива находится на стороне организаторов данных соревнований: федерация готова вести с ними совместную работу по данному направлению.

Прямо сейчас проходит первый чемпионат России по компьютерному спорту. По его итогам лучшим киберспортсменам будут присвоены спортивные разряды. Кроме того, победители получат титулы чемпионов России по отдельным киберспортивным дисциплинам. Соревнования представлены тремя играми: Dota 2, Hearthstone и Counter-Strike: Global Offensive. Общий призовой фонд составляет 3,5 млн рублей. Примечательно, что в чемпионате России могут участвовать только граждане РФ.

## Отношения с МОК

В международном олимпийском комитете считают, что киберспортивным дисциплинам, где присутствует насилие и жестокость, не место в программе игр.

Их позиция представляет собой зеркальную противоположность политики ФКС России, где уверены, что насилие не должно являться преградой.

Позиция ФКС сводится к тому, что киберспортивные игры, включая файтинги и шутеры, не являются инструментом пропаганды насилия и не способствуют повышению уровня жестокости в обществе. Напротив, по результатам исследований и данным официальной статистики, вскоре после выхода большинства шутеров, уровень преступности и реальной агрессии в обществе снижается.

## О работе с молодежью

Признание киберспорта позволило начать формирование детско-юношеских школ по подготовке профессиональных



геймеров. Пока они открываются на базе секций, где предлагается улучшить игру, изучить тонкости командного взаимодействия и получить другие немаловажные навыки. Например, в начале 2018 года федерация запустила групповой образовательный курс по Dota 2 в московском клубе Cyber Loft. Стоимость обучения составляет 5000 руб. В программу входят восемь двухчасовых занятий, ориентированных как на теорию, так и на практику.

В былые времена студентам нередко приходилось выбирать между экзаменами и выступлением на чемпионате. Однако в настоящее время, учитывая официальный статус киберспорта, они могут получить отсрочку от сессии и соответствующую справку. В частности, такой документ выдавался участникам Всероссийской киберспортивной студенческой лиги. Таким образом, с признанием киберспорта стало легче совмещать игровую деятельность с учебной в институте.

## Киберспорт в системе высшего образования

Компьютерным спортом все чаще интересуются в университетских стенах – тенденция, которая наметилась до признания. Еще в 2014 году в Российском государственном университете физической культуры, спорта, молодежи и туризма открылось направление "Теория и методика компьютерного спорта". Позже, в 2016 году, ФКС запустила Всероссийскую киберспортивную студенческую лигу. В этом сезоне участником лиги стал УлГУ. В дополнение к этому федерация проводит научно-практические конференции и сотрудничает со специалистами в области физической культуры. Постепенно студенческая жизнь наполняется не только традиционно-спортивной деятельностью, но и киберспортивной. При этом закономерный вопрос о стипендиях для преуспевающих геймеров остается открытым.

Для сравнения: в Америке вовлеченность образовательных учреждений в электронный спорт осуществляется с подачи владельцев дисциплин. Например, Калифорнийский университет в Ирвайне работает с киберспортом и выплачивает киберспортсменам гранты при поддержке Riot Games. В редких случаях иностранные университеты вливаются в киберспорт по собственной инициативе, чтобы идти в ногу со временем. Как первые, так и вторые не испытывают нужды в государственном признании и поддержке со стороны правительственных структур.

## Киберспорт в Ульяновске

Ульяновская область является одним из ведущих киберспортивных регионов не только Поволжья, но и всей страны и

славится и сильными спортсменами, и крупными турнирами. С 2008 года существует областное отделение ФКС России, в начале этого года оно было аккредитовано Министерством физической культуры и спорта Ульяновской области. К слову, в руководящем составе отделения сплошь выпускники УлГУ – председатель отделения Алексей Кушниренко, члены правления Евгений Николаев и Максим



Ясиневский, члены ревизионной комиссии Юрий Аманов и Илья Волков.

УлГУ причастен и к организации главного киберспортивного турнира, ежегодного для нашего города – Открытого кубка Ульяновска. Когда-то он назывался Открытый кубок УлГУ и проходил в третьем корпусе.

Ульяновская область – постоянный участник соревнований ФКС России. С октября по март в регионе проходил отборочный этап Всероссийской киберспортивной студенческой лиги, а в марте – чемпионат Ульяновской области, победители которого выступают во втором этапе чемпионата России.

Члены областного отделения ФКС активно занимаются популяризацией киберспорта среди школьников. Не дожидаясь старта всероссийской школьной лиги, в Ульяновске запустили свой чемпионат среди общеобразовательных учреждений. Кроме того, ведется работа над внедрением дисциплин компьютерного спорта в систему дополнительного образования.

\*\*\*

*Резюмируя, остается сказать, что признание киберспорта не разделило историю развития отечественной индустрии на "до" и "после". Ведь очевидно, что далеко не все киберспортсмены нуждаются в спортивном разряде: на дальнейшую карьеру это не окажет весомого влияния. Государственное признание некоторых игр дисциплинами тоже имеет сомнительную ценность. Отсутствие шутеров среди признанных соревновательных игр не мешает ФКС проводить чемпионат России по Counter-Strike.*

*Исходя из этого, можно сделать следующий вывод: повышение статуса киберспорта не повлияло на отечественную индустрию радикальным образом, но помогает федерации осуществлять тот своеобразный план развития, которому она давно следует.*

Подготовил Карл ФИШЕР.