

УДК 796.011

Корреляция навыков игры в тактические шутеры от первого лица и показателей стрельбы из 9-мм пистолета Макарова на огневом рубеже

Скворцов Константин Васильевич¹, кандидат технических наук

Швецов Андрей Валентинович², кандидат педагогических наук, доцент

Писанов Валерий Витальевич¹

¹*Владимирский юридический институт ФСИН России, г. Владимир*

²*Финансовый университет при Правительстве РФ, г. Москва*

Аннотация. В статье приведены результаты исследования динамики приобретения навыков стрельбы из 9-мм пистолета Макарова курсантами Владимирского юридического института ФСИН России. Выявлено, что наличие опыта игры в компьютерные тактические шутеры от первого лица позволяет ускорить процесс освоения применения боевого огнестрельного оружия, а также может улучшить реакцию и координацию действий у курсантов высших учебных заведений силовых ведомств России. Результаты исследования могут оказать влияние на методику обучения и совершенствования огневой подготовки у будущих сотрудников правоохранительных органов.

Ключевые слова: киберспорт, компьютерные игры, курс стрельб, 9-мм пистолет Макарова, профессионально-прикладная физическая подготовка.

The skills correlation in playing tactical first-person shooters and shooting performance from a 9-mm Makarov pistol at the fire line

Skvortsov Konstantin Vasilievich¹, candidate of technical sciences, associate professor

Shvetsov Andrey Valentinovich², candidate of pedagogical sciences, associate professor

Pisanov Valery Vitalievich¹

¹*Vladimir Law Institute FPS of Russia, Vladimir*

²*Financial University under the Government of the Russian Federation, Moscow*

Abstract. The paper presents the results of a study of the dynamics of acquisition of shooting skills from a 9-mm Makarov pistol by cadets of the Vladimir Law Institute of the Federal Penitentiary Service of Russia. The study found that having experience playing computer tactical first-person shooters can speed up the process of mastering the use of military firearms, and can improve the reaction and coordination of actions among law school cadets. The results of the study may influence the methods of training and improving fire training, and the effectiveness of the shooting course for future law enforcement officers.

Keywords: e-sports, computer games, shooting course, 9-mm Makarov pistol, professionally applied physical training.

ВВЕДЕНИЕ. Традиционно при подготовке сотрудников правоохранительных органов повышенное внимание уделяется процессу их обучения стрельбе из огнестрельного оружия. В экстремальных условиях, когда имеется реальная угроза жизни самого сотрудника или другого человека, грамотное и профессиональное применение огнестрельного оружия позволяет быстро и эффективно предотвратить такую опасность с наименьшими потерями. Актуальным и перспективным инструментом для подготовки будущих сотрудников правоохранительных органов, обеспечению их безопасности посредством уверенного и эффективного применения огнестрельного оружия, по нашему мнению, представляется использование компьютерных игр – тактических шутеров от первого лица.

Известно, что физическая подготовка влияет на игровую производительность киберспортсменов [1]. Киберсоревнования и фиджитал-спорт, в частности, трехмерный тактический бой [2], могут помочь сотрудникам правоохранительных органов развить такие важные навыки, как стратегическое мышление и командная работа. Участие в подобных соревнованиях может стимулировать развитие навыков

анализа пространства и времени. Кроме того, отдельные виды киберспорта имеют потенциал для вовлечения сотрудников правоохранительных органов в активный обмен опытом с представителями других силовых структур, что может способствовать улучшению межведомственного взаимодействия в борьбе с преступностью.

МЕТОДИКА И ОРГАНИЗАЦИЯ ИССЛЕДОВАНИЯ. Во Владимирском юридическом институте ФСИН России (ВЮИ ФСИН России) пятилетний курс обучения будущих сотрудников правоохранительных органов навыкам владения и стрельбы из 9-мм пистолета Макарова (ПМ) можно условно разделить на три этапа: 1) изучение мер безопасности при ношении и применении огнестрельного оружия; 2) изучение материальной части оружия, с которым предполагается несение службы сотрудником; 3) получение и отработка практических навыков на огневом рубеже в специальных тирах или открытых стрельбищах.

Первый этап строго регламентируется нормативно-правовыми документами [3] и организационно-технической базой, что не позволяет вносить какие-либо изменения в учебный процесс в части применения огнестрельного оружия. На втором и третьем этапах имеется возможность внесения в процесс обучения новых методик для усовершенствования знаний по материальной части и отработки навыков стрельбы на огневом рубеже у курсантов.

ЦЕЛЬЮ ИССЛЕДОВАНИЯ является определение взаимосвязи между навыками стрельбы в тактических компьютерных шутерах от первого лица, по типу Counter-Strike (далее – CS), и результативностью стрельбы из ПМ на огневом рубеже в процессе формирования профессиональных компетенций у курсантов ВЮИ ФСИН России.

В исследовании использовали методы письменного опроса и математико-статистической обработки данных. Письменный опрос был анонимным и проводился с помощью сервиса Google Forms. Математико-статистическая обработка данных осуществлялась с помощью табличного процессора MS Excel. В опросе приняли участие 287 курсантов ВЮИ ФСИН России с 1 по 5 курсы, которым задавали следующие вопросы:

1. Играете ли вы в тактические шутеры CS или Battlefield?
2. Какое звание/скилл/достижение в этих играх вы имеете в настоящее время?
3. Сколько раз в неделю вы играете в тактические шутеры?
4. Как изменились ваши достижения в шутерах за время обучения во ВЮИ ФСИН России? (не изменился/ повысился)?
5. Укажите результаты стрельбы из ПМ на огневом рубеже на каждом курсе.
6. Как, по вашему мнению, влияют умения стрельбы в тактических шутерах на показатели (результативность) стрельбы из ПМ?
7. Как, по вашему мнению, влияет приобретение навыка стрельбы из ПМ на процесс развития навыков стрельбы в компьютерных шутерах?

РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ. Исследования проводили на кафедре специальной техники и информационных технологий юридического факультета ВЮИ ФСИН России в январе 2024 года. По данным опроса все курсанты были разделены на 2 подгруппы: экспериментальная (ЭГ), где постоянно или периодически играют в тактические шутеры (39 курсантов или 13,6 % опрошенных), и контрольная (КГ) – все остальные курсанты. Результаты статистической обработки динамики

изменения достижений при игре в CS, а также показателей стрельбы из ПМ по сравнению с предыдущим годом обучения приведены в таблице 1.

Таблица 1 – Результаты статистической обработки результатов опроса по курсам

Показатель / Курс	I*	II	III	IV	V
Количество курсантов, принявших участие в опросе, человек	57	61	56	57	56
Количество курсантов ЭГ, человек (в скобках - % от опрошенных)	6 (2,1)	7 (2,4)	11 (3,8)	9 (5,2)	6 (4,2)
Показатели достижений в CS (ЭГ)					
не изменились	0,67	0,40	0,27	0,33	0,50
повысились	0,33	0,60	0,73	0,67	0,50
Показатели стрельбы из ПМ (ЭГ)					
не изменились	0,17	0,40	0,36	0,56	0,87
повысились	0,83	0,60	0,64	0,44	0,13
Показатели стрельбы из ПМ (КГ)					
не изменились	0,33	0,45	0,34	0,64	0,74
повысились	0,67	0,55	0,66	0,36	0,26
*статистические данные получены по результатам анализа текущей успеваемости и промежуточной аттестации.					

Динамика повышения результативности стрельбы из ПМ показывает, что курсанты первых двух курсов экспериментальной группы – имеющие навыки игры в тактические шутеры, быстрее остальных осваивают упражнения курса стрельб.

Анализ взаимосвязи между динамикой повышения достижений в компьютерных играх и результатами стрельбы на огневом рубеже показал, что, начиная со второго курса, коэффициент корреляции между этими параметрами равен $r = 0,81$. Данный факт свидетельствует о сильной прямой зависимости между указанными переменными величинами [4] и дает нам право утверждать, что развитие навыков стрельбы в компьютерных шутерах сопровождается повышением результативности стрельбы из ПМ на огневом рубеже.

Отвечая на вопрос 6, более 60% экспериментальной группы (преимущественно курсанты старших курсов) отметили, что игра в тактические шутеры: а) помогает улучшить навыки прицеливания и способствует улучшению точности стрельбы из ПМ; б) развивает способность принимать правильные решения и быстро реагировать во время стрельбы из ПМ; в) улучшает концентрацию внимания на огневом рубеже; г) повышает взаимодействие и эффективность работы в команде; д) расширяет знания о технических характеристиках различного типа огнестрельного оружия; е) улучшает умение быстро оценивать ситуацию, предвидеть возможные угрозы и принимать решения с учетом тактических целей.

На вопрос 7 о влиянии навыка стрельбы из боевого оружия на процесс развития навыков в шутерах были получены следующие ответы: а) умение стрелять из ПМ способствует более быстрому и точному прицеливанию; б) управление стрессом и концентрация внимания при стрельбе на огневом рубеже позволяют принимать эффективные решения в шутерах; в) навыки эффективного использования патронов влияют на повышение результативности в ресурсо-ограниченных условиях в компьютерных играх; г) способствует развитию умения к точным и эффективным атакам на ближней дистанции.

Дополнительный устный опрос курсантов экспериментальной группы выявил, что наряду с положительными сторонами использования компьютерных шуте-

ров при улучшении навыков обращения с огнестрельным оружием отмечаются и негативные моменты, такие как: а) отсутствие отдачи оружия при выстреле в игре может послужить большой проблемой при стрельбе из боевого оружия; б) возможность «сохраниться» или «переродиться» в игре уменьшает чувство переживания за собственную жизнь; в) в условиях реального применения оружия чувство страха за свою жизнь и причинение вреда здоровью противника может замедлить принятие правильного решения сотрудником; г) в игре опознавательная система «свой - чужой» реализована различной формой или подсвечиванием и не представляет сложности. В реальности операция по задержанию вооруженных преступников может проходить, когда сотрудники не будут одеты в установленную форму, что может повлиять на скорость и правильность при принятии решений.

ВЫВОДЫ. Итоги проведенного исследования показали следующее:

1. Выявлена сильная прямая связь ($r = 0,81$) между навыками игры в тактические шутеры от первого лица и результативностью стрельбы из ПМ на огневом рубеже.

2. Наличие опыта игры в тактические шутеры положительно сказывается на продолжительности освоения курса стрельб из боевого огнестрельного оружия у курсантов ВЮИ ФСИН России.

3. Навыки игры в компьютерные шутеры от первого лица способствуют снижению времени реакции и повышению точности стрельбы из ПМ.

4. Компьютерные шутеры могут помочь улучшить скорость анализа ситуации и принятия быстрых и правильных решений, что является необходимым показателем эффективной службы будущих сотрудников правоохранительных органов.

Таким образом, можно сделать заключение, что интеграция компьютерных игр в образовательные программы и тренировочные практики может способствовать успешному формированию соответствующих профессиональных компетенций у будущих сотрудников уголовно-исполнительной системы России.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Гринченко В. С., Гуляй В. Г. Физическая подготовка в киберспорте: значимость и влияние на игровую производительность. DOI 10.34835/issn.2308-1961.2023.08.p113-116 // Ученые записки университета им. П.Ф. Лесгафта. 2023. № 8 (222). С. 113–116.

2. Всероссийская Федерация Фиджитал Спорта. URL: <https://phygitalsport.ru/> (дата обращения: 10.02.2024).

3. Приказ ФСИН России от 13.06.2023 № 382 «Об утверждении Порядка организации подготовки кадров для замещения должностей в уголовно-исполнительной системе Российской Федерации». URL: <http://publication.pravo.gov.ru/document/0001202307130019> (дата обращения: 10.02.2024).

4. Баврина А. П., Борисов И. Б. Современные правила применения корреляционного анализа // Медицинский альманах. 2021. № 3 (68). С. 70–79.

REFERENCES

1. Grinchenko V. S., Gulyai V. G. (2023), "Physical training in eSports: significance and impact on gaming performance", *Scientific notes of the University. P.F. Lesgafta*, No. 8(222), pp. 113–116.

2. All-Russian Phygital Sports Federation, URL: <https://phygitalsport.ru/>.

3. Order of the Federal Penitentiary Service of Russia dated June 13, 2023 No. 382 "On approval of the Procedure for organizing training for filling positions in the penal system of the Russian Federation", URL: <http://publication.pravo.gov.ru/document/0001202307130019>.

4. Bavrina A. P., Borisov I. B. (2021), "Modern rules for using correlation analysis", *Medical almanac*, No. 3 (68), pp. 70–79.

Информация об авторах: Сквицов К. В., доцент кафедры «Специальной техники и информационных технологий», k-skv@yandex.ru ; Швецов А. В., доцент кафедры «Физическое воспитание», Shvedcov2004@yandex.ru. Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

Поступила в редакцию 27.02.2024.

Принята к публикации 25.03.2024.