

Андреев М.А. Влияние военно-тактических игр на личностные качества студентов ведомственных вузов // Академия педагогических идей «Новация». Серия: Студенческий научный вестник. – 2019. – №5 (май). – АРТ 415-эл. – 0,2 п.л. - URL: <http://akademnova.ru/page/875550>

РУБРИКА: ФИЗИЧЕСКАЯ КУЛЬТУРА И СПОРТ

УДК 37.034

Андреев Михаил Алексеевич

студент 1 курса, факультет подготовки специалистов

Научный руководитель: Рогожников М.А., к.п.н., доцент кафедры

физической и специальной подготовки

ФГКОУ ВО «Санкт-Петербургская академия

Следственного комитета Российской Федерации»

г. Санкт-Петербург, Российская Федерация

e-mail: andmi2013@gmail.com

**ВЛИЯНИЕ ВОЕННО-ТАКТИЧЕСКИХ ИГР НА
ЛИЧНОСТНЫЕ КАЧЕСТВА СТУДЕНТОВ ВЕДОМСТВЕННЫХ
ВУЗОВ**

Аннотация: В начале статьи кратко описываются военно-тактические игры в Российской Федерации. Затем рассматривается связь личностных качеств будущих сотрудников силовых ведомств с применением в образовательном процессе различных форм военно-тактических игр. Делается вывод о прямой связи военно-тактических игр с ростом в студентах (курсантах) значимости для них профессионально-важных качеств. Введение в список дисциплин военно-тактических игр приведёт к росту социально-значимых и необходимых в дальнейшей службе качеств у будущих сотрудников.

Ключевые слова: спорт, личностные качества, военно-тактические игры, страйкбол, лазертаг, пейнтбол, фаертаг, профессиональные качества.

Andreev Mikhail Alekseevich

1st year student, Faculty of Specialist Training

Supervisor: Rogozhnikov M.A., PhD Associate professor of the
department of physical and special training

FGKOU VPO "St. Petersburg Academy of Investigation Committee of the
Russian Federation",

St. Petersburg, Russian Federation

E-mail: andmi2013@gmail.com

EFFECT OF MILITARY TACTICAL GAMES ON THE PERSONAL QUALITIES OF STUDENTS OF DEPARTMENTAL UNIVERSITIES

Abstract: The article begins with a brief description of military tactical games in the Russian Federation. Then the relationship between the personal qualities of future employees of law enforcement agencies with the use of various forms of tactical military games in the educational process is considered. The conclusion is made about the direct connection between military tactical games and the growth of the importance of professional and important qualities for them in students (cadets). The introduction of tactical games into the list of disciplines will lead to the growth of socially significant and necessary qualities in the further service of future employees.

Key words: sports, personal qualities, tactical games, strikeball, laser tag, paintball, fireball, professional qualities.

Актуальность работы обусловлена тем, что для служебного соответствия сотрудник силового ведомства должен обладать такими качествами, как: мужество, стойкость и принципиальность¹. Именно эти качества в человеке и призваны воспитать военно-тактические игры.

Цель работы — доказать прямую зависимость между участием студента (курсанта) во время образовательного процесса в военно-тактических играх и формированием у него важных личностных качеств.

Для начала, стоит разобраться с терминологией. Военно-тактические игры – это командные соревнования с использованием игрового оружия². Существует несколько основных направлений военно-тактических игр:

1) Страйкбол – командная военно-тактическая игра, в которой используются макеты игрового оружия, максимально точно копирующие боевые прототипы. Поражающим элементом являются пластиковые шары диаметром 6 мм и весом от 0,12 до 0,48 гр. Для воссоздания военного антуража участники игр используют обмундирование реально существующих войск и их подразделений. Помимо игрового оружия и обмундирования обязательным элементом экипировки любого игрока являются защитные очки.

2) Пейнтбол – командная игра с применением маркеров (пневматическая пушка), стреляющих шариками с краской (желатиновая

¹Кодекс этики и служебного поведения федеральных государственных служащих Следственного комитета Российской Федерации (утв. Председателем Следственного комитета Российской Федерации А.И. Бастрыкиным 11 апреля 2011 г.) [Электронный ресурс] URL: <https://sledcom.ru/document/1060> (Дата обращения: 10.05.2019)

² Федерация военно-тактических игр. [Электронный ресурс] URL: <http://fvti.ru/federatsiya/> (Дата обращения: 10.05.2019.)

оболочка с пищевой краской), разбивающимися при ударе о препятствие и окрашивающими его. Тактический пейнтбол отличается от обычного тем, что игры проводятся на больших территориях, зачастую в лесной зоне, длятся игры по несколько часов, действия разворачиваются по сценариям с сюжетной основой, на играх применяется военная техника, игроки используют камуфлированную форму, средства связи и различную пиротехнику (гранаты с краской, тактические дымы).

3) Фаертаг – командная военно-тактическая игра, максимально приближенная к боевому взаимодействию, от которого отличается только тем, что вместо пули цель поражает инфракрасный луч, как в лазертаге. Все остальные элементы настоящего оружия сохранены - имитация выстрела, отдача, выброс гильзы, ограниченное реальными размерами магазинов количество боеприпасов.

4) Лазертаг – командная военно-тактическая игра, в которой игровое оружие «стреляет» безвредным лазерным лучом, а попадания фиксируются с помощью специальных датчиков, закреплённых на форме игроков.

Обобщая информацию о различных видах военно-тактических игр, можно подвести следующий итог: все они стараются в той или иной степени приблизить происходящее к реальным боевым действиям. Это стремление доходит до того, что игры могут проводиться в течение нескольких суток с участием техники. Ярким примером можно назвать серию военно-тактических игр «Сутки на броне». На одной из игр собралось более 5000 участников³ и была задействована настоящая военная техника. Участие

³ Медиагруппа «ЗВЕЗДА» [Электронный ресурс] URL: https://tvzvezda.ru/news/photo_gallery/content/201805281417-etkm.htm/ (Дата обращения 10.05.2019.)

человека в подобного рода симуляциях, во время которых он, как и в случае нахождения в зоне реальных боевых действия, претерпевает различные трудности, его характер «закаляется». Проявляется стойкость, развивается терпение. Ролевой элемент, заключающийся в системе «игровых» званий, укрепляет дисциплину. В страйкболе поражение игрока, как упоминалось выше, производится пластиковым шаром, и основой игры является честность.

В Российской Федерации существует Федерация военно-тактических игр (далее ФВТИ, прим. автора) – официальная общественная организация, уполномоченная правительством РФ, занимающаяся поддержкой, развитием и популяризацией военно-тактических игр⁴. Президент ФВТИ, М. С. Галустян, активно занимается развитием и продвижением военно-тактических игр в Российской Федерации. В частности, в ноябре 2017 года под покровительством ФВТИ прошёл турнир по лазертагу среди воспитанников Екатеринбургского Суворовского училища⁵.

Важно включать военно-тактические игры в программу образования с самого начала обучения в профильных заведениях. Согласно исследованиям немецкого психолога Зигмунда Фрейда, существует «оно», «я» и «сверх-я»⁶. «Оно» - это бессознательная часть психики, отвечающая за первичные биологические потребности, желания, эмоции. «Сверх-я» - приобретённое бессознательное. Это все те нормы и принципы, которые прививаются

⁴ Федерация военно-тактических игр. [Электронный ресурс] URL: <http://fvti.ru/federatsiya/> (Дата обращения: 10.05.2019.)

⁵ Федерация военно-тактических игр. [Электронный ресурс] URL: <http://fvti.ru/press-tsentr/news/turnir-po-lazertagu-sredi-vospitannikov-esu.html> (Дата обращения: 10.05.2019.)

⁶ Фрейд З. Я и Оно. [Электронный ресурс] URL: https://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Psihol/freyd/ya_ono.php (Дата обращения: 10.05.2019.)

индивиду кем-либо. Эта часть психики индивида контролирует «Оно». «Я» же относится к сфере сознательного. Те качества, которые так важны для будущего сотрудника, прививаемые личности посредством военно-тактических игр относятся к «Сверх-я». А психика ребёнка и подростка намного более отзывчива к влияниям из вне, что доказано рядом учёных. Заложенные в этом возрасте принципы и идеалы будут следовать за индивидом всю жизнь. Именно в этом и заключается важность включения военно-тактических в образовательный процесс в учебных заведениях, готовящих будущих сотрудников силовых ведомств. Сформированное на базе военно-тактических игр «Сверх-я» в будущем существенно ограничит вероятность нарушения ими принципов службы.

Мы надеемся, что материал, изложенный в данной статье, послужит основой для изменения программы образования в нашей стране. Возможно, именно военно-тактические игры, включённые в процесс образования, помогут в борьбе со служебным несоответствием в рядах сотрудников правоохранительных ведомств.

Список использованной литературы:

1. Кодекс этики и служебного поведения федеральных государственных служащих Следственного комитета Российской Федерации (утв. Председателем Следственного комитета Российской Федерации А.И. Бастрыкиным 11 апреля 2011 г.) [Электронный ресурс] URL: <https://sledcom.ru/document/1060>
2. Федерация военно-тактических игр. [Электронный ресурс] URL: <http://fvti.ru/>
3. Медиагруппа «ЗВЕЗДА» [Электронный ресурс] URL:

https://tvzvezda.ru/news/photo_gallery/content/201805281417-etkm.htm/

4. Фрейд З. Я и Оно. [Электронный ресурс] URL:

https://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Psihol/freyd/ya_ono.php

5. Макеев А. В. Как учиться и не уставать [Электронный ресурс] URL:

<https://educ.wikireading.ru/6943>

Дата поступления в редакцию: 13.05.2019 г.

Опубликовано: 14.05.2019 г.

*© Академия педагогических идей «Новация». Серия «Студенческий научный вестник»,
электронный журнал, 2019*

© Андреев М.А., 2019