

Секция «Геймификация в политическом процессе: структура, свойства, функции, динамика»

Влияние западных санкций на мир компьютерных игр на примере футбольных симуляторов

Научный руководитель – Белов Сергей Игоревич

Ваняни Владислав Эдуардович

Студент (бакалавр)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет политологии, Кафедра российской политики, Москва, Россия

E-mail: vladislavvananc@gmail.com

Популярная фраза "спорт вне политики", отрицающая влияние политических процессов на спортивную индустрию, не раз опровергалась конкретными ситуациями. Несмотря на то, что данный принцип постулируется политиками и спортивными функционерами и в наши дни, вполне очевиден декларативный и демагогический характер его публичного использования. Спорт как один из инструментов политики, выполняющий различные общественно значимые функции, неминуемо подвержен воздействию со стороны политики, как на государственном, так и на международном уровне.

В последние несколько лет от невыполнения данного постулата больше всего страдают российские спортсмены, которых не допускают до международных соревнований под эгидой наднациональных спортивных организаций. Если раньше причины ограничений были хоть немного связаны со спортом (как правило, допинговые скандалы), то сейчас полная изоляция российского спорта – следствие военно-политической обстановки в мире [1]. Не исключение и киберспорт – сфера, которая динамично развивается в последнее десятилетие, став в 2016 году официальным видом спорта в России. Виртуальные игры, в том числе спортивные футбольные симуляторы, согласно опросам, являются одним из основных видов досуга российской молодёжи [2]. Поэтому отражающиеся на компьютерных играх политические феномены касаются не только профессиональных киберспортсменов, но и обычных пользователей.

Цель данной статьи – рассмотреть влияние политики на киберспортивную индустрию на примере популярных видеоигр про футбол.

На сегодняшний день самым известным футбольным симулятором является серия компьютерных игр «FIFA», ежегодно выпускаемая корпорацией Electronic Arts (EA) с 1993 года. С 2022 года игра выходит под названием "FC", но в кругах пользователей название «FIFA», закрепившееся в сознании за 29 лет, остаётся наиболее используемым. В 2024 году, по данным Electronic Arts, только за первую неделю игру скачали более 11 миллионов раз. Популярность игры вполне объяснима – она даёт возможность собственноручно управлять кумирами из футбольного мира, попробовать себя в роли тренера, спортивного менеджера или игрока, а также соревноваться с другими поклонниками футбола по всему миру с помощью сетевого режима.

Долгое время российские пользователи могли поиграть за национальную сборную России, также в игре были представлены наиболее известные российские клубы, российские стадионы, спортивная форма и декорации с национальной символикой России. Игрок мог поиграть за россиянина как в однопользовательском режиме, так и в мультиплеере.

К сожалению, такая возможность исчезла в 2022 году. В начале марта на официальном аккаунте EA в «Twitter» появилось объявление об удалении России из игры [3]. Разработчики не скрывали, что такое решение было спровоцировано исключительно политическими причинами. При входе в «FIFA 22» на экране появлялось сообщение о том, блокировка

российских элементов внутри симулятора произошла в знак солидарности с украинским народом, имея в виду начавшуюся Специальную военную операцию, которую Запад воспринял как акт открытой агрессии против Украины. Несколькими днями ранее по этой же причине уже в реальном мире спорта национальную сборную России и российские футбольные клубы отстранили от международных соревнованиях под эгидой Всемирной Федерации Футбола «FIFA» и Союза европейских футбольных ассоциаций «UEFA». Это означает, что сборная России не может участвовать в Чемпионатах Мира и Европы по футболу, а российские клубы в крупнейших клубных турнирах – «Лиге чемпионов» и «Лиге Европы».

В рамках «удаления» России из «FIFA 22» московские «Спартак», «Локомотив» и «ЦСКА» удалены из игры, как и игроки из этих команд – в общей сумме около 90 футболистов. Единственный российский стадион «Открытие Банк Арена», являющийся домашним для столичного «Спартака» также убрали из игры. На других же стадионах теперь нельзя установить российский триколор в качестве декораций, хотя до запрета такая возможность была. Санкция не коснулась российских футболистов, которые имеют действующие контракты с европейскими клубами, но таких спортсменов немного. Исчезли не только элементы игрового процесса, связанные с Россией, но и сама возможность официально купить игру в России, однако её можно скачать с помощью сторонних ресурсов. Также важно отметить, что в марте 2022 года российских киберспортсменов по «FIFA» отстранили от международных турниров.

Что касается второго по популярности футбольного симулятора под названием «eFootball» (ранее «Pro Evolution Soccer»), то здесь наблюдается похожая ситуация. В июне 2022 года разработчик - японская компания Konami - объявила о прекращении своей деятельности в России. О причинах прекращения сотрудничества разработчик не сообщил, однако понятно, что компания действует в одном русле с политикой Всемирной ассоциации футбола «FIFA». В футбольном симуляторе «eFootball», ранее называвшемся «PES» и с 1995 года конкурирующем с продуктами от Electronic Arts, с 2018 года были лицензированы все команды из Российской Премьер-Лиги, а также национальная сборная России по футболу. Пользователь имел возможность поиграть за 16 российских команд из национального чемпионата России. В версии 2023 года все они исчезли из симулятора [4]. Однако последняя часть игры порадовала российских пользователей возвращением сборной России, правда, с одним нюансом: так как российские игроки не лицензированы, сборную России представляют несуществующие футболисты со случайными именами.

Таким образом, на примере наиболее популярных виртуальных футбольных симуляторов мы убедились, что мир компьютерных игр, как и реальных (мир спорта), находится под прямым влиянием политических процессов. Иностранные разработчики реализуют санкционные ограничения в компьютерных играх, демонстрируя осуждение «российской агрессии против Украины».

Источники и литература

- 1) Сагандыков М.С. Международные санкции против российского спорта: правовые аспекты // Человек. Спорт. Медицина. 2023. Т. 23, № S1. С. 148–154
- 2) Гейминг по-русски // ВЦИОМ. [Электронный ресурс]. – URL: <https://clck.ru/3GiSK8>
- 3) A statement from EA Sports FIFA // EA Sports FIFA. [Электронный ресурс]. – URL: <https://twitter.com/EASPORTSFIFA/status/1499057030857777154>
- 4) Японский производитель видеоигр отказался от переговоров с РПЛ // СПОРТ-ЭКСПРЕСС. [Электронный ресурс]. – URL: <https://clck.ru/3GhTLh>