

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

Сравнительный анализ использования киберспорта в Саудовской Аравии и России как инструмента «мягкой силы» в политике.

Научный руководитель – Белов Сергей Игоревич

Поляков Данила Михайлович

Студент (бакалавр)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет

политологии, Москва, Россия

E-mail: 7x77x7x@gmail.com

С каждым годом мир претерпевает изменения, а вместе с ним и политика. Всё чаще можно встретиться со случаями, когда новые технологии используются для достижения определённых политических целей. И с каждым днём всё ярче прослеживается, как инструменты «мягкой силы» становятся неотъемлемой частью нашей политической действительности. Одним из специфических элементов этого инструмента уже сегодня становятся видеоигры. Я бы хотел обратиться, пожалуй, к одной из самых захватывающих и зрелищных сторон этой индустрии – киберспорту, и продемонстрировать, как использование соревнований на основе компьютерных игр способно выступать в качестве инструмента «мягкой силы» в политике на примере сравнительного анализа Саудовской Аравии и России в этом аспекте.

Для начала стоит разобраться с понятием. Киберспорт (англ. cybersport) — это популярное социальное явление и официально признанный вид спорта по компьютерным видеоиграм. На английском языке также нередко встречается использование формулировки «esports», что подразумевает под собой «электронный спорт» или «компьютерный спорт». Представляет собой состязания разной степени профессионализма на индивидуальной или командой основе, проводимые в рамках компьютерных игр. Данное течение набирает большие обороты на протяжении уже нескольких десятилетий и, конечно, не может оставаться в стороне от взгляда со стороны многих мировых политических акторов. Дабы лучше разобраться, почему это важно, могу посоветовать ознакомиться с научными статьями Шаховцева [4], Позднякова [3], Матвеевой [1], Панкиной [2] и других специалистов, исследовавших киберспорт с разных ракурсов.

Первой страной, которая решила признать это явление официальным видом спорта на государственном уровне в 2001 году стала Россия. Спустя несколько лет киберспорт потерял свой статус, однако в 2016 году он был «реабилитирован». На сегодняшний день развитие данной ниши на государственном уровне стало одним из элементов курса Саудовской Аравии. Её же можно назвать своеобразным «первенцем» в рамках продвижения «компьютерного спорта» как инструмента «мягкой силы» в политике. Правительство арабской страны занимается строительством комплекса сооружений, который получит название «Город киберспорта» в столице Эр-Рияде. Возведение обойдётся в \$500 млн., а сам проект является частью национальной программы развития «Видение 2030», целью которой является уменьшение нефтезависимости страны и диверсификация ее экономики. К 2030 г. Саудовская Аравия планирует превратиться в центр мирового киберспорта. С этой целью государство инвестирует \$38 млрд в киберспорт и игровую индустрию. Агентство Bloomberg сообщало, что в 2021 – 2022 гг. из этой суммы было выделено \$8 млрд [6]. Деньги идут на приобретение долей в компаниях, покупку главного независимого турнирного оператора в Северной Америке, расширение своего присутствия в Китае и др. Прямое участие в этом принимает Суверенный фонд, членами управления которого становятся

представители королевской семьи. Анонсировано, что первые в мире Олимпийские киберспортивные игры, организованные Международным олимпийским комитетом, пройдут в Саудовской Аравии в 2025 году.

Россия, в этом плане, хоть и не обладает таким уровнем влияния, но последовательно занимается развитием киберспорта на основе государственной поддержки. Ещё с 2000 года у нас существует Федерация компьютерного спорта, наделённая рядом прав и обязанностей со стороны Министерства спорта. Существует сразу несколько государственных и частных вузов, ведущих подготовку специалистов в этой сфере. Среди них - НИУ ВШЭ, РУС «ГЦОЛИФК», Университет Синергия, а также Университет ИТМО, в котором была запущена программа поддержки талантливых киберспортсменов.

Использование соревнований в компьютерных играх в качестве инструмента «мягкой силы» в политике означает и то, что степень развитости этой области будет напрямую влиять на имидж государства. Можно будет судить о том, насколько эффективно используются выделенные средства и вложенные инвестиции, насколько высоким является уровень развития технологий. Проводится изучение различных аспектов развития киберспорта в России и в мире сквозь призму процесса цифровизации современного общества [5]. Немалое влияние будет оказывать и формат правового регулирования компьютерного спорта в будущем. Совокупность этих факторов позволяет утверждать, что те политические акторы, которые в будущем будут уделять должное внимание этой специфике, смогут претендовать на формирование лучшего государственного облика.

Источники и литература

- 1) Матвеева И.С., Дробот Е.А. Киберспорт: от простых игр к профессиональному виду спорта.
- 2) Панкина В.В., Хадиева Р.Т. Киберспорт как феномен XXI века.
- 3) Поздняков К.К., Андреев Н.В. Феномен киберспорта в научных исследованиях: библиометрический анализ.
- 4) Шаховцев П.А. История становления киберспорта.
- 5) *Advances in Law Studies*. Развитие киберспорта как отражение процесса цифровизации современного общества (Том 7 № 4 , 2020).
- 6) Bloomberg. Saudi Arabia Outlines Plans to Invest \$38 Billion in E-Sports (2022).