



Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: ПОЛИТОЛОГИЯ

2025 Том 27 № 2

Политическая наука об играх

Приглашенный редактор *С.И. Белов*

DOI: 10.22363/2313-1438-2025-27-2

<http://journals.rudn.ru/political-science>

Научный журнал

Издается с 1999 г.

Издание зарегистрировано Федеральной службой по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций (Роскомнадзор)

Свидетельство о регистрации ПИ № ФС 77-61179 от 30.03.2015 г.

Учредитель: Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования «Российский университет дружбы народов имени Патриса Лумумбы»

Главный редактор

Почта Юрий Михайлович, доктор философских наук, профессор кафедры сравнительной политологии Российского университета дружбы народов, Москва, Российская Федерация

E-mail: pochta-yum@rudn.ru

Ответственный секретарь

Казаринова Дарья Борисовна, кандидат политических наук, доцент кафедры сравнительной политологии факультета гуманитарных и социальных наук Российского университета дружбы народов, Москва, Российская Федерация

E-mail: kazarinova-db@rudn.ru

Заместитель главного редактора

Попова Ольга Валентиновна — доктор политических наук, профессор и заведующая кафедрой политических институтов и прикладных политических исследований Санкт-Петербургского государственного университета, Санкт-Петербург, Российская Федерация

Редакционная коллегия

Акчурина Виктория — доктор политических наук, преподаватель Университета Париж Дофин и ассоциативный исследователь при Французской высшей школе ENS/Paris/Центр геополитических исследований, Париж, Франция; старший преподаватель Академии ОБСЕ, Бишкек, Кыргызстан

Белл Дэниел — доктор политических наук, профессор, декан факультета политологии и публичного администрирования Университета Шаньдун, Цзинань, Китай

Витковска Марта — доктор политических наук, профессор, научный сотрудник факультета политических наук и международных исследований Варшавского университета, Варшава, Польша

Дюфи Каролин — доктор политических наук, научный сотрудник Центра Эмиля Дюркгейма Института политических исследований Сьянс По Университета Бордо, Бордо, Франция

Дуткевич Пиотр — доктор политических наук, профессор, директор Института европейских, российских и евразийских исследований при Карлтонском университете, Оттава, Канада

Када Никола — доктор политических наук, профессор Университета Гренобль Альпы, Гренобль, Франция

Капустин Борис Гурьевич — доктор философских наук, профессор Национального исследовательского университета «Высшая школа экономики», Москва, Российская Федерация

Морозова Елена Васильевна — доктор философских наук, профессор кафедры государственной политики и государственного управления Кубанского государственного университета, Краснодар, Российская Федерация

Мчедлова Мария Мирановна — доктор политических наук, профессор, заведующая кафедрой сравнительной политологии Российского университета дружбы народов, ученый секретарь Центра «Религия в современном обществе» Федерального научно-исследовательского социологического центра РАН, Москва, Российская Федерация

Панкратов Сергей Анатольевич — доктор политических наук, профессор кафедры социологии и политологии Волгоградского государственного университета, Волгоград, Российская Федерация

Парашиар Свати — доктор политических наук, профессор факультета глобальных исследований Университета Гетеборга, Гетеборг, Швеция

Фадеева Любовь Александровна — доктор исторических наук, профессор кафедры политических наук Пермского государственного научно-исследовательского университета, Пермь, Российская Федерация

Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: ПОЛИТОЛОГИЯ

ISSN 2313-1438 (Print); ISSN 2313-1446 (Online)

Периодичность: 4 выпуска в год (ежеквартально).

<http://journals.rudn.ru/political-science>

Входит в перечень рецензируемых научных изданий ВАК РФ.

Языки: русский, английский.

Индексация: РИНЦ, RSCI, Google Scholar, Ulrich's Periodicals Directory, WorldCat, East View, Cyberleninka, DOAJ, Dimensions, ResearchBib, Lens, Research4Life.

Цели и тематика

Журнал «Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Политология» — периодическое рецензируемое научное издание в области политических исследований.

Издается с 1999 г. С момента своего создания журнал ориентировался на высокие научные и этические стандарты и сегодня является одним из ведущих и старейших политологических журналов России.

Журнал предназначен для публикации результатов фундаментальных и прикладных научных исследований по актуальным вопросам политической науки и ставит своей задачей сопряжение западной и незападной политической теории, что лежит в основе исследовательских направлений научной школы РУДН. Помимо исследований, выполненных с использованием методологии традиционного для политической науки институционального анализа, редакция приветствует использование методологии цивилизационного и ценностного подходов к изучению политической реальности, а также кросс-региональных сравнительных исследований.

Традиционной проблематикой журнала являются политические процессы в России, социокультурные факторы политики, диалог цивилизаций в координатах сравнения ценностных систем и политических культур, институциональных особенностей и мировоззренческих ориентиров. Редакция приветствует исследования социально-политических процессов и явлений в соотношении традиционного и современного на основе инновационного характера теории и методологического разнообразия.

Цель журнала — способствовать международному научному обмену и сотрудничеству между российскими и зарубежными политологами. Формат публикаций: научные статьи, обзорные научные материалы, научные сообщения, посвященные исследовательским проблемам в сфере политологии. Целевой аудиторией журнала являются специалисты-политологи, а также аспиранты и докторанты, обучающиеся по направлению 5.5. Политические науки (специальности: 5.5.1. История и теория политики, 5.5.2. Политические институты, процессы, технологии, 5.5.3. Государственное управление и отраслевые политики, 5.5.4. Международные отношения, глобальные и региональные исследования).

В своей деятельности редакционная коллегия руководствуется требованиями к научным журналам, предъявляемыми международным научным сообществом, в том числе EASE, АНПИ, и поддерживаемыми ВАК России: наличие института рецензирования для экспертной оценки научных статей; информационная открытость издания; наличие и соблюдение правил и этических стандартов представления рукописей авторами.

Журнал придерживается международных стандартов публикационной этики, обозначенных в документе COPE (Committee on Publication Ethics): <http://publicationethics.org>

Полные сведения о журнале и его редакционной политике, требования к подготовке и публикации статей, архив (полнотекстовые выпуски с 2008 года) и дополнительная информация размещены на сайте: <http://journals.rudn.ru/political-science>

Электронный адрес: politj@rudn.ru

Литературный редактор *И.Л. Панкратова*
Редактор англоязычных текстов *Д.Б. Казаринова*
Компьютерная верстка *И.А. Черновой*

Адрес редакции:

Российская Федерация, 115419, Москва, ул. Орджоникидзе, д. 3
Тел.: +7 (495) 955-07-16; e-mail: publishing@rudn.ru

Адрес редакционной коллегии журнала:

Российская Федерация, 117198, Москва, ул. Миклухо-Маклая, д. 10, корп. 2
Тел.: +7 (495) 936-85-28; e-mail: politj@rudn.ru

Подписано в печать 19.06.2025. Выход в свет 30.06.2025. Формат 70×108/16.

Бумага офсетная. Печать офсетная. Гарнитура «Times New Roman».

Усл. печ. л. 21,53. Тираж 500 экз. Заказ № 768. Цена свободная.

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
«Российский университет дружбы народов имени Патриса Лумумбы» (РУДН)
Российская Федерация, 117198, Москва, ул. Миклухо-Маклая, д. 6

Отпечатано в типографии ИПК РУДН

Российская Федерация, 117198, Москва, ул. Орджоникидзе, д. 3
Тел.: +7 (495) 955-08-61; e-mail: publishing@rudn.ru



RUDN JOURNAL OF POLITICAL SCIENCE

2025 VOLUME 27 NO. 2

Political Game Studies

Guest editor *S.I. Belov*

DOI: 10.22363/2313-1438-2025-27-2
<http://journals.rudn.ru/political-science>

Founded in 1999

Founder: Peoples' Friendship University of Russia named after Patrice Lumumba

CHIEF EDITOR

Yuriy M. Pochta, Doctor of Philosophy, Full Professor of the Department of Comparative Politics, RUDN University, Moscow, Russian Federation

E-mail: pochta-yum@rudn.ru

EXECUTIVE SECRETARY

Daria B. Kazarinova, PhD in Political Science, Associate Professor of the Department of Comparative Politics, RUDN University, Moscow, Russian Federation

E-mail: kazarinova-db@rudn.ru

DEPUTY EDITOR

Olga V. Popova — Doctor of Political Science, Professor and Head of the Department of Political Institutions and Applied Political Science, St Petersburg State University, Saint Petersburg, Russian Federation

EDITORIAL BOARD

Viktoria Akchurina — PhD in Political Science, Adjunct Lecturer in International Relations Department of International Politics and Peace Studies, Dauphine University, Associate Researcher of the Chair of the Geopolitics of Risk, Ecole Normale Supérieure, Paris, France; Senior Lecturer at the OSCE Academy, Bishkek, Kyrgyzstan

Daniel A. Bell — PhD in Political Theory University of Oxford, Professor and Dean, School of Political Science and Public Administration, Shandong University, Qingdao, China

Marta Witkowska — Doctor of Political Science, Professor at the Faculty of Political Science and International Studies of the University of Warsaw, Warsaw, Poland

Caroline Dufy — PhD in Political Science, Research Fellow of the Centre Emile Durkheim, Science Po Bordeaux, Bordeaux, France

Piotr Dutkiewicz — Doctor of Political Science, Full Professor, Director of the Institute of European, Russian and Eurasian Studies, Carleton University, Ottawa, Canada

Nicolas Kada — Doctor of Political Science, Full Professor, University Grenoble Alpes, Grenoble, France

Boris G. Kapustin — Doctor of Philosophy, Professor of HSE University, Moscow, Russian Federation

Elena V. Morozova — Doctor of Philosophy, Professor Chair of Public Policy and Public Administration, Kuban State University, Krasnodar, Russian Federation

Maria M. Mchedlova — Doctor of Political Science, Full Professor and Head of the Department of Comparative Politics, RUDN University, Scientific Secretary of the Center “Religion in Modern Society” of the Federal Center of Theoretical and Applied Sociology of the Russian Academy of Science, Moscow, Russian Federation

Sergey A. Pankratov — Doctor of Political Science, Professor of the Department of Sociology and Political Science, Volgograd State University, Volgograd, Russian Federation

Swati Parashar — PhD in Politics and International Relations Lancaster University, Professor at the School of Global Studies, University of Gothenburg, Gothenburg, Sweden

Liubov A. Fadeeva — Doctor of Historical Science, Professor of the Department of Political Science, Perm State University, Perm, Russian Federation

RUDN JOURNAL OF POLITICAL SCIENCE
Published by the Peoples' Friendship University of Russia
named after Patrice Lumumba
(RUDN University)

ISSN 2313-1438 (Print); ISSN 2313-1446 (Online)

Publication frequency: quarterly.

<http://journals.rudn.ru/political-science>

Languages: Russian, English.

Indexation: RSCI, Russian Index of Science Citation (elibrary.ru), Google Scholar, Ulrich's

Periodicals Directory, WorldCat, Cyberleninka, East View, DOAJ, Dimensions.

Aims and Scope

RUDN Journal of Political Science is a peer-reviewed academic journal that publishes research in political science. The journal is international with regard to its editorial board members, contributing authors and publication topics. The journal has been published since 1999. Ever since its first issue, the journal has been complying with the highest scientific and ethical standards and is one of the leading and oldest contemporary political science journals in Russia.

The aim of the journal is to promote broad academic exchange and cooperation between Russian and international political scientists. The journal publishes original results of fundamental and applied research on the topical issues of political science. The RUDN Journal of Political Science makes a focus on the conjunction of the European, American and non-Western political theory which the RUDN research school is based on. The RUDN Journal is fully committed to publishing a high quality research papers, based on plurality of methodological and theoretical approaches. The journal is interdisciplinary with a focus on the social sciences, policy studies, law, and international affairs. The goals of the journal are to provide an accessible forum for research and to promote high standards of scholarship.

The journal covers such sub-areas as Russian and international politics, sociocultural factors of politics, the dialogue of civilizations in terms of values and political cultures' comparison, institutional features and cultural outlooks. The journal welcomes research articles and reviews devoted to various problems of political science. The target audience of the journal are Russian and foreign specialists, political scientists and for postgraduates in Political Sciences (majors History and Theory of Politics, Political institutions, processes, technologies, Public administration and sectoral policies, International relations, global and regional studies).

The editorial board is guided by the requirements for scientific journals set by the international scientific community, including EASE, RASSEP, Higher Attestation Commission of Russian Federation.

The journal is published in accordance with the policies of COPE (Committee on Publication Ethics): <http://publicationethics.org>

Further information regarding the journal, its editorial board, requirements to articles for contributors, and the journal's archive (full-text issues from 2008) and additional information are available at <http://journals.rudn.ru/political-science>

E-mail: politj@rudn.ru

Literary Editor *Irina L. Pankratova*
English Text Editor *Daria B. Kazarinova*
Computer Design *Irina A. Chernova*

Address of the Editorial Board:

3 Ordzhonikidze St, Moscow, 115419, Russian Federation
Ph. +7 (495) 955-07-16; e-mail: publishing@rudn.ru

Postal Address of the Editorial Board

RUDN Journal of Political Science:
10, bldg 2, Miklukho-Maklaya St, Moscow, 117198, Russian Federation
Ph. +7 (495) 936-85-28; e-mail: politj@rudn.ru

Printing run 500 copies. Open price

Peoples' Friendship University of Russia named after Patrice Lumumba (RUDN University)
6 Miklukho-Maklaya St, Moscow, 117198, Russian Federation

Printed at RUDN Publishing House:

3 Ordzhonikidze St, Moscow, 115419, Russian Federation
Ph. +7 (495) 955-08-61; e-mail: publishing@rudn.ru

СОДЕРЖАНИЕ

ПОЛИТИЧЕСКОЕ ИГРОВЕДЕНИЕ

Федорченко С.Н. Государственная политика в сфере видеоигр: подходы и перспективы	171
Белов С.И., Кузнецов И.И. Будущее как игра, альтернативная реальность воображения, развлечения: возможности проективного подхода в исследовании сознания российской молодежи	192
Асеева Т.А. Повестка для геймеров: пропаганда и инклюзия в компьютерных играх	201
Будко Д.А. Российские компьютерные игры и государственная культурная политика: цифровизация и традиционные ценности	214
Федотов Д.А., Каминский С.И. Игровые нарративы как инструмент формирования политического дискурса в условиях информационных войн: кейс украинского конфликта	227
Шлыкова Д.Н., Туркин И.А. Let's Play Politics: многопользовательские компьютерные игры как коммуникативная политическая технология.....	243
Скипин Н.С. Настольные игры как инструмент политического просвещения: потенциал и ограничения	261
Соловьев А.И. Дивергенция правящего класса и игры политиков: штрихи к современной стадии элитогенеза.....	272

МОЛОДЕЖЬ КАК СУБЪЕКТ И ОБЪЕКТ ПОЛИТИЧЕСКИХ ИГР

Селезнева А.В., Рогач Н.Н., Брайнес А.А. Политическое образование и просвещение российской студенческой молодежи: актуальное состояние и потенциал геймификации.....	285
Казанцев Д.А., Качусов Д.А. «Зона без политики»: роль развлекательного контента в политической социализации российской молодежи на примере Steam и YouTube	301
Гришин Н.В. Возможности государства по конструированию идентичности молодежи в онлайн-пространстве: по материалам экспертного опроса	315
Смирнов В.А. Доверие общественно-политическим институтам: сравнительный анализ оценок молодежи «старых» и «новых» российских регионов.....	330
Шашкова Я.Ю., Иванов К.Е., Слепченко А.С. Факторы и критерии оценки государственной молодежной политики учащейся молодежью российских регионов	341
Попова О.В. Методики оценки гражданской идентичности российской молодежи	362

МИГРАЦИОННЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ

Шустов А.В. Этнические миграции, формирование анклавов и этнополитические риски в столичном регионе России	378
Фомин Е.В., Аверьянов А.А. Влияние международной миграции из Центральной Азии в Россию на политико-экономические процессы в Центрально-Азиатском регионе.....	398

CONTENTS

POLITICAL GAME STUDIES

Fedorchenko S.N. State Policy in the Field of Video Games: Approaches and Prospects	171
Belov S.I., Kuznetsov I.I. Future as a Game, Alternative Reality of Imagination, Entertainment: Capabilities of a Projective Approach in the Study of the Consciousness of Russian Youth.....	192
Aseeva T.A. The Agenda for Gamers: Propaganda and Inclusion in Computer Games	201
Budko D.A. Russian Computer Games and State Cultural Policy: Digitalization and Traditional Values	214
Fedotov D.A., Kaminsky S.I. Game Narratives as Tools for Shaping Political Discourse Amidst Information Wars: The Case of the Ukrainian Conflict.....	227
Shlykova D.N., Turkin I.A. Let's Play Politics: Multiplayer Computer Games as a Communicative Political Technology.....	243
Skipin N.S. Board Games as a Tool for Political Education: Potential and Limitations	261
Solovyev A.I. Elite Dynamics and Political Gamesmanship: Exploring the Modern Stage of Elitogenesis.....	272

YOUNG PEOPLE: ACTORS AND PAWNS IN POLITICS

Selezneva A.V., Rogach N.N., Braines A.A. Political Education and Enlightenment of Russian University Youth: The Current State and the Potential of Gamification.....	285
Kazantsev D.A., Kachusov D.A. “Territory of No Politics”: The Role of Entertainment Content in the Political Socialization of Russian Youth by the Example of Steam and YouTube.....	301
Grishin N.V. State Capabilities in Shaping Youth Identity Online: Insights from Expert Surveys.....	315
Smirnov V.A. Trust Dynamics in Socio-Political Institutions: A Comparative Analysis of Perceptions Among Younger Generations in Old and New Russian Regions.....	330
Shashkova Ya.Yu., Ivanov K.E., Slepchenko A.S. Evaluating State Youth Policy: Factors and Criteria from the Perspective of Students Across Russian Regions.....	341
Popova O.V. Methods for Measurement of the Civic Identity of Russian Youth.....	362

MIGRATION STUDIES

Shustov A.V. Ethnic Migrations, Enclave Formation and Ethnopolitical Risks in the Russian Capital Region.....	378
Fomin E.V., Averyanov A.A. International Labor Migration and its Transformative Effects on Political Landscapes Across Central Asian Nations	398



ПОЛИТИЧЕСКОЕ ИГРОВЕДЕНИЕ POLITICAL GAME STUDIES

DOI: 10.22363/2313-1438-2025-27-2-171-191
EDN: MGCSMK

Научная статья / Research article

Государственная политика в сфере видеоигр: подходы и перспективы

С.Н. Федорченко 

Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова, Москва, Российская
Федерация

✉ s.n.fedorchenko@mail.ru

Аннотация. Цель исследования — выявление наиболее важных подходов и перспектив государственной политики в сфере видеоигр. В качестве методологической оптики автор обращается к принципам критического дискурс-анализа академических работ, сравнительного анализа кейс-стади и приема сценариотехник. Среди наиболее значимых направлений государственной видеоигровой политики автором выделены либеральный, консервативный и гибридный подходы. Кроме того, акцентируется отличие активной видеоигровой политики от ее реактивного варианта. Выявленные подходы, проблемы, перспективы и аспекты актуализируются с точки зрения значимости для задач государственной политики современной России. Также предпринята попытка концептуализации ойкуменной модели государственного суверенитета. Обоснована важность сотрудничества государства, представителей разработчиков и сообщества игроков в регулировании индустрии и рынка видеоигр. Перспективы и риски такого взаимодействия обозначены через авторское осмысление феномена политической индустрии. Для понимания перспектив трансформации российской государственной видеоигровой политики определены базовые сценарии ее развития.

Ключевые слова: государственная видеоигровая политика, видеоигры, компьютерные игры, регулирование, рынок видеоигр, суверенитет, политическая индустрия

Заявление о конфликте интересов. Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

Для цитирования: Федорченко С.Н. Государственная политика в сфере видеоигр: подходы и перспективы // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Политология. 2025. Т. 27. № 2. С. 171–191. <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2025-27-2-171-191>

© Федорченко С.Н., 2025



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/legalcode>

State Policy in the Field of Video Games: Approaches and Prospects

Sergey N. Fedorchenko 

Lomonosov Moscow State University, *Moscow, Russian Federation*

✉ s.n.fedorchenko@mail.ru

Abstract. The objective of the article is to identify the most pertinent approaches and prospects for state policy in the field of video games. The author's methodological perspective includes the principles of critical discourse analysis of academic works, comparative study of case studies, and scenario techniques. The author discusses the liberal, conservative, and hybrid approaches to state video game policy. The author also underlines the difference between active and reactive video game policies. The identified approaches, issues, prospects, and aspects are updated in terms of their relevance to present Russian state policy tasks. The study also aims to define the ecumenical paradigm of state sovereignty. The importance of collaboration between the state, developer representatives, and the player community in regulating the industry and the video game market is emphasized. The author's grasp of the political industrial phenomenon helps to describe the opportunities and risks of such contact. To better comprehend the prospects for the transition of Russian state video game policy, basic development scenarios are described.

Keywords: state video game policy, video games, computer games, regulation, video game market, sovereignty, political industry

Conflicts of interest. The author declares no conflicts of interest.

For citation: Fedorchenko, S.N. (2025). State policy in the field of video games: Approaches and prospects. *RUDN Journal of Political Science*, 27(2), 171–191. <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2025-27-2-171-191>

Ведь вот называют это плутовством и разными подобными именами,
а ведь это тонкость ума, развитие.
Гоголь Н.В. Игроки

Введение

Игровой универсум пересекается со многими сферами современной социальной жизни человека. Феномен *homo ludens*, описанный Й. Хейзингой в одноименной книге, в настоящее время связан не только с игровой индустрией, сообществами игроков, но и имеет прямое отношение к формированию новых цифровых сфер, целых виртуальных вселенных, в которых за нарративы, ценности, культурные и политические коды, смыслы, саму интерпретацию прошлого соперничают крупные технологические корпорации, государства, политические и социальные группы, а также экстремистские организации. Не случайно Хейзинга отмечал, что «наиболее заметные первоначальные проявления общественной деятельности человека все уже пронизаны игрою» [Хейзинга 2021: 15]. Но как только символы конкретной страны, образы определенных обществ

и государств, власти, элит, партий, идеологий, политических лидеров, этнических и религиозных групп населения появляются в видеоиграх, то последние так или иначе сближаются с областью государственной политики. И это является вызовом для политической власти, так как видеоигры способны на деле предлагать те варианты политического устройства общества, которые могут серьезно отличаться от уже существующих в конкретной стране. Научные работы показывают политическую ориентированность части видеоигр на демократические (39 %) либо авторитарные (39 %) системы с относительно небольшой возможностью выбора между этими двумя вариантами (22 %). По мнению исследователей, такая ситуация означает, что видеоигры имеют определенные потенциалы по влиянию на политические убеждения игроков [Gutwenger L. et al. 2024].

Актуальность этой проблемы особенно очевидна на фоне подписанного российским президентом указа о государственной политике в области исторического просвещения в 2024 г., в статье 13, пункте «ж» которого обозначена необходимость появления «...механизмов государственного и общественного контроля в отношении существующего рынка компьютерных игр для исключения неконтролируемого распространения цифровых продуктов, создающих искаженное представление о событиях отечественной и мировой истории, а также о месте и роли России в мире»¹. Предпринимаемые российским государством меры закономерны, так как видеоигры — это одновременно и коммерческая область, и инструмент по влиянию на общественное мнение [Белов 2021].

Политическая власть в любом случае будет реагировать на попытки иных акторов, интересантов использовать видеоигры в качестве цифрового механизма корректировки, трансформации или конструирования идентичностей, ценностных предпочтений, мировоззрения среди определенных категорий населения в виде тех или иных форм, практик государственной политики. Особенно, если эти изменения могут затронуть ценности, на которых сложился общественный порядок и действующий политический режим страны. Факты того, что контент современных видеоигр затрагивает темы политической власти, правящей элиты и имеет явно оценочный характер, приводятся в исследованиях [Volodenkov et al. 2024]. Другое дело, что политическая власть может реагировать на эти факты по-разному, в диапазоне — от чисто экономических или правовых инструментов, организации и усиления через медиа общественного осуждения до прямой цензуры. Поэтому государственную политику не всегда просто выявить в виде неких концентрированных проявлений.

Для стилистической выверенности и краткости в данной статье государственная политика в сфере видеоигр будет обозначаться как государственная видеоигровая политика. Условно ее можно разделить на два подхода — реактивный и активный по принципу нацеленности политической власти на тактику либо стратегию (на текущие тактические задачи настоящего или более

¹ Указ Президента Российской Федерации от 8 мая 2024 г. «Об утверждении Основ государственной политики Российской Федерации в области исторического просвещения». URL: <http://publication.pravo.gov.ru/document/0001202405080001?index=1> (дата обращения: 07.01.2025).

стратегические изменения в будущем). К реактивной государственной видеороигровой политике относится комплекс мер в сфере разработки и принятия нормативно-правовых актов, законов, регулирующих деятельность индустрии видеороигр, продажу видеороигровой продукции, а также предусматривающих определенные запреты в отношении экстремистской пропаганды, радикальной символики и изображения оскорбительных, жестоких сцен. Как следует из названия, реактивная политика предполагает текущие действия государства в ответ на факты деструктивного, радикального контента видеороигр либо возникновения из-за него антиобщественных эффектов, процессов в настоящем. Активная государственная видеороигровая политика, напротив, подразумевает существование у политической власти стратегии в области политики памяти, ориентированной, прежде всего, на будущее — формирование гражданственности, уважения к истории страны, ее культуре, символам, традиционным ценностям, историческим событиям и деятелям посредством видеороигр.

Вместе с тем следует признать, что идеальные типы государственной видеороигровой политики в чистом виде не могут существовать. Скорее, политическая власть будет конструировать различного типа сочетания, ансамбли из мер активной и реактивной политик. Такие сочетания появляются в условиях неперемennого изменения экономических условий, политической конъюнктуры, социальной структуры в стране, появления новых внешних и внутренних вызовов и рисков для государства. Другими словами, это означает, что если раньше, в одних условиях, политическая власть использовала в основном меры реактивной государственной видеороигровой политики, то позже, при совершенно иных обстоятельствах, она может перейти к более активной форме регулирования индустрии видеороигр. Это также касается гибридизации жестких и мягких мер такого рода государственной политики. Следовательно, таких тактических и стратегических штрихов к портрету понимания государственной видеороигровой политики будет недостаточно.

Исследователь из Индианского университета Ж. Майланд в своей недавно вышедшей монографии описывает три типа подходов к видеороиграм в разных странах [Mailland 2024: 210]: в одних регулируют контент видеороигр через ограниченные правовые механизмы или отраслевые практики (посредством самой индустрии) без активной роли государства, в других, наоборот, встречается активное вмешательство государства, в третьих, применяются гибридные системы. Если первый подход при реализации государственной видеороигровой политики можно условно назвать либеральным, второй — консервативным, третий — гибридным. Очевидно, что основным принципом этой классификации станет уровень вмешательства государства в сферу видеороигр. Либеральный подход отличается тем, что в данном случае основную роль в предложении рейтингов играют корпоративные разработчики и негосударственные организации. Считается, что разработчики лучше знают особенности своей продукции, а негосударственные рейтинговые системы способны самостоятельно определять возрастную цензуру для покупателей. Более того, представители игровой индустрии могут сопротивляться попыткам управления отраслью со стороны политических институтов

(партий, парламента, государства). Либеральный подход часто прикрывается юридической, нормативной маской для снятия ответственности с государства за факты воздействия корпораций на сознание граждан через цифровые медиа-каналы, но это вовсе не отменяет практик обращения к активной форме государственной видеоигровой политики.

Консервативный же подход подразумевает, что государство является ключевым регулятором в сфере видеоигр, разрабатывает и предлагает соответствующие нормативные инструменты для экспертизы, контроля имеющегося там контента с целью защиты общественного порядка, здоровья или традиционных духовно-нравственных ценностей граждан. Стратегия консервативного подхода предполагает, что государство берет на себя большую долю ответственности за регуляцию рынка видеоигр, поэтому при различного плана проблемах все претензии будут адресованы именно к нему. Вместе с тем в отсутствии мониторинга со стороны гражданского общества, реально действующих сообществ игроков и ассоциаций представителей видеоигровой индустрии при консервативном подходе не исключен процесс постепенного наращивания различного типа ограничений, запретов в данной отрасли. В то же время сочетание компонентов либеральных и консервативных систем формирует гибридный подход. Вариации гибридной политики также могут проявляться при процессе перехода от либерального подхода к консервативному, и наоборот. При политическом анализе государственной видеоигровой политики желательно учитывать обе системы координат (активная — реактивная; либеральная — гибридная — консервативная), но это не всегда просто. Конечно, такое деление имеет приблизительный характер, но в любом случае получается, что основную роль в регулировании индустрии видеоигр сохраняет либо государство, либо корпоративные акторы. Граждане, геймеры, безусловно, имеют определенные рычаги воздействия на эту область — от петиций до прямого бойкота, но пока значительно меньше подключены к разработке регуляторных механизмов. Целью данной работы будет выявление особенностей подходов и перспектив государственной видеоигровой политики.

Методология

За методологическую основу в данной работе взяты принципы нескольких научных оптик. Во-первых, учет критического дискурс-анализа академической литературы позволяет сопоставить результаты разных специализированных исследований, проектов, диаметрально противоположных точек зрения для фиксации ключевых подходов к государственной видеоигровой политике. Во-вторых, сравнительный анализ кейс-стади фактов, попыток, вариантов такого вида государственной политики дает возможность проанализировать причины, специфику и качественный уровень ее намечающихся подходов. Наконец, в-третьих, с целью выявления базовых траекторий развития таких подходов к государственной видеоигровой политике применены параметры триптих-сценариотехники, сфокусированные на описании оптимистичного,

пессимистичного и реалистичного сценариев. Методология своим названием отталкивается от такой формы произведения искусства, как триптих живописцев (например, «Сад земных наслаждений» Иеронима Босха, «Воздвижение Креста» Питера Пауля Рубенса или «Фауст» М.А. Врубеля), и условия разделения сценарных горизонтов на три основных кластера. Следует пояснить, что прием укрупненных сценариев во многом условен (конечно, их может быть намного больше) и выбран для более четкого сопоставления с интересами трех наиболее важных акторов, связанных с реалиями государственной видеоигровой политики, — граждан (игроков-потребителей), государства (политического и правового регулятора) и корпораций (разработчиков). Упор на государство при сценарировании будет сделан по причине того, что оно остается базовым актором, определяющим вектор государственной видеоигровой политики.

В качестве теоретической рамки работа отталкивается от модели культурной индустрии М. Хоркхаймера и Т. Адорно, согласно ключевому тезису которой «Стремление культурной индустрии к единообразию, не останавливающееся ни перед чем, является провозвестником грядущего единообразия в политической сфере» [Хоркхаймер, Адорно 2024: 18]. По аналитической схеме Хоркхаймера и Адорно, культурная индустрия не просто связана с капиталистическими корпоративными акторами, а способна воспроизводить определенный образ человека, шаблоны поведения, формировать социальную иерархию и суррогатную замену смысла, претендовать на идеологическую функцию, сокращать расстояние между обыденной реальностью и вымыслом, осуществляя власть над потребителем посредством развлечений, технически обусловленной распространенности стереотипов. Российский политолог Г.К. Ашин, выделявший индустрию развлечений, писал, что имеет смысл не разделять культуру на элитную и массовую, а изучать особую псевдокультуру, участвующую в управлении массовым сознанием [Ашин 1971: 171]. Если видеоигры считать результатом одного из типов культурной индустрии, то к последней логично отнести корпорации-разработчиков, ориентированных на потребителей-игроков и существующие в нормативном пространстве государства как регуляторов такой формы деятельности. Модель культурной индустрии превосходно дополняет концепт стереотипов У. Липпмана, писавшего о культурных кодах, — своде правил и моральных норм, создатели которых влияют на тип поведения людей. В основе же культурных кодов могут лежать воспроизводимые стереотипы — устоявшиеся представления, участвующие в механизме интерпретации происходящих событий [Липпман 2023: 113, 137–142].

Однако индустрия видеоигр — не просто одна из отраслей развлечения, а сфера генерации смыслов, символов, предпочтений, в том числе и политического содержания. Оттолкнувшись от модели Хоркхаймера и Адорно, можно предложить гипотезу, согласно которой культурная индустрия видеоигр способна трансформироваться в политическую индустрию, если в ее деятельность начинают более активно вмешиваться политические акторы. Вполне возможно, что, так же как культурные коды формируются в условиях культурной индустрии, политические коды [Федорченко 2017] могут создаваться политической индустрией,

конструируемой политическими акторами на основе уже развитой культурной индустрии видеоигр. Г. Энценсбергер, критикуя модель Хоркхаймера и Адорно, предлагал назвать производство мнений, предрассудков, суждений, сознания в ходе общественного взаимодействия людей и в условиях современных технологий, медиа и формата игры индустрией сознания. Энценсбергер уловил ключевой признак этого феномена, — индустрия сознания становится механизмом стабилизации определенных властных отношений [Энценсбергер 2016: 9, 19, 55], что опять приближает нас к концепту политической индустрии. Естественно, что идеи Хоркхаймера, Адорно, Липпмана, Ашина и Энценсбергера можно брать для современного политического анализа только с учетом произошедших со времени публикации их работ технологических трансформаций — появления крупных технологических корпораций, развитой видеоигровой индустрии и систем искусственного интеллекта.

Политическая индустрия может усилить или ослабить циркулирующие в видеоиграх стереотипы. Между тем в данной работе в качестве важнейшего политического актора станет рассматриваться именно государство, создающее политическую индустрию, а также определяющее вектор государственной видеоигровой политики — реактивный или активный, либеральный, консервативный либо гибридный. Политическая индустрия складывается из нарастающего медиакратического сближения органов государственной власти и крупных корпораций по поводу реализации и поддержки определенного типа государственной политики, политической повестки. Говоря более конкретно, политическая индустрия — это отлаженная система регулярных государственных заказов технологическим и видеоигровым корпорациям для формирования необходимых государству политических нарративов посредством видеоигр, кинопродукции, цифровых коммуникаций, мультипликации, комиксов и т.п. Приблизительная структура политической индустрии может состоять из корпоративных разработчиков, продавцов-посредников, консультативных советов, разрабатывающих возрастные рейтинговые системы, чья деятельность регулируется государством. Сообщать синергичный эффект для такой политической индустрии способны экспертное сообщество, представители общественных организаций, а также игрового сообщества, киберспортивных команд. Без общественного и экспертного компонентов политическая индустрия просто становится очередной формой государственной цензуры. Все эти компоненты политической индустрии следят за тем, чтобы посредством видеоигр не происходило разрушения и замены ценностей страны на иные ценности.

Исследователи отмечают, что регулирование контента, доступа к видеоиграм необязательно приводит к ухудшению видеоигр или их производства [Mailland 2024: 224]. Здесь необходимо сразу оговориться, что желать перевести культурную индустрию на уровень политической индустрии может не только государство. В данном процессе могут быть заинтересованы радикальные политические силы, партии, террористические и экстремистские организации, враждебные государства, стремящиеся к государственному перевороту и тотальным преобразованиям общественного порядка в отдельно взятой стране.

В настоящее время, когда трансляцию ценностей, готовых политических моделей мира, политических нарративов уже невозможно представить без цифровых технологий, видеоигровая индустрия способна стать и областью информационных войн [Расторгуев 2014]. Примечательно, что из-за роста таких угроз и вызовов государство как раз и может перейти к более активной государственной видеоигровой политике, расценивая реактивную модель как анахроничную и рискованную. Если создание системы политической индустрии инициирует не государство, то, скорее, этим процессом будут заниматься его конкуренты или даже враждебные силы.

Анализ кейсов государственной видеоигровой политики

Одна из первых попыток регулирования видеоигровой индустрии возникла после дискуссии, разгоревшейся вокруг жестоких сцен добивания врага (*fatalities*) в видеоигре *Mortal Kombat* и вызвавшей расследование американского Сената (1993 г.). Заинтересованность государства и общественности США этой проблемой привела к тому, что сама американская индустрия видеоигр инициировала создание отдельной негосударственной комиссии по рейтингам (ESRB — *Entertainment Software Ratings Board*) для регулирования системой возрастных рейтингов [Robinson 2012]. Но никаких юридических требований, обязывающих присваивать рейтинги играм в США, до сих пор нет [Mailland 2024: 211].

Еще одна попытка регулирования появилась после убийств, спланированных и организованных учениками в средних школах Соединенных Штатов в конце 1990-х гг. Несмотря на наличие разных причин стрельбы в американских школах, авторы отмечали сходство в том, что среди инициаторов этих происшествий были потребители жестоких видеоигр (*violent video games*). К примеру, учинившие массовое убийство в средней школе «Колумбайн» 20 апреля 1999 г. являлись поклонниками игры *Doom* и считали, что находятся в состоянии войны с обществом. Один из убийц даже адаптировал эту игру к сценарию, схожему с окружающей его реальностью. На этом фоне среди американского политического истеблишмента и общественности возникли инициативы по ограничению доступа к видеоиграм [Robertson 2008]. Однако подход американского государства к этому вопросу в основном остался либеральным — окружной суд США по Южному округу Индианы в решении по делу Американской ассоциации развлечений против Кендрика постановил, что видеоигры попадают под защиту Первой конституционной поправки, сравнив их с такими произведениями, как «Одиссея», «Божественная комедия» и «Война и мир». В 2011 г. Верховный суд США также постановил, что ограничения, принятые в Калифорнии по аренде и продаже жестоких видеоигр для несовершеннолетних, противоречат конституционным нормам. Хотя исследование Антидиффамационной лиги от 2002 г. признавало, что распространение таких «игр власти белых» (*white power games*), как *Camp Rat Hunt*, *Shoot the Blacks and Concentration* и *Ethnic Cleansing*, является элементом

стратегии экстремистских групп по вербовке новых членов из среды молодежи [Mailland 2024: 213].

Господство либерального подхода в американской видеоигровой государственной политике вовсе не противоречит развитию ее активной формы. Имеются факты, что политическая власть США, как и правительства Канады, Ирландии, Японии и Южной Кореи, крайне заинтересована в государственном вмешательстве в видеоигровую индустрию. А. Аль-Раби из Университета Саймона Фрейзера отмечает, что Министерство обороны США может считаться важнейшим интересантом активного проникновения государства в сферу видеоигр с 1960 г. Военные даже создали в 2018 г. свою киберспортивную команду (U.S. Army Esports). Довольно реалистичный тактический шутер America's Army был специально разработан армией и финансируется правительством США, фактически используя для вербовки новобранцев. После создания группой отставных американских военных компании Kuma Reality Games в 2004 г. разработка видеоигры Kuma War получала поддержку Министерства обороны США. Американские военные используют видеоигры для проведения учебных упражнений, альтернативной оценки систем вооружения и симуляций, тогда как американское правительство намерено использовать данный канал с целью продвижения своих идеологических и политических нарративов [Al-Rawi 2024]. Недаром Хоркхаймер и Адорно писали, что сквозь «...фильтры культурной индустрии проходит весь мир» [Хоркхаймер, Адорно 2024: 23]. Такие наблюдения свидетельствуют, что, несмотря на всю либеральную природу американской государственной видеоигровой политики, в ней все же присутствуют элементы перевода культурной индустрии видеоигр в сторону конструирования на ее основе специфической политической индустрии с государственно-ориентированными и патриотическими нарративами.

Интересно обратиться к британскому кейсу. Во многом попытки Соединенного Королевства приступить к регулированию сферы видеоигр можно считать вполне либеральными, схожими с аналогичными действиями американского правительства и опирающимися на принцип предосторожности (precautionary principle). При этом британская государственная видеоигровая политика в своей эволюции прошла три этапа [Robinson 2012]. На первом ее этапе «избирательного неведения» (selective ignorance) с 1985 по 1993 г. индустрия видеоигр за редким исключением практически не регулировалась Законом о видеозаписях (1984 г.). Со второго этапа «отраслевого регулирования» (industry-led regulation), охватывающего отрезок с 1994 по 2007 г., стала формироваться двойная система классификации видеоигр. Она включала государственный регулятор в виде BBFC (Британского совета по классификации фильмов) и появившуюся в 1994 г. корпоративную ассоциацию ELSPA (Entertainment and Leisure Software Publishers Associations), предлагающую рейтинг² для большинства видеоигр,

² Рейтинговые системы подразумевают присваивание продукции, в том числе и видеоиграм, конкретного рейтинга, соотносимого с рекомендуемым при продаже возрастом покупателя.

особенности которых не попадали под правила, установленные BBFC. Третий этап «установленной законом универсальной системы» (the statutory universal system) начался с 2007 г., когда британское правительство решило пересмотреть рейтинги видеоигр. Кроме того, правительство присоединилось к общеевропейской рейтинговой системе PEGI (Pan European Game Information).

По мнению Н. Робинсона, британский либеральный подход ориентирован не на производителя, а на потребителя, закладывая условия, как ни парадоксально, для роста жестоких видеоигр. Робинсон уверен, что такое решение является политически целесообразным для британского правительства, неготового преследовать родителей за их безответственность при покупке жестоких игр для своих детей [Robinson 2012]. Американская ESRB и европейская PEGI применяются на добровольной основе, но розничные продавцы стараются придерживаться их маркировок с рекомендациями по возрасту, что в свою очередь, заставляет корпоративных разработчиков также учитывать негосударственные системы рейтингов [Király, Griffiths et al. 2018]. Безусловно, либеральный подход оставляет большую свободу действий для корпоративных разработчиков, но при условии, что они не нарушают действующего законодательства, правовых норм, устанавливаемых государством как политическим регулятором. Что же касается третьей стороны, граждан (игроков или их родителей), то им остается более второстепенная роль в сфере регулирования рынка видеоигр. Системы рейтингов видеоигр, внедряющиеся в рамках либерального подхода к государственной видеоигровой политике, воспроизводят описанный формат взаимоотношений государства, корпораций и граждан. Об этой проблеме есть меткий и во многом пророческий комментарий Хоркхаймера и Адорно: «Потребителю не остается никаких иных способов классификации, кроме тех, что были бы уже предвосхищены схематизмом самого производства» [Хоркхаймер, Адорно 2024: 21]. Несмотря на суть либеральной политики, граждане не могут влиять на механизмы разработки рейтингов видеоигр, становящихся властными инструментами в руках представителей корпоративных регуляторов.

Кейс Германии разительно отличается от американского и британского. Еще с 1994 г. в этой стране была введена система *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle* (USK, саморегулирование развлекательного программного обеспечения). Рейтинговая система финансируется корпоративной отраслью, но сами рейтинги устанавливаются представителями немецкого правительства и независимыми экспертами, а их принципы министерствами федеральных земель и законом. Согласно этим принципам, жестокие видеоигры не могут продаваться лицам, которым меньше восемнадцати лет. За нарушение полагается штраф порядка 50 тыс. евро [Mailland 2024: 218]. Немецкое правительство после стрельбы в школе Эмсдеттена (2006 г.) предприняло законодательные меры, предполагающие больший контроль правительства над рейтинговой сферой, специальный индекс медиа, в который могут попадать некоторые видеоигры на основании содержащегося там контента насильственного, сексуально-этического и расово-ненавистнического характера. Под запрет могут попасть игры, пропагандирующие насилие, войны, подстрекательные к преступной деятельности.

В отличие от американской и французской правовых систем немецкая может предусматривать запреты, накладываемые на видеоигры, основываясь на ст. 5 конституции (допускающей ограничения свободы массовой информации, обусловленные охраной молодежи) [Robertson 2008]. Причем Германия пыталась распространить свою нормативную систему и практику на все страны Евросоюза. Цензура в немецких релизах игр из серии Wolfenstein (например, Wolfenstein II: The New Colossos) включала удаление усов у Гитлера, переименование Mein Führer в Mein Kanzler и замену «нацистов» на «режим» или «волков» [Piggott 2019]. На связь власти с определенной продвигаемой стилистикой в культурном контенте давно обратили внимание еще Хоркхаймер и Адорно, обнаружившие, что «понятие истинного стиля в культурной индустрии обнаруживает себя в качестве эстетического эквивалента понятия власти» [Хоркхаймер, Адорно 2024: 30]. Усиление таких тенденций будет означать, выражаясь терминологией Л. Альтюссера, проявление идеологического аппарата, встроенного в структуру политической индустрии.

Скорее, действующая политическая власть в Германии опасается возрождения нацистских идей, нарративов через популярные видеоигры, часто являющихся медиаканалом для распространения стереотипов относительно образа врага и предпочтительных форм властных, социальных и политических отношений. Ведь создатели культурных кодов избирают типичные ситуации, провоцируя определенный тип поведения [Липпман 2023: 137], тогда как политические акторы (от радикальных групп до государств, в том числе зарубежных) способны закладывать посредством индустрии видеоигр определенные политические коды, имеющие в отношении конкретных идеологий, партий, исторических фактов оценочные интерпретации. Но немецкую государственную видеоигровую политику нельзя назвать последовательной. Так, если сначала из-за прославления расизма, насилия, изображения нацистской символики немецкие цензоры запрещали такие игры, как Atari Battlezone, Wolfenstein 3D, Manhunt, Mortal Kombat, Rockstar Games, то в 2018 г. Wolfenstein 3D был все же одобрен советом по рейтингу USK после решения генерального прокурора Штутгарта [Mailland 2024: 220, 225]. Таким образом, немецкий кейс будет корректнее соотнести с гибридным подходом к государственной видеоигровой политике. В отличие от США политика Германии в отношении видеоигр является более реактивной и пока даже не претендует на создание полноценной политической индустрии. Есть лишь законодательные компоненты, предпосылки для создания такой политической индустрии в будущем при определенных обстоятельствах (к примеру, из-за прихода к власти политических сил, заинтересованных в резком изменении политического курса государства на фоне миграционных процессов и демографической ситуации в стране).

Попытка создания политической индустрии видеоигр на базе существующего видеоигрового рынка вполне отслеживается в кейсе Республики Корея. Сначала южнокорейские власти пошли по консервативному пути, близкому к китайскому варианту. Государственная видеоигровая политика этой страны на 2018 г. включала следующие компоненты: систему отключения (shutdown

system — блокировки властью доступа несовершеннолетним к играм в определенное время, схожие с мерами правительства в Китае, Вьетнаме и Таиланде; политику выборочного отключения (*selective shutdown policy* — блокировки властью игр по запросу опекунов игроков или по запросу самих несовершеннолетних); систему усталости (*fatigue system* — установленный властью контроль со стороны корпораций времени игрока, проведенного за игрой, схожий с мерами в КНР) [Kiraly, Griffiths et al. 2018].

Тем не менее правительство постепенно ослабляло регулирующие меры, намереваясь превратить страну в центр по разработке цифровых технологий [Mailland 2024: 224]. В 2022 г. южнокорейское правительство отменило свой запрет несовершеннолетним до 16 лет играть в видеоигры по ночам. Ограничения признали неэффективными, так как появился рост видов игр, не подпадающих под действие закона. Как и в США, Соединенном Королевстве, Германии и других странах, в Южной Корее практикуются негосударственные меры регулирования сферы видеоигр. К ним, например, относится механизм родительского контроля (*parental controls*), означающий, что с помощью игровой корпорации родители могут устанавливать для несовершеннолетних фильтры контента, мониторинг (отслеживание использования устройства или активности игрока); ограничения по времени игры; ограничение игрового времени, проведенного в интернет-кафе, напоминающее аналогичные меры в Таиланде). То есть южнокорейская государственная видеоигровая политика использует гибридный подход, не делая ставку лишь на государственное регулирование. Препятствует складыванию целостной политической индустрии видеоигр и несбалансированность действий министерств самого южнокорейского государства. Так, если Министерство здравоохранения и социального обеспечения изначально выступало за строгое контролирование «комнат электронных развлечений», опасаясь игровой зависимости [Mailland 2024: 224], то министерство культуры, спорта и туризма расценивало политику отключения несовершеннолетних от видеоигр как нарушение конституции страны. Среди сторонников ограничительных мер находится министерство науки, министерство здравоохранения, а среди противников — Корейская комиссия по коммуникациям [Kiraly, Griffiths et al. 2018]. О схожих противоречиях, способных возникать в индустрии сознания [Энценсбергер 2026: 21], как раз предупреждал Энценсбергер.

Современный Китай придерживается более консервативного подхода в реализации государственной видеоигровой политики. Из-за опасений по поводу игровой зависимости китайское Национальное управление по делам печати и публикаций в 2019 г. ввело ограничения для несовершеннолетних игроков, предусматривающие три часа игры по праздничным и выходным дням, девяносто минут игры по будням и запрет на игру с 22:00 по 8:00. В 2021 г. китайское правительство, ссылаясь на обеспокоенность родителей, решило сократить разрешенное время до одного часа в воскресенье, субботу, пятницу и по праздникам с 20:00 по 21:00, увеличив интенсивность и частоту государственных проверок соблюдения вводимых ограничений. Некоторые критически настроенные

авторы даже сравнивают китайские меры с суровыми законами афинского политика Драконта, называя их драконовскими, неэффективными и предлагая их пересмотреть, как это в свое время сделал другой древнегреческий политический деятель Солон [Colder Carras, Stavropoulos et al. 2021].

С этой позицией категорически не согласен Л. Сяо, который, наоборот, считает эти меры эффективными, так как они снижают трату времени на видеоигры и защищают потребителей от чрезмерных расходов, ссылаясь на отчет корпорации Tencent. Сяо полагает, что определение китайской политики как драконовской — оценочное суждение, так как такое видение не учитывает экспериментальную природу вводимых ограничений, отличие китайских ценностей от западных: то, что молодым поколением и учеными Запада может относиться к драконовским мерам, молодежью или их родителями в Китае может расцениваться как упреждающее решение [Xiao 2022]. При этом Сяо напоминает, что ограничения в отношении лутбоксов (игр, практикующих монетизацию), действующие в Бельгии, Нидерландах и Соединенном Королевстве, не называются драконовскими. Правда, другое исследование показало, что ужесточение китайской государственной видеоигровой политики, хотя и ограничило заядлых геймеров, спровоцировало больший просмотр видеороликов и различные виды обхода такой политики — от аренды игровых аккаунтов (что было незаконно) до использования члена семьи во время аутентификации (практиковалось чаще, хотя корпорации вводили технологию распознавания лица) [Zhou, Liao et al. 2024].

Имеется мнение, что китайская государственная видеоигровая политика, во-первых, изначально предполагала меры государственной поддержки индустрии видеоигр, выросшей с внутреннего рынка до экспорта на внешние рынки других стран. В стране введены процедуры одобрения импортных видеоигр. Во-вторых, китайская политика учла опыт южнокорейской индустрии, популярные видеоигры которой стали примером для разработчиков китайских видеоигр. Примечательно, что корейские видеоигры смогли проникнуть на китайский рынок по причине своей культурной, ценностной близости, тогда как западные сопоставимого успеха не добились. Вместе с тем иногда особенности такой политики Китая объясняются курсом его руководства на некий неотехнонационализм (neo-techno-nationalism) [Jiang, Fung 2017]. Другие авторы называют попытки усиления государственной политики в какой-либо цифровой сфере схожей категорией кибернационализма (cybernationalism) [Vecerra, Waisbord 2021], причисляя к сторонникам такого курса Россию, Иран и Китай. И все же понятия неотехнонационализма и кибернационализма представляются двусмысленными и некорректными. Для такой государственно-ориентированной политики больше подходит терминология цифровой суверенизации. Китайское регулирование сферы видеоигр предполагает пресечение антипатриотических действий, учет политики памяти, запреты контента, искажающего китайскую культуру, историю, вклад в нее национальных героев. Следует отметить, что защита китайской культуры означает меры мониторинга в отношении традиционных, социалистических и революционных ценностей [Бесчастнов, Егоров 2023].

Не исключено, что различные направления и формы государственной видеоигровой политики фиксируются политологами в современных странах не только из-за внутренних проблем нелегального рынка, роста зависимости от игр, агрессии, но и в ответ на внешние вызовы цифровой колонизации и цифрового колониализма. К цифровой колонизации можно отнести некие меры крупных зарубежных игровых и технологических корпораций по созданию современных видов неокOLONиальной зависимости в суверенных государствах через распространение видеоигр, программного обеспечения, цифровых технологий и другой продукции. Когда рост таких неокOLONиальных практик достигает своего апогея в плане стимулирования цифровой десуверенизации, формируются условия для установления порядка цифрового колониализма — целой системы непрямой зависимости суверенных государств от других государств посредством крупных зарубежных видеоигровых и технологических корпораций. Как считает М. Квет, сотрудник Йельского университета и Университета Йоханнесбурга [Kwet 2019], такую систему цифрового колониализма, технологической экспансии используют США для создания своего политического доминирования в независимых государствах. Тем более что «...следуя заповедям эффективности, задействованная техника оборачивается психотехникой, методом обращения с людьми» [Хоркхаймер, Адорно 2024: 88]. Иными словами, если в современных условиях кризиса международных институтов, экономической и геополитической конкуренции такая страна с огромной аудиторией потребителей видеоигровой продукции, как КНР, не создаст на базе культурной индустрии видеоигр собственную развитую политическую индустрию с патриотическими и государственно-ориентированными нарративами, то это будут делать США через корпорации, которые, к примеру, являются их резидентами. По этому поводу Липпман обращал внимание на следующую особенность: «...американизация, по крайней мере внешне, — это замена европейских стереотипов американскими... Это изменяет мышление, а впоследствии, если семена дают всходы, изменяет и общее восприятие» [Липпман 2023: 100–101].

Кейс государственной видеоигровой политики Вьетнама в некоторых отношениях имеет сходство с действиями китайского правительства. В стране с 2013 г. действовал специальный декрет № 72/2013/ND-CP, согласно которому государство классифицировало видеоигры на несколько категорий по характеру взаимодействия между игроками, игрой и системой серверов корпорации³. Классификация игроков по возрасту связывалась со сценарием и содержанием видеоигры. В этом документе (ст. 32) прописаны конкретные запреты на подстрекательство к насилию, изображение терроризма, использование в играх безнравственного, провокационного контента, который противоречит культурным и моральным традициям, искажая и разрушая их. Игроки же на основании требования Министерства информации и коммуникаций должны были регистрировать личную информацию.

³ 72/2013/ND-CP. Nghị định. Quản lý, cung cấp, sử dụng dịch vụ Internet và thông tin trên mạng. URL: <https://thuvienphapluat.vn/van-ban/Cong-nghe-thong-tin/Nghi-dinh-72-2013-ND-CP-quan-ly-cung-cap-su-dung-dich-vu-Internet-va-thong-tin-tren-mang-201110.aspx> (accessed: 07.01.2025).

И так как видеоигры часто являются многопользовательскими, для чего необходим доступ к Интернету, то они попадали под запреты, оговоренные в ст. 5 данного правительственного документа (запрет пользоваться Интернетом, онлайн-информацией для противодействия государству, пропаганды социальных пороков, причинения вреда общественному порядку, национальной безопасности, разжигания ненависти по национальному признаку и др.).

С 25 декабря 2024 г. во Вьетнаме стал действовать новый декрет 147/2024/ND-CP, который закрепил дополнительные регуляторные функции государства в сфере видеоигр⁴. Документ разрешает предприятиям и игрокам использовать бонусные баллы и виртуальные юниты только для обмена на виртуальные предметы в соответствии с заявленным смыслом и разрешенным классом игры, но не с целью конвертации в наличные или другие реальные деньги. Корпорации ответственны за предоставляемые видеоигровые услуги и утвержденный контент, а регистрация учетной записи игроков, которым меньше 16 лет, должна осуществляться только родителем либо опекуном, ответственным за игровой контент и время, отводимое на игру. Помимо этого, игровые корпорации, предприятия, оказывающие видеоуслуги, теперь обязаны предоставлять государству по запросу данные об игроках. Выявленные изменения во вьетнамской государственной политике, апелляция к защите традиционных ценностей свидетельствуют о ее вполне консервативной ориентации, но также и реактивной, по своей сути.

После разбора кейсов государственной видеоигровой политики перейдем к определению ее основных сценариев развития.

Сценарии развития государственной видеоигровой политики

С целью более четкой проработки сценариев развития государственной видеоигровой политики логично рассмотреть их оптимистичный, пессимистичный и реалистичный варианты не в широком, абстрактном формате, а с привязкой к проблемам общества и государства России. Также три базовых сценария лучше развернуть, принимая во внимание интересы игроков и корпораций-разработчиков, а не только государства. Такой ракурс, несомненно, не отменяет первостепенную роль государства в видеоигровой политике и создании политической индустрии, основанной на патриотических нарративах.

Рассуждая об оптимистичном сценарии для российского государства как основного актора государственной видеоигровой политики, требуется учитывать совпадение ряда необходимых для него условий. При таком сценарии государство не имеет серьезных препятствий для реализации реактивной формы политики и усиливает свои полномочия в плане регулирования индустрии и рынка видеоигр. Государством разрабатывается относительно качественное законодательство, касающееся взаимоотношений игроков, продавцов-посредников

⁴ Nghị định № 147/2024/NĐ-CP: Quản lý chặt chẽ dịch vụ trò chơi điện tử trên mạng và thông tin trên internet URL: <https://mic.gov.vn/nghi-dinh-147-2024-nd-cp-quan-ly-chat-che-dich-vu-tro-choi-dien-tu-tren-mang-va-thong-tin-tren-internet-197241227124622733.htm> (accessed: 07.01.2025).

и корпораций-разработчиков. Обязательные ограничения относятся к видеогровому контенту, имеющему антиправительственное содержание и служащему целям разжигания розни по различным признакам. Но при оптимистичном сценарии государство делает ставку не на реактивное, а активное направление развития видеогровой политики. В этом случае формируется консультативный совет, включающий независимых экспертов, представителей государства, общественных организаций, игроков-потребителей, корпораций-разработчиков, продавцов, который обладает реальными функциями при разработке рейтинговых возрастных систем, ограничений для несовершеннолетних игроков.

С одной стороны, активное направление политики включает регулярный мониторинг мифов, стереотипов, искажения прошлого, прямых фальсификаций в исторических и других видеоиграх. С другой стороны, активная видеогровая политика дополняется государственным финансированием (от постоянных федеральных программ, проектов до периодических грантов для разработчиков), ориентированным на знакомство граждан с исторической преемственностью российской государственности, формирование непротиворечивой идентичности россиян, гражданственности, патриотического отношения к своей истории посредством индустрии и рынка видеоигр (к примеру, дискурс о создании патриотических видеоигр российское правительство инициировало в 2021 г. [Мелентьев 2022]). Для игроков, представителей игровых сообществ, государство предоставляет технологически совершенные площадки, условия по развитию национального киберспорта.

Оптимистичный сценарий станет возможным для государства, игроков, корпораций, продавцов в равной степени только в случае, если в развитии государственной видеогровой политики будет заложен ойкуменный подход к государственному суверенитету. Ойкуменный (или сферный) подход отталкивается от понятия цифровой ойкумены — системы из технологических корпораций, цифровых медиа, осуществляющих слаженную медийную активность не только внутри страны, но и за ее пределами для позиционирования, защиты интересов, ценностно-цивилизационной, политической и экономической повестки поддерживающего их государства [Федорченко 2023]. Согласно такому подходу, государственный суверенитет является более сложной системой, не ограничивающейся на внутривнутриполитических и внутривнутриэкономических проблемах. В условиях существования транснациональных технологических корпораций и выстраивания многополярности, макрорегионов разных государств все большее значение приобретает не отделение государства от других государств, а стратегия формирования вокруг страны «дружественного ожерелья» из соседних государств. В отличие от западной колониальной модели такой макрорегион подразумевает ответственного арбитра в виде государства, инициирующего равноценные, взаимовыгодные политические, экономические и культурные взаимоотношения с окружающими странами, создание международных организаций. Любой макрорегион в своем периоде становления отталкивается от общей истории, языка, переходя к этапу выстраивания более плотных экономических связей, технологических стандартов, непротиворечивого понимания общей истории и ввода унифицированных правовых систем, совместных систем коллективной безопасности,

в том числе кибербезопасности. Таким образом, цифровая ойкумена — это «цветение государственных суверенитетов» независимых стран в общем макрорегионе, образуемом ценностными, экономическими и технологическими связями.

Конфигурация ойкуменного подхода в сфере видеоигр предполагает сочетание следующих факторов: (1) комплексной и целенаправленной подготовки государством (в рамках образовательных программ, направлений магистратур) специалистов, способных в будущем стать государственно и патриотически ориентированными разработчиками видеоигр; (2) федерального проекта, задающего формат и критерии финансовой поддержки для разработчиков видеоигр; (3) стратегии продвижения российских видеоигр, российских видеоигровых корпораций на внутреннем и внешнем рынке; (4) не менее важной «задачи, ориентированной на будущее» — постепенного формирования макрорегиональной идентичности, означающей систему совместных образовательных программ, грантов, научных проектов, программ стажировок преподавателей, учителей и студентов, киберспортивных соревнований на базе договоренностей государств, корпораций, представителей общественности, экспертного сообщества из постсоветских стран, ближнего зарубежья (от Белоруссии до Монголии), служащих миссии выработки общей непротиворечивой, недискриминационной модели общего исторического прошлого. И если американское государство при воспроизводстве западной модели макрорегиональной идентичности (от США до Австралии) использует стратегию защиты демократии, то российское государство может обратиться к стратегии защиты общей исторической правды и традиционных духовно-нравственных ценностей. Политическая индустрия видеоигр будет выстраиваться более органично и с учетом ценностей многих культур и народов. Данный вариант предполагает сохранение консервативного ядра государственной видеоигровой политики в условиях специальной военной операции и масштабных антироссийских санкций.

Пессимистичный сценарий может означать усиление односторонних запретительных мер государства в сфере видеоигр при одновременном отсутствии подключенности сообщества игроков, экспертов и ассоциаций видеоигровых корпораций к механизму регулирования. В отличие от оптимистичного и реалистичного сценариев пессимистичный — фокусируется на реактивном, а не активном направлении политики. С развитием такого варианта ультраконсервативного подхода есть угрозы перерождения государственной политики в жесткую и безапелляционную политическую индустрию в виде системы цензуры любых видеоигр. Выстраивание политической индустрии лишь за счет запретительных, цензурных процедур, мер и порядков не исключает сценария формирования серого рынка видеоигр, в рамках которого российские игроки станут использовать различные варианты обхода государственных запретов, обращения к VPN и скачивания пиратских версий игр. Особенно это опасно при снижении интереса государства к финансированию собственных национальных программ поддержки видеоигровой индустрии.

Другим вариантом пессимистичного сценария может стать резкий отход политической власти в сторону либерального подхода к видеоигровой политике. В условиях антироссийских санкций и специальной военной операции либерализация может привести не только к дальнейшей деградации национального

видеоигрового рынка, но и к последующему доминированию западных видеоигр и окончательному закреплению западных ценностей и западной политической модели образа прошлого, настоящего и будущего среди российских игроков. Либерализация государственной видеоигровой политики приведет к возрастанию роли зарубежных игровых корпораций на российском рынке и росту исторических фальсификаций, исторических мифов, политических манипуляций в видеоиграх. Пессимистичный сценарий на деле не просто подразумевает отрицание ойкуменного подхода к государственной видеоигровой политике, но и окончательное включение России в иную, например западную, цифровую ойкумену, навязывающую свои цифровые стандарты, цифровые технологии, правила подчиненного, экстенсивного развития национальных отраслей экономики — от IT-сектора до сферы видеоигр. Развитие страны по такому сценарию приведет к цифровой десоверенизации, господству западной политической индустрии видеоигр, включенную в систему западного цифрового колониализма.

Реалистичный сценарий отсылает к гибриднему направлению развития государственной видеоигровой политики, когда политической властью сочетаются активные и реактивные меры, консервативные и либеральные подходы в отношении индустрии и рынка видеоигр. Между тем важно оговориться, что в условиях серьезных антироссийских санкций и специальной военной операции реализация государственной видеоигровой политики будет сохранять тенденцию к практикам консервативного подхода. Скорее, станет возрастать внимание государства к историческим видеоиграм, в которых приводятся интерпретации прошлого, поступков исторических и политических деятелей. Вариант реалистичного сценария покажет сосредоточенность государства на внутренних способах реализации видеоигровой политики. Это не означает, что шаги для поддержки российской видеоигровой индустрии на внешнем рынке совсем не будут обсуждаться на уровне политической власти. Но попытки развития макрорегиональной идентичности посредством механизма видеоигр будут предприниматься, к сожалению, в меньшей степени. Развитие цифровой ойкумены, макрорегиональной идентичности России и окружающих ее стран на основе объективного отношения к общей исторической памяти будет во многом зависеть от грамотной и сбалансированной системы взаимоотношения с отечественным видеоигровым сообществом и корпоративным сектором.

Реактивные меры будут включать запрет тех видеоигр, сюжеты которых созданы для детей, подростков, но агрессивны по своему смыслу, фальсифицируют российскую историю и демонизируют образ России, содержат деструктивный контент, провоцирующий рознь по этническому, религиозному, политическому, культурному и социальному признакам. На это указывают намерения российской политической власти ввести дополнительные обязательства для издателей и распространителей видеоигр, предложить механизм аутентификации (идентификации) игроков, систему маркировки видеоигр, связанную со спецификой их контента⁵, а также

⁵ В Госдуме рассказали о проекте по маркировке видеоигр. URL: <https://ria.ru/20250110/videoigry-1993109283.html> (дата обращения: 11.01.2025).

законопроект «О деятельности по разработке и распространению видеоигр на территории Российской Федерации», поданный в Госдуму РФ в декабре 2024 г. Не стоит полностью исключать и вариант усиления активного направления реализации государственной видеоигровой политики, который может касаться отдельных мер поддержки отечественной индустрии видеоигр. Причем такие меры поддержки могут учитывать защиту таких традиционных ценностей, как, например, ценности семьи или фактор реализации политики памяти.

Заключение

Таким образом, сравнительный анализ кейсов государственной видеоигровой политики показал, что меры, действия и шаги, предпринимаемые в разных странах, разительно отличаются, но в основном сосредоточены вокруг регулирования отношений между тремя ключевыми игроками — государством (политическим регулятором), игроками (потребителями игр) и корпорациями (разработчиками игр). Либерального подхода к государственной видеоигровой политике придерживаются такие страны, как США и Соединенное Королевство. Здесь большую роль сохраняют корпоративные разработчики и система возрастных рейтингов. Вместе с тем пример американского государства подтверждает, что предпочтение либерального подхода совсем не означает отказа от поддержки активного направления в реализации видеоигровой политики. Ближе к гибриднему подходу реализации такого вида политики можно отнести Германию и Республику Корея. Гибридный вариант сочетает как меры саморегуляции рынка, так и вмешательство государства. Консервативный подход сочетает курс на борьбу с антиправительственным деструктивным контентом в видеоиграх и защиту традиционных ценностей в стране. Такой подход практикуют Китай и Вьетнам. Некоторые его элементы можно фиксировать и в современном нормотворчестве Российской Федерации.

Кроме того, исследование кейсов видеоигровой политики позволяет сделать вывод, что полноценных политических индустрий, генерирующих только государственно, традиционно или патриотически ориентированные нарративы, пока не создано. Однако существуют отдельные компоненты такой политической индустрии, балансирующие между откровенной цензурой контента и активной поддержкой национального рынка видеоигр. Предложенные сценарии во многом условны, но они примерно показывают значение ойкуменного подхода к цифровому суверенитету. Рассуждения, предположения автора являются приглашением к дискуссии по вопросу возможных векторов, направлений, сценариев развития государственной видеоигровой политики в современной России.

Поступила в редакцию / Received: 16.01.2025

Доработана после рецензирования / Revised: 13.02.2025

Принята к публикации / Accepted: 01.03.2025

Библиографический список

- Ашин Г.К.* Доктрина массового общества. Москва : Политиздат, 1971.
- Белов С.И.* Перспективы использования видеоигр и индустрии их производства как инструмента политики памяти с точки зрения профильных органов государственной власти и НКО // Вопросы политологии. 2021. Т. 11, № 10 (74). С. 2747–2753. <https://doi.org/10.35775/PSI.2021.74.10.007>. EDN: DONIYS
- Бесчастнов Н.Н., Егоров К.Ю.* Политика КНР в сфере регулирования рынка компьютерных игр (социальный и культурный аспекты) // Теория и практика общественного развития. 2023. № 5 (181). С. 25–30. <https://doi.org/10.24158/tipor.2023.5.2>. EDN: UJTZML
- Липпман У.* Общественное мнение / пер. с англ. Е. Абаевой. Москва : АСТ, 2023.
- Мелентьев М.Ю.* Государственное воздействие на рынок видеоигр в России // Креативная экономика. 2022. Т. 16, № 8. С. 3211–3224. <https://doi.org/10.18334/ce.16.8.116134>. EDN: FBGHI
- Расторгуев С.П.* Планирование и моделирование информационной операции // Информационные войны. 2014. № 1 (29). С. 2–10. EDN: RUXFYP
- Федорченко С.Н.* Политическое кодирование: постановка проблемы и компаративистика коммуникационных технологий управления массовым сознанием // Журнал политических исследований. 2017. Т. 1, № 3. С. 44–78. EDN: ZWHAPZ
- Федорченко С.Н.* Государство-цивилизация в цифровой ойкумене // Журнал политических исследований. 2023. Т. 7, № 1. С. 3–26. <https://doi.org/10.12737/2587-6295-2023-7-1-3-26>. EDN: YDIBNI
- Хейзинга Й.* Homo ludens. Человек играющий / пер. с нидерл. Д.В. Селиверстова. Санкт-Петербург : Азбука, Азбука-Аттикус, 2021.
- Хоркхаймер М., Адорно Т.* Культурная индустрия. Просвещение как способ обмана масс / пер. с нем. 2-е изд. Москва : Ад Маргинем Пресс, 2024.
- Энценбергер Г.* Индустрия сознания. Элементы теории медиа. Москва : Ад Маргинем Пресс, 2016.
- Al-Rawi A.* The Development of Video Game Representations of the Middle East // Games and Culture. 2024. <https://doi.org/10.1177/15554120241255425>. EDN: DTQRND
- Becerra M., Waisbord S.R.* The curious absence of cybernationalism in Latin America: Lessons for the study of digital sovereignty and governance // Communication and the Public. 2021. Vol. 6. Iss. 1–4. P. 67–79. <https://doi.org/10.1177/20570473211046730>. EDN: JRSZPA
- Colder Carras M., Stavropoulos V. et al.* Draconian policy measures are unlikely to prevent disordered gaming // Journal of Behavioral Addictions. 2021. Vol. 10. Iss. 4. P. 849–853. <https://doi.org/10.1556/2006.2021.00075>. EDN: GICFWW
- Gutwenger L. et al.* Politics in Games — An Overview and Classification // 2024 IEEE Gaming, Entertainment, and Media Conference (GEM). Turin. 2024. P. 1–4. <https://doi.org/10.1109/GEM61861.2024.10585741>.
- Jiang Q.L., Fung A.Y.* Games With a continuum: globalization, regionalization, and the nation-state in the development of China’s online game industry // Games and Culture. 2017. Vol. 14. P. 801–824. <https://doi.org/10.1177/1555412017737636>.
- Kiraly O., Griffiths M.D. et al.* Policy responses to problematic video game use: A systematic review of current measures and future possibilities // Journal of behavioral addictions. 2018. Vol. 7. Iss. 3. P. 503–517. <https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.050>.
- Kwet M.* Digital colonialism: US empire and the new imperialism in the Global South // Race & Class. 2019. Vol. 60, no. 4. P. 3–26. <https://doi.org/10.1177/03063968188231>.
- Mailland J.* The Game That Never Ends: How Lawyers Shape the Videogame Industry. Cambridge, London: The MIT Press, 2024.
- Piggott J.A.J.* The Impact of Censorship on the ‘Historical’ Video-Game // Reinvention: an International Journal of Undergraduate. 2019. Vol. 12. Iss. 2. <https://doi.org/10.31273/reinvention.v12i2.360>.

- Robertson K.* An Analysis of the Video Game Regulation Harmonization Effort in the European Union and Its Trans-Atlantic Chilling Effect on Constitutionally Protected Expression // Boston College Intellectual Property & Technology Forum. 2008. P. 1–20.
- Robinson N.* Video games and violence: legislating on the politics of confusion // The Political Quarterly. 2012. Vol. 83. Iss. 2. P. 414–423. <https://doi.org/10.1111/j.1467-923X.2012.02271.x>.
- Volodenkov S.V., Fedorchenko S.N., Belov S.I., Karlyavina E.V.* The Russian political elite and power image constructing peculiarities in contemporary video games (on the Metro Exodus materials) // ПРАΞΗΜΑ. Проблемы визуальной семиотики (ПРАΞΗΜΑ. Journal of Visual Semiotics). 2024. Вып. 2 (40). С. 57–78. <https://doi.org/10.23951/2312-7899-2024-2-57-78>. EDN: JYOENH
- Xiao L.Y.* Reserve your judgment on «Draconian» Chinese video gaming restrictions on children // Journal of Behavioral Addictions. 2022. Vol. 11. Iss. 2. P. 249–255. <https://doi.org/10.1556/2006.2022.00022>. EDN: MXUTFI
- Zhou X., Liao M., Gorowska M., Chen X., Li Y.* Compliance and alternative behaviors of heavy gamers in adolescents to Chinese online gaming restriction policy // Journal of Behavioral Addictions. 2024. Vol. 13. Iss. 2. P. 687–692. <https://doi.org/10.1556/2006.2024.00021>. EDN: LCAQVY

Сведения об авторе:

Федорченко Сергей Николаевич — доктор политических наук, доцент кафедры истории и теории политики, факультет политологии, Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова (e-mail: s.n.fedorchenko@mail.ru) (ORCID: 0000-0001-6563-044X)



DOI: 10.22363/2313-1438-2025-27-2-192-200

EDN: LVONDD

Научная статья / Research article

Будущее как игра, альтернативная реальность воображения, развлечения: возможности проективного подхода в исследовании сознания российской молодежи

С.И. Белов  , И.И. Кузнецов 

Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова, *Москва, Российская Федерация*

Институт научной информации по общественным наукам Российской академии наук,
Москва, Российская Федерация

 belov2006s@yandex.ru

Аннотация. Для изучения образов будущего в сознании молодежи в контексте обращения к произведениям массовой культуры оправданно использование проективного подхода. Методология работы выстраивается на основе сочетания элементов сравнительного и структурного анализа. Сделан вывод о том, что одним из наиболее перспективных ресурсов изучения образа будущего в сознании молодежи являются видеоигры. Однако их применение в рамках исследований требует использования проективного подхода и высокого уровня нативности. Также желательно использовать кейсы сюжетных видеоигр с нелинейным алгоритмом прохождения. Допустимо использование и кейсов экшн-произведений, однако лишь в случае игр, обладающих развитым описанием игровой вселенной и ее ключевых персонажей, охватывающим, помимо прочего, описание интересов, ценностей, устремлений и целей действующих лиц.

Ключевые слова: образ будущего, молодежь, проективный подход, видеоигра, нативность, альтернативность

Благодарности. Проект «Роль массовой культуры в формировании представлений о Будущем России молодежной аудитории: образы, идеи, установки» госномер 124101700543–6 реализован в Институте научной информации по общественным наукам РАН по итогам отбора научных проектов, поддержанных Министерством науки и высшего образования РФ и Экспертным институтом социальных исследований.

Заявление о конфликте интересов. Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

Для цитирования: Белов С.И., Кузнецов И.И. Будущее как игра, альтернативная реальность воображения, развлечения: возможности проективного подхода в исследовании сознания российской молодежи // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Политология. 2025. Т. 27. № 2. С. 192–200. <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2025-27-2-192-200>

© Белов С.И., Кузнецов И.И., 2025



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/legalcode>

Future as a Game, Alternative Reality of Imagination, Entertainment: Capabilities of a Projective Approach in the Study of the Consciousness of Russian Youth

Sergey I. Belov  , Igor I. Kuznetsov 

Lomonosov Moscow State University, *Moscow, Russian Federation*
Institute of Scientific Information for Social Sciences (INION) of the Russian Academy
of Sciences, *Moscow, Russian Federation*

 belov2006s@yandex.ru

Abstract. The presented research is devoted to the study of the issue of using a projective approach in the context of addressing mass culture works within the framework of studying the images of the future of young people. The methodology of the work is based on a combination of elements of comparative and structural analysis. It is concluded that one of the most promising resources for studying the image of the future in the minds of young people are video games. However, their use in research requires the use of a projective approach and a high level of nativeness. It is also desirable to use cases of story-driven video games with a non-linear algorithm for passing. It is permissible to use cases of action works, but only in the case of games with a developed description of the game universe and its key characters, covering, among other things, a description of the interests, values, aspirations and goals of the characters.

Keywords: image of the future, youth, projective approach, video game, nativeness, alternativeness

Acknowledgements: The project “The role of mass culture in shaping the ideas of the Future of Russia for the youth audience: images, ideas, attitudes” No 124101700543-6 implemented at the Institute of Scientific Information on Social Sciences RAS based on the results of the selection of scientific projects supported by the Ministry of Science and Higher Education of the Russian Federation and the Expert Institute for Social Research.

Conflicts of interest. The authors declare no conflicts of interest.

For citation: Belov, S.I., & Kuznetsov, I.I. (2025). Future as a game, alternative reality of imagination, entertainment: Capabilities of a projective approach in the study of the consciousness of Russian youth. *RUDN Journal of Political Science*, 27(2), 192–200. (In Russian). <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2025-27-2-192-200>

Введение

В настоящее время все большую актуальность приобретает вопрос об изучении образа будущего российской молодежи. Рост интереса исследователей к соответствующей проблематике связан, с одной стороны, с распространением масштабов репрезентации экстремистских движений и субкультур в молодежной среде, а с другой — с фиксируемыми масштабными трансформациями базовых моделей поведения подрастающего поколения. Указанные изменения во многом обусловлены спецификой структуры и содержания мотивационного контура массового сознания молодежи. Как позитивные, так и негативные поведенческие установки и ценностные ориентиры молодых россиян формируются

во многом под влиянием присущих им стереотипных представлений о будущем и связанных с ним рисках, возможностях и угрозах.

Однако изучение образа будущего молодежи в значительной степени затрудняет сравнительно низкая степень восприимчивости подрастающего поколения к методам, построенным на прямом обращении к респонденту с соответствующим вопросом. Наличие фактора воздействия социально-политической конъюнктуры зачастую формирует эффект «спирали молчания». Ситуацию усугубляет то, что исследователи и исследуемые зачастую обладают разным социокультурным опытом, что затрудняет для них выстраивание общепонятного дискурса.

В этих условиях все большую значимость приобретают косвенные варианты исследования образа будущего молодежи. В рамках представленного исследования изучению подвергнут вопрос о применении в рамках решения данной задачи проективного подхода в рамках обращения к произведениям массовой культуры.

Методология работы выстроена на основе комбинации сравнительного и структурного анализа.

Роль массовой культуры как фактора изучения сознания молодежи

Высокий потенциал использования нативной формы проективного подхода (в первую очередь — развлекательной его вариации) в рамках изучения сознания молодежи в целом и диагностики представлений подрастающего поколения о будущем обусловлен в первую очередь тем, что конечным продуктом процесса восприятия, так или иначе, является сенсорный образ, наделенный определенным смысловым содержанием и за счет этого детерминирующий представления субъекта о свойствах социальной и политической действительности, формируя рамки регуляции поведения и маркирования наблюдаемых предметов, процессов и явлений в рамках их категоризации.

С одной стороны, это свойство само по себе обуславливает использование именно образного ряда в рамках конструирования актором персональных представлений о будущем. С другой стороны, именно развлекательные форматы массовой культуры (в том числе — игровые) предлагают молодежи наиболее дифференцированную и широкую галерею уже готовых образов будущего. Последнее обусловлено тем, что все форматы популярной культуры реализуются через выработку эстетических решений и связанных с ними коммуникативных практик. Благодаря этому в рамках продуцируемого массовой культурой контента перманентно формируются как потенциально привлекательные для широкой аудитории образы, так и средства их донесения до потребителя [Алмонд, Верба 2010; Дюверже 2011; Devine 2013].

Создаваемые в рамках массовой культуры образы, даже при наличии изначально чисто коммерческого, развлекательного характера, постепенно абсорбируются политической системой. Этот процесс обуславливается ее ориентацией на обеспечение прочности существующих в обществе социальных связей. Решение данной задачи невозможно без воспроизводства ориентации

членов социума на устоявшиеся ценностно-смысловые конструкции и задаваемые ими модели поведения. Однако на практике это предполагает необходимость конструирования и продвижения соответствующих образов-символов, обладающих не только рациональным, но и аффективным наполнением. Реализацию данной функции политической системы в формате прямого воздействия существенно затрудняют разнообразные факторы, такие как низкая степень узнаваемости образа, недостаточная степень его аффективной наполненности, различия в восприятии конструкта представителями массовой аудитории и лицами, принимающими решения внутри системы символической политики и т. д. Как результат, политическая система заимствует из массовой культуры узнаваемые образы, актуализируя их содержание в соответствии с конкретными задачами [Парсонс 1997].

Примером этого могут служить, например, кинообразы Джона Рэмбо, Рокки Бальбоа или Данилы Багрова. Необходимо подчеркнуть, что чаще всего в данном случае речь идет не только и не столько об осознанном и целенаправленном заимствовании представителями политической системы образов массовой культуры. С одной стороны, они перенимаются во многом спонтанно, поскольку их репрезентация в политическом дискурсе позволяет в компактном формате и доступным образом донести до широкой аудитории сложные смыслы [Лотман 1973: 8; Эко 1985: 82]. С другой стороны, экспрессивная символика массовой культуры часто формируется именно как вторичный продукт, детерминированный господствующими в данный момент ценностно-смысловыми моделями и динамикой структуры коллективной идентичности [Шюц, 2004; Бергер, Лукман 1995].

За счет ретрансляции на регулярной основе устойчивого набора ценностей и смыслов, воплощенных в стереотипных образах героев, политическая система обеспечивает преемственность поколений через унификацию моделей социального поведения и восприятия [Парсонс 1997]. При этом продвигаемые посредством образов массовой культуры ценности и поведенческие алгоритмы выполняют регулирующую функцию в отсутствие прямого контроля со стороны системы публичной власти: обязательный характер соблюдению заданных рамок обеспечивает существование механизмов общественного одобрения и осуждения [Истон 2015].

Таким образом, массовая культура представляет собой первоисточник множества образов, структурирующих политическое и социальное сознание молодежи. Последнее задает существенный потенциал для ее использования в соответствующих исследованиях.

Одновременно следует отметить, что у образов массовой культуры имеется ряд существенных преимуществ, создающих дополнительные возможности с точки зрения применения именно проективного подхода и изучения представлений молодежи о будущем.

Во-первых, использование образов массовой культуры в рамках проективного подхода позволяет решить одну из ключевых проблем большинства

социологических исследований, а именно нивелировать воздействие «спирали молчания» и репрезентацию социально одобряемых ответов.

Во-вторых, в рамках художественных произведений фантастического жанра представлен широкий спектр образов будущего как позитивной, так и негативной модальности, привязанных контекстуально как к актуальной политической и социально-экономической проблематике, так и перспективным вызовам, связанным с разработкой, внедрением и использованием новых технологий.

В-третьих, в рамках современной массовой культуры образы будущего транслируются преимущественно в форматах, ориентированных в первую очередь на молодежь и зачастую слабо знакомых представителям старших возрастов (видеоигры, аниме, комиксы и т.д.).

Соответственно, мы можем заключить, что эксплуатация образов, позаимствованных из развлекательных форм современной массовой культуры, является фактически обязательным условием для реализации задачи углубленного изучения сегмента сознания молодежи, связанного с ее представлениями о будущем.

Условия эффективного использования произведений популярной культуры в рамках изучения образа будущего

Признание наличия существенного потенциала образов массовой культуры в качестве ресурса изучения представлений молодежи о будущем закономерно ставит вопрос об условиях его эффективной реализации.

Первым из них, по нашему мнению, является использование проективного подхода. Сущность проективного подхода заключается в выявлении свойств и состояния личности посредством использования провоцирующих стимулов. С одной стороны, его применение дает возможность вскрыть все потребности, желания и страхи субъекта, в том числе существующие на неосознанном уровне. С другой стороны, участник исследования получает возможность выбрать наиболее полно отображающий его внутренние установки образ, поскольку может самостоятельно выбирать объект, ориентируясь на интересные для него лично произведения массовой культуры.

Использование проективного подхода в социальных и политических исследованиях мотивировано тем, что проекция внутренних восприятий играет большую роль в формировании образа внешнего мира. Проекцию можно определить двумя способами — классическим и обобщенным. Классическая проекция — это защитный механизм, который относится к бессознательному и патологическому процессам. Его сущность заключается в том, человек отвергает неприемлемые импульсы или качества в себе, но приписывает их людям или объектам в окружающей социальной среде. Обобщенный вариант интерпретации проекции используется для обозначения проявления психологической структуры субъекта в его действиях, выборе, продуктах и творчестве. Поэтому любая проективная процедура разработана так, чтобы позволить субъекту

продемонстрировать свою психологическую структуру, не воспринимаемую конвенциональным способом.

В целом проективные методы предполагают использование вопросов, которые деперсонализируют вопрос для респондента, тем самым десенсибилизируя отношение информанта к ответу, который он дает, и дезактивируя его осознанные механизмы защиты, подталкивающие человека к обращению к социально одобряемым вариантам ответа.

Было разработано несколько различных проективных методов (таких как хорошо известная техника Роршаха, или «тест чернильных пятен»), основанная на предположении, что респондент проецирует аспекты своей личности на неоднозначные черты определенного набора чернильных пятен). Все они основаны на неструктурированных материалах — неопределенной и неоднозначной картинке, чернильном пятне, слове, фразе, фигурке из пластилина или бумаги и отпечатках пальцев.

Чаще всего проективные методы подразделяются на шесть групп. При использовании ассоциативных методик респондента просят отреагировать на некоторый стимул, описав словесно или через демонстрацию изображения свою первую реакцию. Например, при использовании метода словесных ассоциаций исследователь зачитывает респонденту по одному слову из списка. Информант должен ответить, указав первую ассоциацию с названным понятием. Респондента просят не размышлять или рассуждать, а максимально оперативно дать ответ.

В рамках применения метода построения респонденту дают задачу создать что-то, обычно историю или рисунок, в соответствии с заданной темой. Исследователи, использующие методы завершения, просят респондента закончить незавершенное задание любым способом, каким он пожелает. Примером может служить процедура завершения предложения.

Методы выбора или упорядочивания сводятся к предложению респонденту проранжировать или систематизировать в рамках единого повествования определенный набор объектов по конкретному критерию (например, привлекательности).

Методы выражения ориентированы на выявление персональных особенностей процесса выполнения некоторых действий. Метафорические методы предполагают стимулирование респондента путем просьбы сформулировать метафору, описывающую тот или иной предмет, процесс или явление.

Использование проективных методов не требует предварительной работы с респондентами, их форма (зачастую имитирующая игровые механики) позволяет успокоить информантов, стимулирует более открытое обсуждение, помогает преодолеть смущение, страх или беспокойство, возникающие в ситуациях, когда респондентов просят объяснить свои мысли и отношения. Применение проективных практик устраняет «исследовательскую усталость» и может сделать сбор данных более интересным как для интервьюируемых, так и для интервьюеров. Также важно отметить, что проективные методы менее требовательны в вербальном плане и могут помочь преодолеть эмоциональные, языковые и культурные барьеры.

В качестве второго условия мы можем обозначить активное обращение к кейсам, связанным с видеоиграми. Согласно данным Агентства креативных индустрий и аналитического центра НАФИ, на 2024 г. в России насчитывалось приблизительно 88 млн геймеров. Более 70 % из них — это молодые люди до 24 лет, играющие почти ежедневно и в среднем проводящие за данной формой досуга по 3–4 часа в день¹. За счет этого мы можем обозначить как одну из основных форм досуга молодежи. Помимо того, интерактивный характер игр обеспечивает больший эффект погружения, по сравнению с традиционными культурными форматами, что обеспечивает более высокую степень эмоционального воздействия художественных образов на субъекта. Также необходимо учитывать, что формат видеоигр позволяет реализовать за меньшие средства создание более масштабных футуристических образов. Например, производственный бюджет кинофильма «Стражи галактики 3» составил 250 млн долларов, в то время как создание игры Atomic Heart потребовало 25 млн².

Очевидным преимуществом обращения к кейсу видеоигр является и то, что выполнение соответствующих задач будет восприниматься участниками исследования как развлечение либо возможность поделиться впечатлениями о проведении досуга. Именно поэтому исследование, с точки зрения рядового участника, должно представлять собой скорее развлекательное мероприятие. Последнее, помимо прочего, будет отчасти блокировать рефлексивность участников, позволяя оценивать именно первоначальные реакции субъектов на тот или иной образ будущего, а не результаты его последующего осмысления с учетом существующей социальной конъюнктуры.

Отдельно следует отметить, что большинство современных сюжетных видеоигр имеют нелинейный характер, т. е. развитие их нарратива и концовка во многом альтернативны за счет предоставления возможности выбора игроку. Последнее дает возможность оценить привлекательность для геймера конкретных конкурирующих образов будущего. При этом важно отметить, что выбор в большинстве игр носит проблемный и, как правило, остросоциальный характер. Например, он может касаться вопроса ограничения гражданских прав определенной социальной группы из соображений общественной безопасности, проведения изоляционистской или активной внешней политики или проведения реформ в условиях острого социального конфликта. Поэтому желательно использовать в качестве исследовательских кейсов именно сюжетные видеоигры с возможностью выбора множества альтернатив принимаемых решений.

¹ Ждем на play: Российские игроки и их предпочтения. URL: <https://rg.ru/2024/04/09/zhmem-na-play-rossijskie-igroki-i-ih-predpochteniia.html?ysclid=m3mfelfh4k512851972> (дата обращения: 11.02.2025).

² РБК: Бюджет Atomic Heart оценивается как минимум в 25 миллионов долларов. URL: <https://gamemag.ru/news/176427/atomic-heart-budget-25-million-dollars>; Сборы/Стражи Галактики. Часть 3. URL: <https://www.kinopoisk.ru/film/1044280/box/> <https://rg.ru/2024/04/09/zhmem-na-play-rossijskie-igroki-i-ih-predpochteniia.html?ysclid=m3mfelfh4k512851972> (дата обращения: : 11.02.2025).

Заключение

Таким образом, мы приходим к выводу, что на сегодняшний день одним из наиболее перспективных ресурсов изучения образа будущего в сознании молодежи являются видеоигры. Значимость данного направления исследований усиливает то, что на сегодняшний день в научный оборот так и не были введены данные о политическом мышлении и восприятии геймеров, основанные на результатах качественных либо количественных социологических методов. Однако применение видеоигр в рамках исследований требует использования проективного подхода и высокого уровня нативности. Также желательно использовать кейсы сюжетных видеоигр с нелинейным алгоритмом прохождения. Допустимо использование и кейсов экшн-произведений, однако лишь в случае игр, обладающих развитым «лором», т. е. описанием игровой вселенной и ее ключевых персонажей, охватывающим, помимо прочего, описание интересов, ценностей, устремлений и целей действующих лиц.

Использование данного подхода должно позволить вскрыть образы будущего, привлекательные для молодежи, на ориентационном уровне, и соотнести их содержание с соответствующим вектором государственной политики. Последнее предполагает, помимо прочего, диагностику восприимчивости молодого поколения к конкретным ценностям, смыслам, рискам и угрозам.

В пользу обращения к данному подходу свидетельствует и то, что его реализация не требует существенных вложений в развитие национальной игровой индустрии. Обращение к зарубежным кейсам позволяет вскрыть отношение к образам будущего, построенным зачастую на основе манифестации ценностей и смыслов, несовместимых с соответствующим содержанием государственной политики России. Однако в этом случае у исследователя возникает возможность измерить уровень их неприятия, в том числе через смену модальности главных антагонистов произведения по итогам реинтерпретации сюжета.

Поступила в редакцию / Received: 27.11.2024

Доработана после рецензирования / Revised: 12.12.2024

Принята к публикации / Accepted: 22.12.2024

Библиографический список

- Алмонд Г.А., Верба С. Гражданская культура (Подход к изучению политической культуры) // *Полития: Анализ. Хроника. Прогноз* (Журнал политической философии и социологии политики). 2010. №2 (57). С. 122–144. <https://doi.org/10.30570/2078-5089-2010-57-2-122-144> EDN: ТВЕРНХ
- Бергер П., Лукман Т. Социальное конструирование реальности : трактат по социологии знания. Москва : Медиум, 1995.
- Дюверже М. Политические институты и конституционное право // *Социология власти*. 2011. № 5. С. 206–217. EDN: OIHLIB
- Истон Д. Подход к анализу политических систем // *Вестник Московского университета. Серия 12: Политические науки*. 2015. № 5. С. 17–37. EDN: WDHFMF
- Лотман Ю.М. Память в культурологическом освещении // Лотман Ю.М. Избранные статьи. Таллин, 1992. С. 200–202.

- Лотман Ю.М. Семиотика кино и проблемы киноэстетики. Таллин: Ээсти Раамат, 1973. 92 с.
- Парсонс Т. Система современных обществ. Москва : Аспект-Пресс, 1997.
- Шюц А. Избранное : мир, светящийся смыслом. Москва : РОССПЭН, 2004. EDN: QWHEJL
- Эко У. О членениях кинематографического кода/ Строение фильма. Некоторые проблемы анализа произведений экрана. Москва : Радуга, 1985. С. 79–101.

References

- Almond, G.A., & Verba, S. (2010). Civic culture (an approach to the study of political culture). *Polity. Analysis. Chronicle. Forecast*, (2), 122–144 (In Russ.). <https://doi.org/10.30570/2078-5089-2010-57-2-122-144> EDN: ТВЕРПХ
- Berger, P., & Luckman, T. (1995). *The social construction of reality. Treatise on the sociology of knowledge*. Moscow: Medium (In Russ.).
- Devine, D.J. (2013). *America's way back: Freedom, tradition, constitution*. Wilmington, ISI Books.
- Duverger, M. (2011). Political institutions and constitutional law. *Sociology of power*, (5), 206–217 (In Russ.). EDN: ОИНLIB
- Easton, D. (2015). An approach to the analysis of political systems. *Moscow University Bulletin. Series 12. Political Science*, (5), 17–37. (In Russ.). EDN: WDHFMF
- Eco, U. (1985). On the divisions of the cinematic code. In U. Eco, *The structure of the film. Some problems in the analysis of screen works* (pp. 79–101). Moscow: Raduga. (In Russian).
- Lotman, Yu.M. (1992). Memory in cultural studies. In Yu.M. Lotman, *Selected Essays* (pp. 200–202). Tallin. (In Russian).
- Lotman, Yu.M. (1973). *Semiotics of cinema and problems of film aesthetics*. Tallin: Eesti Raamat. (In Russian).
- Parsons, T. (1997). *The system of modern societies*. Moscow: Aspect-Press (In Russ.).
- Schütz, A. (2004). *Favorites: A world glowing with meaning*. Moscow: ROSSPEN (In Russ.). EDN: QWHEJL

Сведения об авторах:

Белов Сергей Игоревич — доктор политических наук, кандидат исторических наук, доцент кафедры российской политики факультета политологии, МГУ имени М.В. Ломоносова; ведущий научный сотрудник отдела политической науки, Институт научной информации по общественным наукам Российской академии наук (e-mail: Belov2006s@yandex.ru) (ORCID: 0000-0002-1464-040X)

Кузнецов Игорь Иванович — доктор политических наук, профессор кафедры истории и теории политики факультета политологии, МГУ имени М.В. Ломоносова; ведущий научный сотрудник отдела политической науки, Институт научной информации по общественным наукам Российской академии наук (e-mail: politbum@yandex.ru) (ORCID: 0000-0003-0274-8728)

About the authors:

Sergey I. Belov — Doctor of Political Sciences, Candidate of Historical Sciences, Associate Professor of the Department of Russian Politics, Faculty of Political Science, Lomonosov Moscow State University; Leading Researcher, Department of Political Science, Institute of Scientific Information on Social Sciences of the Russian Academy of Sciences (e-mail: Belov2006s@yandex.ru) (ORCID: 0000-0002-1464-040X)

Igor I. Kuznetsov — Doctor of Political Sciences, Professor of the Department of History and Theory of Politics, Faculty of Political Science, Lomonosov Moscow State University; Leading Researcher, Department of Political Science, Institute of Scientific Information on Social Sciences of the Russian Academy of Sciences (e-mail: politbum@yandex.ru) (ORCID: 0000-0003-0274-8728)



DOI: 10.22363/2313-1438-2025-27-2-201-213

EDN: LVAOMM

Научная статья / Research article

Повестка для геймеров: пропаганда и инклюзия в компьютерных играх

Т.А. Асеева 

Алтайский государственный университет, Барнаул, Российская Федерация

✉ Tatulyasolar@mail.ru

Аннотация. Вопрос пропаганды идей и смыслов в компьютерных играх находится в центре внимания исследователей. Однако интеграция социальных повесток в игровой процесс приобретает более масштабный характер, что требует внимательного анализа. Изучение данного явления, определение его причин и возможных последствий представляет интерес для политологического анализа, так как позволяет оценить перспективы использования игровых платформ для формирования повестки для игровой среды, трансляции и инкорпорации определенных идей и взглядов в более мягких формах в отличие от пропаганды. Для понимания сути компьютерных игр и их значения в жизни общества использовался коммуникативный подход Г.М. Маклюэна. Теория повестки дня, предложенная М. Маккомбсом и Д. Шоу, дала возможность выявить причины появления в компьютерных играх «повестки» и проанализировать коммуникационные каналы, посредством которых для игрового сообщества актуализируются вопросы репрезентации меньшинств и их ценностей. Обнаружено, что использование компьютерных игр в целях открытой пропаганды конкретных идей, установок или действий для массовой аудитории, неэффективно, так как при отсутствии заинтересованности аудитории такое воздействие встречает сопротивление, которое проявляется в отказе от игровой продукции. Для того чтобы транслировать конкретные идеи, необходимо либо опираться на уже существующие паттерны, сформированные не только под воздействием игрового опыта, либо делать это на таком высоком идейно-технологическом уровне, чтобы игровое комьюнити не отторгло данный продукт. При этом степень влияния на сознание игрока будет значительно ниже. В отличие от узконаправленных игр пропагандистского характера игры с «повесткой» смогли потрясти гейм-сообщество и актуализировать заданную проблематику. Вызванная установками отдельных западных стран, DEI-повестка мало кого оставила равнодушным в мировом игровом сообществе. В сети не утихают дискуссии по данному вопросу, что отражает ценностный конфликт.

Ключевые слова: компьютерные игры, гейм-индустрия, пропаганда в компьютерных играх, повестка, гейм-сообщество

Заявление о конфликте интересов. Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

© Асеева Т.А., 2025



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/legalcode>

Для цитирования: Асеева Т.А. Повестка для геймеров: пропаганда и инклюзия в компьютерных играх // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Политология. 2025. Т. 27. № 2. С. 201–213. <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2025-27-2-201-213>

The Agenda for Gamers: Propaganda and Inclusion in Computer Games

Tatyana A. Aseeva 

Altai State University, Barnaul, Russian Federation

✉ Tatulyasolar@mail.ru

Abstract. The issue of propaganda of ideas and meanings in computer games is in the focus of researchers' attention. However, the integration of social agendas and minority values into the gameplay is becoming more ambitious, which requires careful analysis. Studying this phenomenon, determining its causes and possible consequences is of interest for political science analysis, as it allows us to assess the prospects for using gaming platforms to form an agenda for the gaming environment, broadcast and incorporate certain ideas and views in milder forms, as opposed to propaganda. The communicative approach of H.M. McLuhan was used to understand the essence of computer games and their significance in the life of society. The agenda theory proposed by M. McCombs and D. Shaw made it possible to identify the reasons for the appearance of “agendas” in computer games and analyze the communication channels through which issues of representation of minorities and their values are actualized for the gaming community. It has been found that the use of computer games for the purpose of openly promoting specific ideas, attitudes or actions to a mass audience is ineffective, because in the absence of audience interest, such an impact meets resistance, which manifests itself in the rejection of gaming products. To broadcast specific ideas, it is necessary either to rely on existing patterns formed not only under the influence of gaming experience, or to do so at such a high ideological and technological level that the gaming community would not reject this product. At the same time, the degree of influence on the player's consciousness will be significantly lower. Unlike narrowly focused propaganda games, caused by the attitudes of individual Western countries, the DEI agenda has left few people indifferent in the global gaming community. There are ongoing discussions on this issue online, reflecting a conflict of values.

Keywords: computer games, gaming industry, propaganda in computer games, agenda, game community

Conflicts of interest. The author declares no conflicts of interest.

For citation: Aseeva, T.A. (2025). The agenda for gamers: Propaganda and inclusion in computer games. *RUDN Journal of Political Science*, 27(2), 201–213. (In Russian). <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2025-27-2-201-213>

Введение

Компьютерные игры как объект научного исследования в российской общественно-политической науке появились относительно недавно. Одним из наиболее острых оказался вопрос использования компьютерных игр для

манипуляции сознанием геймеров и пропаганды антироссийских настроений. Исследовательский фокус направлен на особые технологические возможности компьютерных игр в процессе трансляции новых смыслов, в результате чего высказываются мнения о том, что «компьютерные игры превращаются в экспериментальный полигон, где внедряются технологии «ложной аналогии», политического кодирования, перекодирования, формирования «образа врага», пропаганды социальных и политических паттернов, стереотипов, мифологизации, умолчания, трансляции политического месседжа, дискредитирующего политические, исторические события и личности» [Федорченко 2018].

Ряд авторов большое внимание уделяют содержательной части компьютерных игр, обнаруживая тенденции умышленного формирования негативного образа русского/советского солдата, русского народа, отмечая, что для американских геймеров хуже русских врагов могут быть только мутанты [Коротышев, Рыхтик 2019; Рогов 2023]. Вместе с тем, рассматривая содержание игрового контента, важно объективно оценивать угрозу их влияния на сознание игроков. Так, М. Базлуцкая и А. Сытник высказывают опасения относительно ряда компьютерных игр дискредитирующих образ нашей страны [Базлуцкая, Сытник 2024]. Однако следует отметить, что проанализированные ими игры не рассчитаны на российскую аудиторию, а среди иностранных игроков не имеют популярности. Так, например, игра «Bad News» (2018 г.) ориентирована на страны Восточной Европы, и вполне логично, что в качестве негативного примера будет использоваться Россия, так как это соответствует стереотипу, распространенному на данной территории.

Использование в качестве антагонистических образов представителей советского/российского общества является стандартным приемом в западной игровой индустрии. Однако чаще всего это не результат намеренного формирования негативного отношения к представителям нашего общества, а желание использовать яркие стереотипы, сложившиеся в результате противостояния наших государств во время холодной войны и актуализировавшиеся в настоящее время.

У исследователей вызывает беспокойство не только использование представителей нашей культуры в негативном контексте, но и искажение исторических фактов в сюжетах компьютерных игр, зачастую дискредитирующих наше государство [Беляев, Беляева, Лукашина, Тезина 2020; Игнатова 2024]. Порой в поисках решения данной проблемы некоторые авторы не совсем верно интерпретируют результаты зарубежных исследований. Так, канадские ученые в ходе анализа изменений активности различных сегментов головного мозга (с использованием МРТ) у группы участников в возрасте старше 55 лет доказывают, что видеоигры могут быть полезными или вредными для гиппокампальной системы в зависимости от стратегии навигации, которую использует человек. Сам жанр игры не носит в данном случае ключевого значения [West et al. 2017; West et al. 2017]. Интерпретируя данные результаты, С.Н. Федорченко утверждает, что «еще одной функцией гиппокампа ученые определяют запоминание и так называемое кодирование окружающего пространства, в том числе политического» [Федорченко 2018: 174], а ряд авторов заявляют, что «ряд подобных игр

приводит к атрофии центра долгосрочной памяти и уменьшению количества серого вещества в гиппокампе человеческого мозга. Гиппокамп отвечает за фильтрацию потоков информации, он участвует в кодировании исторических, политических фактов» [Федорченко, Тедиков, Теслюк, Маркарян 2019: 72].

Отмечая возможности видеоигр в трансляции определенного знания, в том числе исторического, исследователи задаются вопросом о том, чем является для современной медиакультуры история и должны ли компьютерные игры полностью ее реконструировать. История достаточно часто используется лишь как повод для создания развлекательного контента, не имея возможности ее полной реконструкции [Игнатова 2024: 128].

Также важно учитывать, что значительный сегмент игр использует яркие исторические сюжеты, зачастую интерпретируя и искажая детали, не претендуя на просветительскую роль. Это происходит по причине того, что игры, прежде всего, являются частью бизнес-среды, ориентированы на извлечение прибыли и применяют наиболее эффективные технологии для привлечения потребителя — конфликтные сюжеты, провокационные образы и т.д.

Вопрос использования видеоигр для пропаганды и влияния на сознание игроков исследуется и на международном уровне. В западной науке, так же как и в российской, существует моральная паника по поводу недобропорядочного использования видеоигр. Однако авторы предлагают создавать позитивные альтернативы [Ottosen 2010]. Рост насилия в компьютерных играх является ответом на потребительский спрос. В соответствии с законами медиа — чем апокалиптичнее сюжет, чем больший спектр эмоций он вызывает, тем больше у него шансов попасть в топ рынка продаж.

Исследователи многих стран обеспокоены распространением милитаристских игр и игр, пропагандирующих насилие. Вместе с тем фактов, подтверждающих однозначную корреляцию между увлеченностью жестокими играми и ростом преступности, в настоящее время не выявлено. Скорее, наоборот, предрасположенность к агрессии определяет выбор жанра игры, например шутеров [Robinson, Whittaker 2021; Сафин, Баженов 2022]. Более того, при изучении игровых эффектов, как правило, происходит простая классификация игр по жанрам, однако степень представленности компонентов и их выраженности у разных игр отличается, что приводит в итоге к противоречивым научным результатам [Кыштымова, Тимофеев 2019].

Несмотря на это, даже исследователи, которые ставят под сомнение разрушительный потенциал компьютерных игр, не отрицают, что при наличии ряда факторов, в первую очередь связанных с психическим состоянием игрока, компьютерные игры могут способствовать развитию девиаций. В этом разрезе актуализируется проблема использования видеоигр экстремистами и террористами как источников пропаганды, которые укрепляют взгляды тех, кто уже сочувствует и/или настроен на сообщения группы и становится каналом рекрутирования в радикализованные организации [Robinson, Whittaker 2021; Lakomy 2019]. Вместе с тем не только радикальные группировки могут использовать компьютерные игры. Государства также используют игровое пространство

для продвижения военно-политических целей и политической пропаганды [Тарасов, Беляев 2021; Беляев, Кутоманов, Резник 2021]. Гейм-индустрия знает достаточно примеров, когда создавались игры-симуляторы специально для военного сектора («Буря в пустыне», «Битва при 73 Истинге», «Doom» и т.д.).

При анализе пропагандистского потенциала пространства компьютерных игр следует понимать, что такое воздействие возможно, однако оно имеет перспективы, как удачно отметил С.Н. Федорченко, лишь микроцелевого таргетирования [Федорченко 2018].

Таким образом, на основании исследования результатов междисциплинарных исследований можно утверждать, что использование компьютерных игр для пропаганды определенных идей и смыслов возможно только в локальных случаях и для «подготовленной» аудитории. Более того, довольно сложно представить ситуацию, при которой производители компьютерных игр, ориентированные на массового потребителя, жертвуют развлекательным контентом, приносящим прибыль, ради трансляции идей и образов, определенных извне (государством, заинтересованными группами и т.д.).

При достаточно внимательном отношении ученых к проблеме пропаганды в компьютерных играх есть вопрос, который на настоящий момент остается без исследования, — это интеграция социальных повесток в сюжеты видеоигр. В последнее десятилетие эта проблема уже затронула основную массу компьютерных игр. Под воздействие попали даже такие топовые видеоигры, как «Life is Strange: True Colors» (2021 г.), «God of War Ragnarok» (2022 г.), «Alan Wake 2» (2023 г.), «Marvel' Spider-Man 2» (2023 г.), «Dragon Age: The Veilguard» (2024 г.) и др. Следует отметить, что указанные игры представляют собой части франшиз с более чем десятилетними историями и именно в указанных частях появляются «повесточные» темы, на которые активно реагирует игровое сообщество. «Повесточка», как саркастично называют ее геймеры, а в менее сленговом и более точном определении называется «DEI — diversity, equity, and inclusion» (разнообразие, равенство и инклюзивность) представляет собой требование гендерной и расовой инклюзии и репрезентации, инициируемое борцами за социальную справедливость (social justice warriors — SJW).

В настоящее время под «повесткой» в игровом сообществе принято понимать требования социальной справедливости в отношении меньшинств, репрезентации их представителей не только в культурных проектах, но и активизации их включения в социально-экономические процессы.

Внедрение в компьютерные игры элементов, символизирующих специфические западные ценности, вызывает довольно неоднозначные реакции со стороны пользователей и критиков, подчас выступая триггером для гейм-сообществ. Изучение данного явления, определение его причин и возможных последствий представляет интерес для политологического анализа, так как позволяет оценить перспективы использования игровых платформ для формирования повестки для игровой среды, трансляции и инкорпорации определенных идей и взглядов в более мягких формах в отличие от пропаганды.

Методология исследования

Для понимания сути компьютерных игр и их значения в жизни общества представляется целесообразным воспользоваться коммуникативным подходом Г.М. Маклюэна. Он отмечал, что игры представляют собой особые средства коммуникации, обеспечивающие участие множества людей в значимом паттерне жизни. Также игры — это вымышленные контролируемые ситуации или расширения группового сознания, дающие передышку от обычных паттернов. При этом более важное значение в игре имеет паттерн, нежели состав игроков или исход игры. «Социальные практики одного поколения кодифицируются в „игру“ следующего. В конце концов игра передается как шутка, как скелет, очищенный от своей плоти» [Маклюэн 2003: 121].

Коммуникативный подход способствует пониманию, что с помощью методов пропаганды, чаще используемой в шутерах, возможно оказывать влияние лишь на незначительные группы «горячей» аудитории. Такое воздействие локально и имеет такой же потенциал, как и другие способы современной коммуникации.

Теория повестки дня, предложенная М. Маккомбсом и Д. Шоу [McCombs, Shaw 1972], позволила выявить причины появления в компьютерных играх «повестки» и проанализировать коммуникационные каналы, посредством которых для игрового сообщества актуализируются вопросы репрезентации меньшинств и их ценностей. Данный методологический подход позволил установить, что не только «привратники» способны определять повестку. Особенности интерактивной коммуникации, сложившейся и составляющей основу современной гейм-индустрии, обеспечивают обратные коммуникационные каналы для реакций и требований аудитории. Рыночные же отношения заставляют производителей реагировать на требования потребителя. В противном случае проект несет финансовые потери.

Результаты исследования

Игровая индустрия — это быстроразвивающаяся часть экономической и культурной среды. Так, по данным аналитического издания GamesIndustry, по итогам 2019 г. выручка мировой игровой экономики составила 148 млрд долл. США; в 2020 г. — 174,9 млрд долл.; в 2021 г. — 180 млрд долл.; 2022 г. — 184,4 млрд долл.; в 2023 г. — 184 млрд долл.; в 2024 г. — 184,3 млрд долл.¹ Однако игровая индустрия не только находится под воздействием экономических законов спроса и предложения, но и, как любая значимая для общества сфера, попадает под воздействие внутригосударственных и международных процессов.

Компьютерные игры, как новые медиа, являются частью массовой культуры и сочетают в себе возможности и элементы разных средств коммуникаций. В отличие от традиционных медиакоммуникаций иммерсивность виртуального пространства усиливает возможности влияния на сознание человека

¹ GamesIndustry.biz present. The Year In Numbers 2024. URL: www.gamesindustry.biz/gamesindustrybiz-presents-the-year-in-numbers-2024 (accessed: 18.01.2025).

и определяет новые эффекты данного воздействия. А интерактивное взаимодействие размывает границы между создателем и потребителем, превращая зачастую последнего в соавтора.

Знаковым событием для понимания потенциала компьютерных игр в вопросах влияния на сознание и мировоззрение играющих стало создание в 2007 г. компьютерной игры «BioShock», помещавшей игрока в ситуации сложного морального выбора и заставляющей задуматься об идеалах и границах свободы личности. Игра явилась, с одной стороны, как спин-офф романа Айн Ренд «Атлант расправил плечи» (1957 г.), с другой стороны, — как переосмысление и даже критика философии автора. Сюжет игры заключается в том, что даже самые идеальные и благие идеи о создании общества со свободными гражданами, учеными, мыслителями и художниками, освобожденными от гнета государства или религии и имеющими все возможности для самореализации, приводят к катастрофическим последствиям, причинами которых является отказ от общечеловеческой морали. За философскую сложность игра заслужила высокие оценки критиков и пользователей.

Компьютерная индустрия знает большое количество игр, заставляющих размышлять о ценностях, поступках и т.д. Так, например, «Undertale» (2015 г.) заставляет задуматься о готовности к плохим поступкам ради сиюминутной личной выгоды; «Spec Ops: The Line» (2012 г.) поднимает проблему предательства, «That Dragon, Cancer» (2016 г.) — о жизни семьи со смертельно больным; «Detroit: Become Human» (2018 г.) — о столкновении искусственного интеллекта с человечеством; «Death Stranding» (2019 г.) — о человеческом одиночестве; «Disco Elysium» (2019 г.) затрагивает проблемы политических идеологий, вопросы неравенства, роли полиции в обществе и др. Данный список — лишь небольшая часть, приведенная для иллюстрации того, что современные игры транслируют общечеловеческие ценности, хотя и могут использовать для этого постмодернистский юмор, зачастую непонятный представителям более старшего поколения.

Несмотря на то, что существует игровой контент, направленный исключительно на развлечение и использующий для этого искаженные формы реальности (альтернативная история или гипертрофированные образы), все же с помощью компьютерных игр можно фокусировать размышления геймеров вокруг определенных проблем или событий, то есть формировать повестку.

В связи с этим необходимо проанализировать, что лежит в основе появления «повестки» в современных видеоиграх — попытка манипулировать сознанием геймеров всего мира или сложившиеся культурно-политические факторы страны-производителя.

В первую очередь следует отметить, что причиной актуализации DEI-повестки стала деятельность демократической партии США, которая поддержку ЛГБТ-сообщества² сделала значимой частью своей платформы и активно ее продвигала, в том числе на законодательном уровне³.

² «Международное общественное движение ЛГБТ» признано решением Верховного Суда РФ от 30 ноября 2023 г. экстремистским и запрещенным в РФ.

³ Democratic Party. URL: democrats.org (accessed: 03.02.2025).

Это отразилось и на ESG (“Environmental, social, governance”) инвестировании. Имея достаточно долгую историю развития в США, оно привело к институциональным и законодательным изменениям принципов инвестирования. В результате этого приоритетным в оценке деятельности компании стал так называемый социальный вклад, то есть отношение к правам человека, качеству жизни и условиям труда, вопросам справедливости и распределения благ. Для определения благонадежных для инвестирования компаний и проектов разработан стандарт ведения бизнеса и определены индексы оценки вклада в защиту окружающей среды, соблюдения прав человека, благоприятных условий труда и т.д. Кроме того, ESG-фонды могут получать налоговое послабление в связи с тем, что способствуют решению важных для данного государства проблем и создают социальные лифты. Следовательно, данные фонды будут вкладывать средства в компании, имеющие высокие показатели в оцениваемых критериях.

В погоне за финансированием компании трансформируют процессы внутри организации, стараясь увеличить число небинарных сотрудников, женщин, обеспечить равный карьерный рост с учетом пола, расы, этноса и т.д.⁴ Можно предположить, что повышение репрезентации инклюзивных персонажей в компьютерных играх связано с двумя факторами. Во-первых, — непосредственным стремлением демонстрации соответствия ESG-протоколу. Во-вторых, фактор присутствия сотрудников, относящихся к меньшинствам, не может не сказаться на идеях и решениях в играх и они будут отражать их предпочтения и жизненный опыт.

Исходя из складывающейся в политическом и экономическом контуре ситуации, возникла проблема соблюдения инклюзивности не только в деятельности компаний, но и содержании их проектов, в том числе в компьютерных играх.

Важно подчеркнуть, что такой вариант инклюзии актуален в первую очередь для США. Однако внедрение DEI-повестки в игры вызвало негативные реакции как за пределами государства, так и среди представителей американских гейм-сообществ.

Так, в настоящее время активно обсуждается деятельность консультативно-нарративной кампания Sweet Baby Inc⁵, которая принимает активное участие в создании сюжетов и игровых повествований, соответствующих требованиям инклюзивности. Конфликт между кампанией и игровым сообществом разгорелся, когда ее представители начали активно демонстрировать результаты своего вмешательства в создание игр, при этом нападая на тех, кто пытался противостоять внедрению «повестки».

Необходимо обратить внимание на мнение Марка Керна, одного из разработчиков популярной игры «Warcraft», который в настоящее время пытается противостоять требованиям репрезентации в видеоиграх. Так, им было отмечено, что по итогам 2024 г. увлечение «повесткой» привело к снижению интереса

⁴ Our ESG reports. URL: ourcommitments.activisionblizzard.com/esgreports. (accessed: 14.01.2025).

⁵ Sweet Baby Inc. URL: sweetbabyinc.com (accessed: 02.02.2025).

геймеров к «западным» играм и увеличению интереса к играм «восточным». К числу громких провалов эксперт отнес игры «Suicide Squad», «Star Wars Outlaws», «Dragon Age: The Veilguard и Concord», затраты которых превысили миллиард долларов⁶. «Игры с повесткой провалились, причем почти все значительно отстают, из-за чего множество сотрудников лишилось работы, закрылось множество студий и плюс к этому угроза распродажи Ubisoft из-за резкого падения стоимости компании. Игры, продвигающие повестку, не просто убыточны, они еще и вредят разработчикам. Если разработчики и дальше хотят делать игры, то нужно отказываться от этого направления, иначе игровую индустрию не спасти»⁷.

Однако не следует думать, что гейм-сообщество едино в оценке включения DEI-повестки в игры. Оно, так же как любое общество, состоит из отдельных личностей со своим набором идентичностей, ценностей, игрового и жизненного опыта. Более того, в дискуссиях по поводу оценок «повестки» в играх достаточно часто звучат высказывания, что не сама «повестка» раздражает, а ее неумелое, искусственное включение в сюжет игры либо позиционирование каких-либо игр как ценных только потому, что в них содержится гендерная инклюзия. Так, в 2024 г. была высоко оценена игроками и получила престижные награды в номинации «Игра года» на пяти ведущих церемониях в индустрии игра «Baldur's Gate 3» (2023 г.), которая не только корректно включила инклюзивных персонажей, но и интересна с точки зрения нарратива и игровых возможностей.

Несмотря на то, что таких примеров достаточно мало и «повесточные» игры все чаще приносят разочарование игрокам и убытки производителям, аналитики интернет-индустрии высказывают мнение, что в ближайшей перспективе не произойдет отказ от повестки в играх, так как само явление разнообразия как элемента политической повестки представляется эффективным инструментом цензуры информации⁸.

Несмотря на такое пессимистическое заявление, следует отметить, что для игрового комьюнити характерна активная позиция по отношению к содержанию и форме игрового продукта. Геймеры достаточно активно реагируют на злоупотребления в компьютерных играх, будь то «повестка» или «клюква» (сленговое выражение игроков, отражающее негативное отношение к примитивным стереотипизированным элементам, использующимся при описании русского характера, внешнего вида, образа жизни, культуры и т.д.).

Более того, как было верно отмечено А.П. Кoryтешевым и П.П. Рыхтиком, игровое сообщество уже представляет собой сформированную социальную структуру,

⁶ Антиповесточный блогер сравнил популярность игр с повесткой и без нее. URL: gameguru.ru/publication/antipovestochnyj-blogger-sravnil-populyarnost-igr-s-povestkoj-i-bez-nee-rezultat-ocheviden/ 10.12.2024 (дата обращения: 21.12.2024).

⁷ Бывший разработчик Warcraft, Марк Керн выявил убыточность игр продвигающих повестку. URL: ixbt.com/live/games/byvshiy-razrabotchik-warcraft-mark-kern-vyyavil-ubytochnost-igr-prodvigayuschih-povestku.html 11.12.2024 (дата обращения: 09.01.2025).

⁸ Политика или банальная лень? «Повестка» в ролевых играх. URL: ixbt.com/live/games/politika-ili-banalnaya-len-povestka-v-rolevyh-igrah.html (дата обращения: 29.12.2024).

способную к самоподдержанию, управлению своими членами и трансляции определенных идей [Коротышев, Рыхтик 2019: 37]. Оно способно критически осмысливать предлагаемые игровые нарративы и транслировать свои реакции создателям игрового контента в виде дизлайков, петиций и отказа от приобретения игр.

Гейм-сообщества способны демонстрировать национальную и государственную идентичность в игровом процессе, как, например, это было на самом престижном международном турнире по Dota 2 в 2021 г., в котором российская киберспортивная команда Team Spirit одержала победу. Важность данных достижений была отмечена на самом высоком государственном уровне Президентом РФ В.В. Путиным⁹.

Заключение

Исходя из результатов анализа, становится ясно, что использование компьютерных игр в целях открытой пропаганды конкретных идей, установок или действий для массовой аудитории неэффективно, так как при отсутствии заинтересованности аудитории такое воздействие встречает сопротивление, которое проявляется в отказе от игровой продукции.

Для того чтобы транслировать конкретные идеи, необходимо либо опираться на уже существующие паттерны, сформированные не только под воздействием игрового опыта, либо делать это на таком высоком идейно-технологическом уровне, чтобы игровое комьюнити не отторгло данный продукт. Вполне логично предположить, что при этом степень влияния на сознание игрока будет значительно ниже.

В отличие от узконаправленных игр пропагандистского характера игры с «повесткой» смогли потрясти гейм-сообщество. Они, исходя из теории «повестки дня», смогли актуализировать заданную проблематику. Вызванная установками отдельных западных стран, DEI-повестка мало кого оставила равнодушным в мировом игровом сообществе. В сети не утихают дискуссии по данному вопросу, что отражает ценностный конфликт.

В целях повышения объективности результатов научных исследований ученым следует расширять методы анализа игрового пространства, то есть рассматривать не отдельные элементы игры, а главную идею, которую она несет, внимательно анализируя реакции геймеров и масштабы распространения конкретной игровой продукции. Также не стоит воспринимать гейм-сообщество исключительно как объект воздействия, неспособный к критическому восприятию информации.

Поступила в редакцию / Received: 27.11.2024

Доработана после рецензирования / Revised: 11.02.2025

Принята к публикации / Accepted: 01.03.2025

⁹ Участникам команды клуба Team Spirit — победителям The International-2021, чемпионата мира по Dota-2. 18 октября 2021 г. URL: <http://www.kremlin.ru/events/president/letters/66961> (дата обращения: 10.02.2025).

Библиографический список

- Базлуцкая М.М., Сытник А.Н. Игровое пространство «информационного беспорядка» // Россия в глобальной политике. 2024. № 4. С. 122–136. <https://doi.org/10.31278/1810-6439-2024-22-4-122-136> EDN: PVNWUU
- Беляев Д.А., Беляева У.П., Лукашина В.Д., Тезина Е.А. Видеоигровые нарративы как пространство исторических реконструкций и мифов // Культура и цивилизация. 2020. Т. 10, № 2А. С. 99–105. <https://doi.org/10.34670/AR.2020.51.52.011> EDN: VWGDOB
- Беляев Д.А., Кутومانов С.А., Резник С.В. Стратегии пропаганды в видеоиграх: практики и актуальные темы // НОМОТНЕТИКА: Философия. Социология. Право. 2021. № 3. С. 443–450. <https://doi.org/10.52575/2712-746X-2021-46-3-443-450> EDN: SEWALF
- Игнатова И.Б. Медиатизация исторического контента в видеоиграх в контексте новых медиа // Известия ВГУ. Серия: филология. Журналистика. 2024. № 2. С. 126–129 EDN: UZABZA
- Коротышев А.П., Рыхтик П.П. Игровые онлайн-сообщества — ресурс формирования гражданской идентичности российской молодежи // Социум и власть. 2019. № 3 (77). С. 30–39. <https://doi.org/10.22394/1996-0522-2019-3-30-39> EDN: LVLXLG
- Кыштымова И.М., Тимофеев С.Б. Влияние видеоигр на геймеров: к проблеме определения трансформационного потенциала игровой активности // Baikal Research Journal. 2019. Т. 10, № 4. URL: <file:///C:/Users/1/Downloads/23389.pdf>. (дата обращения: 17.12.2024). [https://doi.org/10.17150/2411-6262.2019.10\(4\).3](https://doi.org/10.17150/2411-6262.2019.10(4).3). EDN: QJSLFG
- Маклюэн Г.М. Понимание Медиа: Внешние расширения человека / пер. с англ. В. Николаева; закл. ст. М. Вавилова. Москва : Жуковский: КАНОН-пресс-Ц, Кучково поле, 2003. 464 с.
- Рогов И.И. Гейминг в его социальном и политическом контексте последних лет // Гуманитарные науки. 2023. № 13 (3). С. 106–113. <https://doi.org/10.26794/2226-7867-2023-13-3-106-113> EDN: ZQSFIP
- Сафин Ф.Ю., Баженов А.В. Деструктивное влияние игрового компьютерного контента на криминализацию несовершеннолетних // Всероссийский криминологический журнал. 2022. № 1. С. 39–46. [https://doi.org/10.17150/2500-4255.2022.16\(1\).39-46](https://doi.org/10.17150/2500-4255.2022.16(1).39-46) EDN: WQDAZY
- Тарасов А.Н., Беляев Д.А. Социально-политические риски массовой видеоигровой репрезентации феноменов войны и терроризма // Общество: политика, экономика, право. 2021. № 9 (98). С. 22–25. <https://doi.org/10.24158/rep.2021.9.3> EDN: BPUUSD
- Федорченко С.Н. Computer game studies: новые горизонты для политической науки и практики // Вестник Омского университета. Серия «Исторические науки». 2018. № 4 (20). С. 172–182. <https://doi.org/10.25513/2312-1300.2018.4.172-182> EDN: YVMZHV
- Федорченко С.Н., Тедиков Д.О., Теслюк К.В., Маркарян Р.А. Сетевые компьютерные игры в эпоху цифровизации: новые угрозы или потенциалы для реализации политики памяти? // Вестник Московского государственного областного университета (электронный журнал). 2019. № 3. URL: www.evestnik-mgou.ru (дата обращения: 15.01.2025). <https://doi.org/10.18384/2224-0209-2019-3-970> EDN: TAXBJE
- Lakomy M. Let's Play a Video Game: Jihadi Propaganda in the World of Electronic Entertainment // Studies in Conflict & Terrorism. 2019. Vol. 42, no. 4. P. 383–406. <https://doi.org/10.1080/1057610X.2017.1385903>
- McCombs M.E., Shaw D.L. The agenda-setting function of mass media // Public opinion quarterly. 1972. Vol. 36, no. 2. P. 176–187. <https://doi.org/10.1086/267990>
- Ottosen R. Targeting the Audience: Video Games as War Propaganda in Entertainment and News // Bodhi An Interdisciplinary Journal. 2010. Vol. 2, no. 1. URL: https://www.researchgate.net/publication/250192228_Targeting_the_Audience_Video_Games_as_War_Propaganda_in_Entertainment_and_News <https://doi.org/10.3126/bodhi.v2i1.2862>

- Robinson N., Whittaker J. Playing for Hate? Extremism, Terrorism, and Videogames // *Studies in Conflict & Terrorism*. 2021. P. 1–36. <https://doi.org/10.1080/1057610X.2020.1866740>
- West G.L., Konishi K., Diarra M., Benady-Chorney J., Drisdelle B.L., Dahmani L., Sodums D.J., Lepore F., Jolicoeur P., Bohbot V.D. Impact of video games on plasticity of the hippocampus // *Molecular Psychiatry*. 2017. Vol. 2, no. 1. P. 1–9. <https://doi.org/10.1038/mp.2017.155>
- West G.L., Zendel B.R., Konishi K., Benady Chorney J., Bohbot V.D., Peretz I., Belleville S. Playing Super Mario 64 increases hippocampal grey matter in older adults // *PLoS ONE*. 2017. Vol. 12, no. 12. Article no. e0187779 <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0187779>

References

- Bazlutskaya, M.M., & Sytnik, A.N. (2024). The game space of «information disorder». *Russia in global politics*. (4), 122–136. (In Russian). <https://doi.org/10.31278/1810-6439-2024-22-4-122-136> EDN: PVNWUU
- Belyaev, D.A., Belyaeva, U.P., Lukashina, V.D., & Tezina, E.A. (2020). Video game narratives as a space of historical reconstructions and myths. *Culture and Civilization*, 10(2A), 99–105. (In Russian). <https://doi.org/10.34670/AR.2020.51.52.011> EDN: VWGDOB
- Belyaev, D.A., Kutomanov, S.A., & Reznik, S.V. (2021). Propaganda strategies in video games: practices and actual topics. *NOMOTHETIKA: Philosophy. Sociology. Right*, 46(3), 443–450 (In Russian). <https://doi.org/10.52575/2712-746X-2021-46-3-443-450> EDN: SEWALF
- Fedorchenko, S.N. (2018). Computer game studies: New horizons for political science and practice. *Herald of Omsk University. Series «Historical Studies»*, 4(20), 172–182. (In Russian). <https://doi.org/10.25513/2312-1300.2018.4.172-182> EDN: YVMZHV
- Fedorchenko, S.N., Tedikov, D.O., Teslyuk, K.V., & Markaryan, R.A. (2019). Network computer games in the epoch of digitalization: New threats or potentials for implementing memory policies? *Bulletin of Moscow Region State University (e-journal)*, 3. from www.evestnik-mgou.ru. (In Russian). DOI: <https://doi.org/10.18384/2224-0209-2019-3-970> EDN: TAXBJE
- Ignatova, I.B. (2024). Mediatization of historical content in video games in the context of new media. *Proceedings of Voronezh State University Series: Philology. Journalism*, (2), 126–129. (In Russian). EDN: UZABZA
- Korotyshev, A.P., & Rykhtik, A.A. (2019). Online gaming communities as a resource for forming the civic identity of Russian youth. *Socium i vlast'*, (3), 30–39. (In Russian). <https://doi.org/10.22394/1996-0522-2019-3-30-39> EDN: LVLXLG
- Kyshtymova, I.M., & Timofeyev, S.B. (2019). The impact of video games on gamers: The problem of determining the transformational potential of gaming activity. *Baikal Research Journal*, 10(4). (In Russian). [https://doi.org/10.17150/2411-6262.2019.10\(4\).3](https://doi.org/10.17150/2411-6262.2019.10(4).3). EDN: QJSLFG
- Lakomy, M. (2019). Let's play a video game: Jihadi propaganda in the world of electronic entertainment. *Studies in Conflict & Terrorism*, 42(4), 383–406. <https://doi.org/10.1080/1057610X.2017.1385903>
- McCombs, M.E., & Shaw, D.L. (1972). The agenda-setting function of mass media. *Public opinion quarterly*, 36(2), 176–187. <https://doi.org/10.1086/267990>
- McLuhan, G.M. (2003). *Understanding Media: External human Extensions*. Translated from English by V. Nikolaeva; Translated from English by M. Vavilova. Moscow: Zhukovskiy: CANON-press-Ts, Kuchkovo Pole (In Russian).
- Ottosen, R. (2010). Targeting the audience: Video games as war propaganda in entertainment and news. *Bodhi An Interdisciplinary Journal*, 2(1). Vol. 2, no. 1. Retrieved 27 October, 2025, from https://www.researchgate.net/publication/250192228_Targeting_the_Audience_Video_Games_as_War_Propaganda_in_Entertainment_and_News <https://doi.org/10.3126/bodhi.v2i1.2862>

- Robinson, N., & Whittaker, J. (2021). Playing for hate? Extremism, terrorism, and videogames. *Studies in Conflict & Terrorism*, 1–36. <https://doi.org/10.1080/1057610X.2020.1866740>
- Rogov, I.I. (2023). Gaming in its social and political context of recent years. *Humanities and Social Sciences. Bulletin of the Financial University*, 13(3), 106–113 (In Russian). <https://doi.org/10.26794/2226-7867-2023-13-3-106-113> EDN: ZQSFIP
- Safin, F.Yu., & Bazhenov, A.V. (2022). The destructive impact of computer game content on juvenile delinquency. *Russian Journal of Criminology*, (1), 39–46. (In Russian). [https://doi.org/10.17150/2500-4255.2022.16\(1\).39-46](https://doi.org/10.17150/2500-4255.2022.16(1).39-46). EDN: WQDAZY
- Tarasov, A.N., & Belyaev, D.A. (2021). Socio-political risks of mass representation of the war and terrorism phenomena in video games. *Society: Politics, Economics*, (9), 22–25. (In Russian). <https://doi.org/10.24158/pep.2021.9.3>. EDN: BPUUSD
- West, G.L., Konishi, K., Diarra, M., Benady-Chorney, J., Drisdelle, B.L., Dahmani, L., Sodums, D.J., Lepore, F., Jolicoeur, P., & Bohbot, V.D. (2017). Impact of video games on plasticity of the hippocampus. *Molecular Psychiatry*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.1038/mp.2017.155>
- West, G.L., Zendel, B.R., Konishi, K., Benady Chorney, J., Bohbot, V.D., Peretz, I., Belleville, S. (2017). Playing Super Mario 64 increases hippocampal grey matter in older adults. *PLoS ONE*, 12(12), e0187779 <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0187779>

Сведения об авторе:

Асеева Татьяна Анатольевна — кандидат политических наук, доцент кафедры философии и политологии, Алтайский государственный университет (e-mail: Tatulyasolar@mail.ru) (ORCID: 0000-0001-8654-3337)

About the author:

Tatyana A. Aseeva — PhD in Political Science, Associate Professor, Department of Philosophy and Political Science, Altai State University (e-mail: Tatulyasolar@mail.ru) (ORCID: 0000-0001-8654-3337)



DOI: 10.22363/2313-1438-2025-27-2-214-226

EDN: LERQCC

Научная статья / Research article

Российские компьютерные игры и государственная культурная политика: цифровизация и традиционные ценности

Д.А. Будко 

Санкт-Петербургский государственный университет, г. Санкт-Петербург, Российская
Федерация

✉ dianabudko@mail.ru

Аннотация. В современном мире взаимодействие государства и гражданина происходит в условиях новой цифровой реальности, часто в контексте геймификации. Актуальность проблемы связана с тем, что в процессе цифровизации происходит трансформация всех сфер государственной политики. Проводимая в Российской Федерации политика по сохранению духовно-нравственных ценностей в том числе в области современных культурных инициатив становится плацдармом для возникновения новых проектов в различных области компьютерных игр. При этом можно предположить, что в этом контексте не только присутствуют, но и присутствовали разработки, связанные с традиционными мотивами и ценностями, характерными для российской культуры. Цель исследования — рассмотрение основных ценностных нарративов в современной российской игровой индустрии. В качестве объекта исследования выступают игры, созданные в России. Предмет — такие проекты, как «Atomic Heart», «Чёрная книга», «Смута», «Русы против ящеров» и будущий выпуск «Гардарики». Методом исследования является критический дискурс-анализ. Основной акцент сделан на изучении мотивов, связанных с фольклорной традицией и ценностных нарративов.

Ключевые слова: геймификация, культурная политика, цифровое государство, цифровой гражданин, традиционные ценности, фольклор, цифровизация, политическая культура

Благодарности. Исследование выполнено за счет средств гранта РФФИ № 22-78-10049 «Государство и гражданин в условиях новой цифровой реальности».

Заявление о конфликте интересов. Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

Для цитирования: Будко Д.А. Российские компьютерные игры и государственная культурная политика: цифровизация и традиционные ценности // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Политология. 2025. Т. 27. № 2. С. 214–226. <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2025-27-2-214-226>

© Будко Д.А., 2025



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/legalcode>

Russian Computer Games and State Cultural Policy: Digitalization and Traditional Values

Diana A. Budko 

St Petersburg University, *St Petersburg, Russian Federation*

✉ dianabudko@mail.ru

Abstract. In modern circumstances the interaction between the state and the citizen goes on within the new digital reality, and often contextualised through gamification. The relevance of the research stems from the ongoing transformation of all spheres of state policy under digitalization. Cultural policy is becoming one of the spheres that, on the one hand, acts as a conduit for certain state-promoted values, and on the other, remains deeply intertwined with customs, traditions, and public consciousness. The policy pursued in the Russian Federation to preserve spiritual and moral values, including within modern cultural initiatives, is becoming a springboard for the emergence of new projects, notably in the realm of computer games. It can be hypothesised then that, in this context, there not only are but also were the developments incorporating traditional motifs and values intrinsic to Russia culture. The aim of this article is to examine the key political and value-based narratives in the contemporary Russian gaming industry. The object of research comprises games developed in Russia. The subject includes such developments as “Chernaya Kniga” (The Black Book), “Smuta”, “Lizzards must die” (Rus vs. Lizzards), and upcoming releases of “Gardariki”. The research method employed is critical discourse analysis. The main emphasis is placed on exploring motifs tied to folklore traditions and the value narratives.

Keywords: gamification, cultural policy, digital state, digital citizen, traditional values, folklore, digitalization, political culture

Acknowledgements. The research was carried out at the expense of a grant from the Russian Science Foundation (project No. 22-78-10049 «The State and the citizen in the new digital reality»).

Conflicts of interest. The author declares no conflicts of interest.

For citation: Budko, D.A. (2025). Russian computer games and state cultural policy: Digitalization and traditional values. *RUDN Journal of Political Science*, 27(2), 214–226. (In Russian). <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2025-27-2-214-226>

Введение

В государственной политике Российской Федерации на протяжении уже продолжительного времени существует тренд на цифровизацию во всех сферах жизни граждан. Между тем, несмотря на юридическую неопределенность концепта цифрового государства, на практике оно увязывается с концепциями цифровой экономики, цифрового развития и цифрового правительства. В проекте 2020 г., разработанного Министерством связи под названием «Системный проект электронного правительства Российской Федерации» обозначено, что «под электронным правительством понимается система организации деятельности федеральных и региональных государственных органов власти, органов местного самоуправления,

а также организаций, участвующих в реализации полномочий государственных (муниципальных) органов, обеспечивающая на основе применения информационно-коммуникационных технологий качественно новый уровень взаимодействия при реализации функций (оказании услуг). <...> Основными ценностями электронного правительства для пользователей являются: — комфортная информационная среда жизнедеятельности граждан и организаций; — полноценное удовлетворение индивидуальных потребностей каждого пользователя; — взаимодействие без границ»¹. Подобное определение перекликается с практикой 2025 г., когда вопросы, касающиеся цифровизации, также связаны с улучшением качества жизни, но речь уже идет не только о сфере получения государственных услуг, но и сферах волонтерской деятельности, культурной политики. В этом контексте взаимодействия между государством и гражданином в цифровом пространстве становятся все более разнообразными и могут, на наш взгляд, рассматриваться уже в контекстах включения в практики повседневной жизни, образования и социализации.

С точки зрения государственной культурной политики переход к цифровому пространству происходит с помощью развития различного рода проектов, направленных на возможность самого широкого круга граждан оказаться вовлеченными в разнообразные проекты, как онлайн, так и офлайн. В качестве подобного примера могут, в частности, выступать различные программы, осуществляемые на региональном уровне.

Например, в Санкт-Петербурге существует стратегия «Цифровой трансформации Санкт-Петербурга», в рамках которой осуществляются различные проекты, связанные с цифровизацией культуры: создание и поддержание единой платформы культурных событий региона, единого библиотечного обслуживания². Также в период с 1 января 2019 г. по 31 декабря 2024 г. осуществлялся региональный проект «Цифровизация услуг и формирование информационного пространства в сфере культуры (Цифровая культура)», целью которого было сделать культурные мероприятия более доступными для массового зрителя (в результате появились два виртуальных концертных зала на базе «Петербург-концерта» и Государственной академической капеллы Санкт-Петербурга)³.

Продолжая изучать пример Санкт-Петербурга, следует отметить, что цифровизация в культурной сфере затрагивает и такие учреждения, как

¹ «Системный проект электронного правительства Российской Федерации» // Министерство цифрового развития, связи и массовых коммуникаций Российской Федерации. URL: https://digital.gov.ru/uploaded/files/sistemnyii-proekt-elektronnogo-pravitelstva-rf.pdf?utm_referrer=https%3a%2f%2fyandex.ru%2f (дата обращения: 10.01.2025).

² Цифровая трансформация: тренды, инициативы, проекты // Цифровая трансформация Санкт-Петербурга. URL: <https://dt.petersburg.ru/492-2/тренды-инициативы-проекты-культура/> (дата обращения: 10.01.2025).

³ Проекты Санкт-Петербурга // Администрация Санкт-Петербурга. URL: <https://www.gov.spb.ru/projects/43/> (дата обращения: 10.01.2025).

музеи. С апреля 2023 г. в Государственном музее истории Санкт-Петербурга реализуется VR-проект «Побег из Петропавловской крепости», являющийся, с одной стороны, квестом, а с другой — возможностью в игровой форме лучше узнать историю данного исторического объекта⁴.

Между тем можно предположить, что данные примеры являют собой не столь сиюминутный характер, сколько новые формы проявления культуры. С одной стороны, это отражается и в возможности сохранения и трансляции памяти (как писал Ю.М. Лотман, «пространство культуры может быть определено как пространство некоторой общей памяти, т. е. пространство, в пределах которого некоторые общие тексты могут сохраняться и быть актуализированы...» [Лотман 1992: 200]), а с другой, — вполне поддаются герменевтической трактовке, раскрытой в работах П. Рикёра [Рикёр 1995] и Х.-Г. Гадамера [Gadamer 1975].

Й. Хёйзинга в культовой работе 1938 г. «Homo ludens. Человек играющий» неразрывно связывал человеческую деятельность с процессом игры, при этом овладение новыми навыками и ценностями становятся одним из ее смыслов. В финале ученый подчеркивает: «Игра сама по себе, говорили мы в самом начале, лежит вне сферы нравственных норм. Сама по себе она не может быть ни дурной, ни хорошей. Если, однако, человеку предстоит решить, предписано ли ему действие, к которому влечет его воля, как нечто серьезное — или разрешено как игра, тогда его нравственное чувство, его совесть немедленно предоставят ему должный критерий. Как только в решении действовать заговорят чувства истины и справедливости, жалости и прощения, вопрос лишается смысла. Капли сострадания довольно, чтобы возвысить наши поступки над различиями мыслящего ума» [Хейзинга 2011: 294].

Как бы ни было парадоксально, игровой процесс становится во многом неотъемлемой частью культуры в самом широком смысле и не может обойти даже феномен цифровизации, о котором Й. Хёйзинга не мог и предполагать. При этом многие объекты цифровой реальности, в особенности, когда затрагивается область видеоигр, представляются в виде неких симулякров⁵ реальной (или желаемой) жизни.

Таким образом, **цель исследования** — рассмотрение основных ценностных нарративов в современной российских игровой индустрии. Объект изучения — игры, созданные в России. Предмет — такие разработки, как «Чёрная книга», «Смута», «Русы против ящеров» и будущий выпуск «Гардарики». В качестве методологии исследования выступает постструктурализм, метода — критический дискурс-анализ.

⁴ Музей истории Санкт-Петербурга запустил новый VR-проект «Побег из Петропавловской крепости» // Государственный музей истории Санкт-Петербурга. URL: <https://www.spbmuseum.ru/themuseum/news/54710/> (дата обращения: 10.01.2025).

⁵ Подробнее о теории симулякров в работах Ж. Делеза [Делез 1993], Ж. Батая [Батай 1997], Ж. Бодрийяра [Бодрийяр 2015].

Цифровизация, геймификация, ценности и политика

Видеоигры непосредственно завязаны на развитии новых технологий, в первую очередь, в цифровой сфере (даже если вспомнить их прародителей — игры на небольших батарейных консолях и игровых автоматах). Развитие новых технических возможностей позволяет полностью включаться в процесс, не только создавая персонажа, отражающего личностные характеристики игрока, но и становясь некой частью происходящего. Музыкальное сопровождение, эффект присутствия, возможности взаимодействия между игроками позволяют говорить о достаточно сильном воздействии на играющего индивида, включая изменения его ценностных установок [Мальцева, Федотов, Каминский 2023]. Таким образом, геймификация становится технологией, позволяющей выйти за рамки обыденного и обладающей высокой степенью инклюзивности [Мальцева, Сафонова, Тузова 2023: 144]. Широкие возможности переводят игровой процесс в моделирование ситуаций, следование правилам и получению результата и т.д. [Wolf 2008: 3].

В Указе Президента Российской Федерации от 09.11.2022 г. № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей» обозначена важность сохранения исторической памяти, исторической правды и культурного пространства России⁶. Согласно Указу Президента Российской Федерации от 08.05.2024 г. № 314 «Об утверждении Основ государственной политики Российской Федерации в области исторического просвещения» одной из важнейших задач, которая касается распространения достоверной исторической информации, является «создание механизмов государственного и общественного контроля в отношении существующего рынка компьютерных игр для исключения неконтролируемого распространения цифровых продуктов, создающих искаженное представление о событиях отечественной и мировой истории, а также о месте и роли России в мире»⁷.

Этому в 2023 г. предшествовал ряд обстоятельств, также связанных с поддержкой и регулированием отрасли игровой индустрии в современной России.

Во время заседания наблюдательного совета АНО «Россия — страна возможностей» в июле 2023 г. Президент РФ В.В. Путин подчеркнул важность игр в деле просвещения и патриотического воспитания граждан, а также необходимость импортозамещения: поддержки государством отечественных разработчиков⁸. 19 августа 2023 г. были названы победители Всероссийского

⁶ Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 г. № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей» // Президент России : официальный сайт. URL: <http://www.kremlin.ru/acts/bank/48502> (дата обращения: 10.01.2025).

⁷ Указ Президента Российской Федерации от 08.05.2024 г. № 314 «Об утверждении Основ государственной политики Российской Федерации в области исторического просвещения» // Президент России : официальный сайт. URL: <http://www.kremlin.ru/acts/bank/50534> (дата обращения: 10.01.2025).

⁸ Путин заявил, что видеоигры должны помогать человеку найти себя. 19.07.2023, 17:54 (обновлено: 19.07.2023, 18:30) // РИА Новости. URL: <https://ria.ru/20230719/videoigry-1885136236.html> (дата обращения: 10.01.2025).

конкурса по разработке патриотических игр от Знание.Игра⁹. Позднее в декабре 2023 г. также в рамках дискуссии был поднят вопрос о необходимости создания патриотического контента¹⁰. Можно отметить и такие мероприятия, как дискуссия 2023 г. в рамках сессии Института развития Интернета (ИРИ) на ПМЭФ о необходимости создания мер поддержки и акселераторов для разработчиков игр¹¹ и прошедшая в Москве с 28 ноября по 1 декабря 2023 г. выставка интерактивных развлечений «РЭД Экспо», посвященная разработкам в сфере игровой индустрии, создаваемых при поддержке ИРИ¹².

Таким образом, область видеоигр в России переходит из сферы сугубо развлекательной в просветительскую (например, созданный при поддержке ИРИ проект «Берлога» (игровая платформа, на базе которой выпускается серия мобильных стратегических видеоигр, посвященных направлениям развития технологического суверенитета России) изначально ориентирован на школьников разных возрастов¹³).

При этом следует помнить, что современный мир видеоигр включает в себя не только браузерные онлайн-игры, но и приложения для смартфонов, классические дисковые варианты и приставки типа Play Station, возможность проходить игру одному и в команде, а также стримы, когда индивид не сам играет в игру, а наблюдает игру блогера посредством трансляции в сети Интернет (отметим, что здесь играет роль как личностный фактор самого блогера-стримера, так и возможное обсуждение данного процесса между зрителями / зрителями — блогером в комментариях или устных ответах на них). Зачастую популярные вселенные видеоигр обрастают не только фан-базой (сообществом почитателей), но и мерчем (сувенирной продукцией с изображениями персонажей, сцен, цитатами), что делает их проникновение в офлайн-среду и воздействие на игрока более активным.

Важно, что на сегодняшний день не всегда еще возможно сделать вывод о непосредственном влиянии на социализацию новых медиа, а также современных компьютерных игр и всего, что с ними связано [Асеева,

⁹ Названы победители всероссийского конкурса по разработке патриотических игр от Знание.Игра 19 августа 2023 // Всероссийское общество Знание. URL: <https://znaniarussia.ru/news/nazvany-pobediteli-vserossijskogo-konkursa-po-razrabotke-patrioticheskikh-igr-ot-znanieigra> (дата обращения: 10.01.2025).

¹⁰ Путин: РФ должна иметь свои компьютерные игры с уважительным отношением к ее истории. 18 декабря 2023, 18:04, обновлено 18 декабря 2023, 20:15 // ТАСС. URL: <https://tass.ru/obschestvo/19570401> (дата обращения: 10.01.2025).

¹¹ На сессии ИРИ на ПМЭФ анонсировали начало разработки акселератора для разработчиков игр. 15 июня 2023 г. // Институт развития Интернета (ИРИ). URL: <https://iri.pf/news/na-sessii-iri-na-pmef-anonsirovali-nachalo-razrabotki-akseleratora-dlya-razrabotchikov-igr/> (дата обращения: 10.01.2025).

¹² Проекты ИРИ на «РЭД Экспо»: презентации новых игр, розыгрыши призов, квесты и деловые сессии. 27 ноября 2024 г. // Институт развития Интернета (ИРИ). URL: <https://iri.pf/news/proekty-iri-na-red-ekspo-prezentatsii-novykh-igr-rozygryshi-prizov-kvesty-i-delovye-sessii/> (дата обращения: 10.01.2025).

¹³ Сайт проекта «Берлога». URL: <https://platform.kruzhok.org/> (дата обращения: 10.01.2025).

Асеев 2024], даже с точки зрения временного фактора. Однако сложно отрицать и наличие такого воздействия на игрока / зрителя¹⁴ [Белов 2024а: 260], так же как и то, что в современном мире происходит «изменение когнитивных процессов, особенно у молодого поколения. Прежде всего эти изменения связывают с феноменом так называемого клипового мышления, предполагающего значительную „экономия“ на рефлексии и рациональном анализе ситуаций за счет стремления к лапидарности получаемой информации и визуализации контента» [Курочкин, Емельянов 2024: 332]. При этом разработка полноценного игрового продукта от концепта до релиза, помимо дальнейшего исправления багов (ошибок и недостатков), выпуск расширений, новых версий, может происходить в течение нескольких лет, что подчеркивает важность дополнительного государственного субсидирования разработчиков этой отрасли.

С одной стороны, число пользователей видеоигр, согласно данным исследования ВЦИОМ¹⁵, составляет 22 % от опрошенных россиян, при этом 57 % никогда этого не делали. Однако 59 % активных игроков составляет когорта молодежи 18–23 лет, для которой проблема поиска себя и своих ценностей становится первостепенной (можно предположить, что с учетом того, что опрос проводился среди совершеннолетних граждан, включение в опрос подростков-геймеров могло бы оказать существенное влияние на результат). Несмотря на распространённый стереотип о низкой популярности видеоигр российского производства, большинство опрошенных положительно оценивают качество и контент предлагаемых проектов (из общего числа опрошенных, среди игравших в течение последних двух-трех лет в российские видеоигры 46 % игроков отечественные игры однозначно понравились, 45 % — скорее понравились)¹⁶. При этом важным моментом является то, что, согласно ряду исследований, молодое поколение россиян, представители которого являются наиболее активными игроками, несмотря на ряд противоречий в нравственных и политических установках, в большинстве своем придерживается традиционных ценностей (см., например: [Селезнева 2024: 284].

Российская игровая индустрия развивается с 1990-х гг. Наблюдается активный выпуск и разработка игр различной направленности и тематик. Отдельно следует отметить такие хиты, как онлайн-игра «Мир Танков» (с 2022 г. получившая логлайн «Наша игра»), провакционный «Петька и Василий Иванович», фэнтезийные, получившие популярность в зарубежных странах «Шторм»

¹⁴ Необходимо подчеркнуть, что исследования массовой культуры имеют давнюю историю, подтверждением чему служат работы философов XX века. См., например: [Ясперс, 2013; Хоркхаймер, Адорно, 2016; Фромм, 2024; Эко, 2019].

¹⁵ Гейминг по-русски. 04 июля 2024 г. // Всероссийский центр изучения общественного мнения (ВЦИОМ). URL: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/geiming-po-russki> (дата обращения: 10.01.2025).

¹⁶ Гейминг по-русски. 04 июля 2024 г. // Всероссийский центр изучения общественного мнения (ВЦИОМ). URL: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/geiming-po-russki> (дата обращения: 10.01.2025).

и «Шторм: Солдаты неба» (руководство к последним двум написал известный блогер, публицист и переводчик Д.Ю. Пучков (Goblin)).

Одним из наиболее известных продуктов последних лет стала игра «Atomic Heart» («Атомное сердце»), которую, впрочем, нельзя отнести сугубо к российской разработке (после 2022 г. ее разработчик, компания Mundfish, заявляет о себе как о кипрской компании с международным штатом сотрудников). Следует отметить, что, несмотря на отсылки к советской и российской популярной культуре и эстетике Москвы 1950-х годов, общий нарратив носит скорее негативный характер. Как замечает С.И. Белов, «создатели игры фактически (возможно, неосознанно) воспроизводят элементы антисоветского пропагандистского нарратива, выработанного еще как минимум в период холодной войны... в рамках игры десакрализируются и отдельные персонализированные „фигуры памяти“ советской эпохи, например, академик И.П. Павлов послужил прототипом для создания одного из ученых, руководивших экспериментами над людьми, И.А. Павлова» [Белов 2024а: 184]. При этом в условиях пересмотра истории и итогов Второй мировой войны западными странами весьма недвусмысленно звучит трактовка биологического оружия «Коричневая чума» и его применения, заложенная в лоре (сценарии) игры (оно оказывается разработкой персонажа Д.С. Сеченова). Подобные аллюзии характерны для разработчиков, ориентирующихся на западного пользователя, но с точки зрения интерпретации, даже в рамках жанра «альтернативная история», являют собой яркий пример того, как вольно или невольно можно провести подмену понятий. С учетом популярности данной игры среди российских геймеров важно создание продукта, который, напротив, позволит игроку ближе познакомиться с реальной историей.

Можно предположить, что игровая индустрия в современной России одновременно находится в областях культурной политики, процессе цифровизации и ценностном измерении.

Одной из наиболее ярких попыток обращения к наследию отечественной культуры является создание игр на основе российского фольклора (порой, правда, с акцентом на неоязыческую традицию). Сказочная тематика как присутствовала в аркадных и квестовых играх, разработанных в 1990-х годах (например, «Царевна: Древнерусские приключения» (1994 г.)), так и продолжилась в 2000-е гг. («Князь: Легенды лесной страны» (1999 г.), «Златогорье» (2003), «Три богатыря» (2008)).

Начиная с 2022 г. можно наблюдать усиление интереса к фольклорным мотивам, характерным для народного творчества народов России и истории страны (причем эта тенденция отразилась как в массовой культуре, так и в моде, ресторанном бизнесе и т.д.). Запрос созвучен курсу политики государства на сохранение культурного наследия. Весьма показательным, что игровая индустрия в этом аспекте дает возможность наиболее подробно познакомиться с народной культурой и вызвать интерес к дальнейшему изучению данной темы.

Наиболее яркими примерами продуктов российской игровой индустрии последних лет в данном направлении являются инди-игра RPG «Черная книга»,

масштабный проект «Смута», активная разработка проекта «Гардарики» и пародийный слэшер «Русы против Ящеров».

«Черная книга» была создана пермской студией инди-игр Morteshka и издана в 2021 г. HypeTrain Digital. Это была не первая игра, основанная на фольклоре народов России: в 2017 г. состоялся релиз «Человеколося», игры в основу которой легли элементы фольклора народов коми и финно-угорских. В данный момент идет работа над игрой «Лихо Одноглазое». Весь сюжет игры выстраивается на классическом противостоянии добра и зла. Действие происходит в XIX в. в деревне Чердынь Пермской губернии. Важным моментом игры становится даже не ее сюжетная составляющая, а антураж и возможность познакомиться с народной культурой и традициями¹⁷. В этом плане игра несет большой образовательный мотив, связанный не только с бережным обращением к истории и фольклору, но и стремлением заинтересовать игрока, побудить узнать больше о данном регионе. В пространстве игры можно не только оказаться в аутентичном пространстве и взаимодействовать с персонажами из народных сказаний, но и услышать народные мелодии и речь игроков, стилизованную под региональный диалект. Присутствует своеобразный «глоссарий», благодаря которому можно узнать значения старинных местных слов и обычаев. Такая полифоничность позволяет сделать знакомство с культурой Пермского края более подробным и создать ощущение сопричастности, а также становится вариантом интересных коллабораций между бизнесом (в данном случае студия видеоигр) и государственными бюджетными организациями (музеями, библиотеками, архивами, учебными заведениями).

Разработка кампании *Cyberia Nova* видеоигра «Смута», напротив, является первым большим проектом, получившим поддержку ИРИ. В качестве основы был взят роман Михаила Загоскина «Юрий Милославский, или Русские в 1612 году». Сюжет развивается в период второго народного ополчения, сформированного Кузьмой Мининым и Дмитрием Пожарским, позволившим освободить Москву от польских интервентов. При этом в дополнении в *VK Play* была добавлена обучающая версия, интерактивное пособие «Смутное время», благодаря которой можно узнать об эпохе и совершить виртуальную экскурсию по Москве начала XVII в.¹⁸ Сама видеоигра вышла 4 апреля 2024 г. и получила смешанные отзывы от критиков и пользователей. 4 ноября 2024 г. вышло крупное обновление, сопровождавшееся презентацией во время московского фестиваля

¹⁷ Подчеркнем, что в данной статье мы не затрагиваем аспекты, связанные с традиционными религиями, а рассматриваем видеоигры именно в контексте соотнесения их с культурой и традициями народов России. Сказки, былички, традиции, а также фольклорные персонажи, в том числе относимые к силе «неведомой, нечистой и крестной», прямо соотносятся с этим положением о важности сохранения российской культуры и попыток, связанных с искажением истории — *Прим. Д.Б.*

¹⁸ Вышла обучающая версия игры «Смута». 30 марта 2024 г. // Институт развития Интернета (ИРИ). URL: <https://ири.пф/news/vyshla-obuchayushchaya-versiya-igry-smuta/> (дата обращения: 10.01.2025).

«1612»¹⁹. Отличительной особенностью «Смуты» является проработка ее исторической части и то, что ценностный нарратив построен вокруг традиционных российских ценностей. На протяжении всего действия игрок полностью погружен в атмосферу России XVII в., а постоянные исторические вкрапления переводят «Смуту» во многом в разряд образовательных игр.

В контексте статьи важно упомянуть еще два кейса.

Экшен-слэшер «Русы против ящеров» (разработчики theBratans) был выпущен в 2023 г. Agafonoff и Smola Game Studio (на 2025 г. анонсирован выпуск «Русы против ящеров 2»²⁰). Видеоигра интересна тем, что здесь нашли отражения мотивы, связанные с упомянутым выше неоязычеством, а также рядом конспирологических теорий, которые во многом уместно отнести к феномену интернет-фольклора (сама игра была вдохновлена соответствующими мемами). С точки зрения сюжета можно наблюдать их доведение до абсурда, а также смешение с современным сленгом и отсылками к поп-культуре. Пародийный характер самого действия между тем во многом сопрягается с весьма интересным стилистическим решением в плане архитектуры древнерусских городов, а также важным ценностным нарративом о защите своей родной земли.

Любопытен кейс разрабатываемой с 2020 г. ростовской инди-студией «Клокворк Драккар» (Clockwork Drakkar) RPG-игры «Гардарики» (“Gardaríki”), основанной на славянской мифологии и истории Руси IX–X вв. Как мы писали выше, разработка видеоигры долгий процесс, в который, впрочем, можно заранее вовлечь потенциальную аудиторию. Дата релиза не обозначена, но в официальном сообществе присутствуют промо-ролики, публикуются концепты разработанных персонажей, картины локаций²¹. При этом на «Литрес» в 2024 г. была опубликована в общем доступе книга «Сказания Гардарики. Книга первая» авторства Евгения Бочкарёва, Вольхи Садовской, а ранее, в 2023 г., липецкой электронной группой Helvegen был выпущен официальный саундтрек к игре. Следует отметить, что в официальном сообществе будущая игра позиционируется как патриотическая, более того, подчеркивается участие в таких мероприятиях, как фестиваль «1612».

Заключение

Сюжеты отечественных игр часто во многом базировались на темах, близких к фольклорной традиции и одновременно популярной культуре россиян. Существование разработок, ценностные нарративы которых совпадают

¹⁹ Шаповалова А. В Москве пройдет фестиваль «1612». 11:32, 30 октября 2024, Россия // LENTA.RU. URL: <https://lenta.ru/news/2024/10/30/proydet/> (дата обращения: 10.01.2025).

²⁰ Анонсирована «Русы против ящеров 2». Обещаны кооператив, сюжетная кампания и оптимизация // iXBT.games. URL: <https://ixbt.games/news/2024/07/29/anonsirovanarusy-protiv-yashherov-2-obeshhany-kooperativ-syuzetnaya-kampaniya-i-optimizaciya.html> (дата обращения: 10.01.2025).

²¹ Официальное сообщество RPG-игры «Гардарики» (“Gardaríki”) в социальной сети VKontakte. URL: <https://vk.com/rpggardariki> (дата обращения: 10.01.2025).

с традиционными ценностями, исторической достоверностью, самобытностью и темами, близкими отечественным пользователям, — это важный момент в процессе не только политической социализации, образования, но и формирования политической культуры. Знаковым является тот факт, что подобные игры на протяжении долгого времени создавались и частными студиями. Однако государственная поддержка проектов, связанных с видеоиграми и развлекательным контентом, позволяет вывести данное направление на более масштабный уровень и способствовать продвижению контента, имеющего просветительскую функцию как в культурном, так историческом плане. Изменение представлений об игровой индустрии не просто как о сфере развлечения, а важном направлении государственной культурной политики становится особенно знаковым с учетом процессов цифровизации и построения цифрового государства и его взаимодействия с гражданами.

Поступила в редакцию / Received: 16.01.2025

Доработана после рецензирования / Revised: 19.02.2025

Принята к публикации / Accepted: 01.03.2025

Библиографический список

- Асеева Т.А., Асеев С.Ю.* Недетские игры в песочнице: роль игрового контента в политической социализации школьников // *Политическая наука*. 2024. № 4. С. 146–167. <http://www.doi.org/10.31249/poln/2024.04.06> EDN: DMHUNR
- Батай Ж.* Внутренний опыт. СПб.: Аxioma : Мифрил, 1997. EDN: TUCGYN
- Белов С.И.* Манипулятивный потенциал массовой культуры как инструмента политического воздействия // *Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Политология*. 2024а. Т. 26. № 2. С. 254–262. <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2024-26-2-254-262> EDN: NOCFNI
- Белов С.И.* Образ СССР в игре Atomic Heart («Атомное сердце») // *Политическая наука*. 2024б. № 4. С. 168–189. <http://www.doi.org/10.31249/poln/2024.04.07C.184>
- Бодрийяр Ж.* Симулякры и симуляция = *Simulacres et simulation*. Москва : Рипол-классик, 2015.
- Делез Ж.* Платон и симулякр // *Новое литературное обозрение*. 1993. № 5. С. 45–56.
- Курочкин А.В., Емельянов С.В.* Когнитивные войны в условиях цифровой трансформации общества и государства // *Политическая экспертиза: ПОЛИТЭКС*. 2024 Т. 20. № 2. С. 328–338. <https://doi.org/10.21638/spbu23.2024.213> EDN: BPKYWW
- Лотман Ю.М.* Память в культурологическом измерении // *Избранные статьи*. Том 1. Таллинн, 1992. С. 200–202.
- Мальцева Д.А., Федотов Д.А., Каминский С.И.* Видеоигры как инструмент формирования политического образа социального государства в сознании молодежи: кейс «Торисо 6» // *Конфликтология 2023*. Т. 18. № 4 : Социальная конфликтология. С. 7–22. <https://doi.org/10.31312/2310-6085-2023-18-4-7-22> EDN: AJSXPV
- Мальцева Д.А., Сафонова О.Д., Тузова П.Р.* Потенциальные риски и угрозы геймификации социально-политических коммуникаций молодежи поколения Z в условиях медиатизации // *Корпоративные стратегические коммуникации: тренды в профессиональной деятельности : материалы международной научно-практической конференции, посвященной 60-летию со дня рождения В.Р. Вашкевича*. Минск : Белорусский государственный университет, 2023. С. 141–145. EDN: FEAPPT

- Рикёр П. Герменевтика. Этика. Политика. Москва : АО «КАМИ», Изд. центр «Academia», 1995. EDN: SZRIAV
- Селезнева А.В. Политические ценности российской молодежи: традиционные смыслы в современных условиях // Вестник Томского государственного университета. Философия. Социология. Политология. 2024. № 77. С. 275–289. <https://doi.org/10.17223/1998863X/77/23> EDN: MTCOVZ
- Фромм Э. Иметь или быть. Москва : АСТ, 2024.
- Хёйзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. Санкт-Петербург : Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. EDN: QPUPXF
- Хоркхаймер М., Адорно Т. Культурная индустрия. Просвещение как способ обмана масс. Москва : Ad Marginem, 2016.
- Эко У. Отсутствующая структура. Введение в семиологию. Москва : Издательство АСТ: CORPUS, 2019.
- Ясперс К. Духовная ситуация времени. Москва : АСТ, 2013.
- Gadamer H.G. Wahrheit und Methode: Grundzüge einer philos. Hermeneutik. Tübingen : Mohr (Siebeck), 1975.
- Wolf M.J.P. What Is a Video Game? // Wolf M.J.P. (ed.) The video game explosion: a history from Pong to Playstation and beyond. Westport. Greenwood Pub Group, 2008.

References

- Aseeva, T.A., & Aseev S.Yu. (2024). Non-childish sandbox games: the role of game content in the political socialization of schoolchildren. *Political Science*. 2024. (4), 146–167. <http://www.doi.org/10.31249/poln/2024.04.06> EDN: DMHUHR
- Bataille, J. (1997). *Internal experience*. St. Petersburg: Axiom : Kirill. EDN: TUCGYN
- Belov, S.I. (2024) The manipulative potential of mass culture as a tool for the political influence. *RUDN Journal of Political Science*, 26(2), 254–262. (In Russian) <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2024-26-2-254-262> EDN: NOCFHI
- Belov, S.I. (2024a). Image of the USSR in the “Atomic Heart” game. *Political Science (RU)*, (4), 168–189. <http://www.doi.org/10.31249/poln/2024.04.07C.184> EDN: BFLMDN
- Baudrillard, J. (2015). *Simulacra and simulation = Simulacra and simulation*. Moscow: Ripoll-classic.
- Deleuze, J. (1993). Plato and the Simulacrum. *New Literary Review*, (5), 45–56. (In Russian).
- Eco, U. (2019). *Missing structure. Introduction to Religion*. Moscow: AST Publishing House: CORPUS. (In Russian).
- Fromm, E. (2024). *To have or to be*. Moscow: AST Publ. (In Russian).
- Gadamer, H.G. (1975). *Wahrheit und Methode: Grundzüge einer philos. Hermeneutik*. Tübingen: Mohr (Siebeck).
- Huizinga, J. (2011). *Homo Ludens. The man playing*. St. Petersburg: Ivan Limbach Publishing House. (In Russian). EDN: QPUPXF
- Horkheimer, M., & Adorno, T. (2016). *Cultural industry. Message as a way of communicating with a person*. Moscow: Ad Marginem. (In Russian).
- Jaspers, K. (2013). *The spiritual situation of time*. Moscow: AST. (In Russian).
- Kurochkin, A.V., & Emelyanov S.V. (2024). Cognitive wars in the conditions of digital transformation of society and the state. *Political Expertise: POLITEX*, 20(2), 328–338. (In Russian). <https://doi.org/10.21638/spbu23.2024.213> EDN: BPKYWW
- Lotman, Yu.M. (1992). Memory in the cultural dimension. *Selected articles* (vol. 1). Tallinn. (In Russian).
- Maltseva, D.A., Fedotov, D.A., & Kaminsky, S.I. (2023). Video games as a tool for forming a political image of a social state in the consciousness of youth: case of “Tropico 6”. *Konfliktologia*, 18(4): Social Conflictology, 7–22. (In Russian). EDN: AJSXPV

- Maltseva, D.A., Safonova, O.D., & Tuzova, P.R. (2023). Potential risks and threats of gamification of socio-political communications of generation Z in the context of mediatization. Corporate strategic communications: trends in professional activity. *Materials of the international scientific and practical conference dedicated to the 60th anniversary of the birth of V.R. Vashkevich. Minsk, 2023*. Publishing house: Belarusian State University. (In Russian). EDN: FEAPPT
- Riker, P. (1995). *Hermeneutics. Ethics. Politics*. Moscow: JSC “KAMI”, ed. Academia Publishing House. (In Russian). EDN: SZRIAV
- Selezneva, A.V. (2024). Political values of Russian youth: traditional meanings in modern conditions. *Tomsk State University Journal of Philosophy, Sociology and Political Science*, (77), 275–289. (In Russian). <https://doi.org/10.17223/1998863X/77/23> EDN: MTCOZV
- Wolf, M.J.P. (Ed.). (2008). What Is a Video Game? *The video game explosion: a history from Pong to Playstation and beyond*. Westport: Greenwood Pub Group.

Сведения об авторе:

Будко Диана Анатольевна — кандидат политических наук, старший научный сотрудник, доцент кафедры политических институтов и прикладных политических исследований, Санкт-Петербургский государственный университет (dianabudko@mail.ru) (ORCID: 0000-0002-4064-7031)

About the author:

Diana A. Budko — PhD in Political Science, Senior Researcher, Associate Professor of the Department of Political Institutes and Applied Political Studies, St Petersburg State University (dianabudko@mail.ru) (ORCID: 0000-0002-4064-7031)




DOI: 10.22363/2313-1438-2025-27-2-227-242
EDN: LAANEY

Научная статья / Research article

Игровые нарративы как инструмент формирования политического дискурса в условиях информационных войн: кейс украинского конфликта

Д.А. Федотов ¹, С.И. Каминский² 

¹ Санкт-Петербургский государственный университет, *Санкт-Петербург, Российская Федерация*

² Санкт-Петербургский государственный электротехнический университет «ЛЭТИ» имени В.И. Ульянова (Ленина), *Санкт-Петербург, Российская Федерация*
 phedotovdaniil@mail.ru

Аннотация. Видеоигры — значимый инструмент воздействия на процессы трансформации массового сознания посредством интерактивных символов и нарративов. Выявлены и систематизированы политические образы России, встроенные в их структуру, а также разработаны стратегические подходы к превенции информационных рисков и оптимизации социально-политических коммуникаций. В качестве эмпирического материала исследования рассмотрены зарубежные видеоигры, выпущенные в период с 2014 по 2024 г. и содержащие прямые референции к событиям, происходящим на территории Украины. Методология представленной статьи основана на синтезе нарративного, семиотического и дискурс-анализа игровых аннотаций, алгоритмического изучения игровых механик, экспертных оценок и лонгитюдного мониторинга. Выявлена значительная трансформация репрезентации конфликта в видеоигровом пространстве. До 2014 г. украинский сегмент зарубежной игровой индустрии сохранял культурную и тематическую связь с постсоветским пространством, однако в последующие годы вектор нарративов сместился в сторону формирования антагонистического образа России. В играх, выпущенных после 2022 г., зафиксировано систематическое внедрение антироссийских символов, что свидетельствует о превращении видеоигр в действенный инструмент информационного противостояния. В качестве стратегического ответа на данные вызовы авторами предложена целостная программа развития российской игровой индустрии. Она включает ряд ключевых инициатив: создание грантовых программ, ориентированных на разработку патриотически направленных игровых проектов; интеграцию образовательных элементов в игровые механики; расширение международного сотрудничества в рамках БРИКС и ШОС, а также правовое регулирование политического контента в видеоиграх. Комплексная реализация данных мер направлена на укрепление цифрового суверенитета России в условиях современной геополитической турбулентности.

© Федотов Д.А., Каминский С.И., 2025



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/legalcode>

Ключевые слова: видеоигры, политические нарративы, политические символы, украинский конфликт, политические образы России, информационная война, цифровой суверенитет, политические коммуникации

Заявление о конфликте интересов. Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

Для цитирования: Федотов Д.А., Каминский С.И. Игровые нарративы как инструмент формирования политического дискурса в условиях информационных войн: кейс украинского конфликта // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Политология. 2025. Т. 27. № 2. С. 227–242. <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2025-27-2-227-242>

Game Narratives as Tools for Shaping Political Discourse Amidst Information Wars: The Case of the Ukrainian Conflict

Daniil A. Fedotov¹  , Stanislav I. Kaminsky² 

¹ St Petersburg University, *St Petersburg, Russian Federation*

² St Petersburg Electrotechnical University “LETI”, *St Petersburg, Russian Federation*

 phedotovdaniil@mail.ru

Abstract. The video games are a significant tool for influencing the processes of transformation of mass consciousness through interactive symbols and narratives. The political images of Russia built into their structure are identified and systematized, and strategic approaches to preventing information risks and optimizing socio-political communications are developed. The empirical material of the study includes foreign video games released between 2014 and 2024, containing direct references to events taking place in Ukraine. The methodology of the study is based on the synthesis of narrative, semiotic and discourse analysis of game annotations, algorithmic study of game mechanics, expert assessments and longitudinal monitoring. The results of the study revealed a significant transformation of the representation of the conflict in the video game space. Until 2014, the Ukrainian segment of the foreign gaming industry maintained cultural and thematic ties with the post-Soviet space, but in subsequent years the vector of narratives shifted towards the formation of an antagonistic image of Russia. Games released after 2022 have systematically introduced anti-Russian symbols, indicating that video games have become an effective tool for information warfare. As a strategic response to these challenges, the authors propose a comprehensive program for the development of the Russian gaming industry. It includes a number of key initiatives: the creation of grant programs aimed at developing patriotically oriented gaming projects; the integration of educational elements into game mechanics; the expansion of international cooperation within the BRICS and SCO; as well as legal regulation of political content in video games. The comprehensive implementation of these measures is aimed at strengthening Russia’s digital sovereignty in the context of modern geopolitical turbulence.

Keywords: video games, political narratives, political symbols, the Ukrainian conflict, political images of Russia, information warfare, digital sovereignty, political communications

Conflicts of interest. The authors declare no conflicts of interest.

For citation: Fedotov, D.A., & Kaminsky, S.I. (2025). Game narratives as tools for shaping political discourse amidst information wars: The case of the Ukrainian conflict. *RUDN Journal of Political Science*, 27(2), 227–242. (In Russian). <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2025-27-2-227-242>

Введение

На современном этапе геополитические конфликты разворачиваются не только в реальном, но и в виртуальном, информационном измерении, где ключевую роль играет борьба за символическое пространство. Различные медиа становятся площадками, на которых формируются, транслируются и сосуществуют разнонаправленные политические дискурсы. В этом контексте особый интерес представляет видеоигровая индустрия — относительно новый, но стремительно развивающийся канал политических коммуникаций, оказывающий масштабное влияние на массовое сознание [Каминский, Федотов, Кривошеев 2024: 166].

Можно утверждать, что видеоигры, в отличие от традиционных медиа, обладают уникальным свойством — интерактивностью, которая превращает пользователя из пассивного наблюдателя в активного участника событий. Погружаясь в виртуальную реальность, игрок не только воспринимает информацию, но и взаимодействует с ней, принимает решения, влияющие на развитие сюжета, что существенно катализирует чувство вовлеченности [Wolf 2008: 23].

Несмотря на очевидную научную значимость, данная сфера исследования долгое время оставалась на периферии внимания академического сообщества. В то время как литература, кинематограф и традиционные СМИ регулярно становились объектами политологического анализа, видеоигры рассматривались преимущественно как развлекательный контент, лишенный структурированного идеологического наполнения. Однако экспоненциальный рост игровой индустрии, увеличение ее аудитории и усложнение нарративных структур современных игр требуют однозначного пересмотра данной позиции [Гришин, Иглин 2015]. В последние годы наблюдается значительное повышение интереса к препарированию политических аспектов видеоигр. Формируется понимание того, что игровые проекты не только отражают существующие в обществе представления о политических процессах, но и активно задействуются в их конструировании. Особенно отчетливо это проявляется при репрезентации международных конфликтов, где видеоигры становятся частью информационного противостояния сторон. В этом контексте невозможно не согласиться с позицией С.И. Белова, который справедливо отмечает, что интерактивные виртуальные среды становятся важным способом передачи исторических нарративов и интерпретаций [Белов 2018: 97].

В рамках данного исследования авторы обращаются к анализу политических нарративов, символов и образов в видеоиграх, тематически связанных с событиями на Украине в период 2014–2024 гг. Этот временной отрезок характеризуется значительными геополитическими трансформациями, которые нашли отражение в различных медиа, включая видеоигровое пространство. Комплексное изучение репрезентативных моделей украинского конфликта в зарубежных игровых проектах позволяет выявить ключевые тенденции в этой области, оценить их влияние на массовое сознание, обозначить ключевые риски и угрозы.

Теоретические основы исследования: особенности видеоигр как символического коммуникативного медиума

Представленная работа основывается на гипотезе, согласно которой в современном информационном пространстве политические символы играют ключевую роль как инструменты структурирования общественного сознания и механизмы легитимации власти. Это означает, что в условиях цифровизации и виртуализации политических коммуникаций особую актуальность приобретает исследование трансформации символических систем и их влияния на общественно-политические процессы [Мальцева, Федотов, Каминский 2023: 18]. Обратимся к основным аналитическим траекториям, выступившим наиболее теоретически плодотворными для данной работы.

Под политическим символом авторами понимается объект, наделенный политическим смыслом, служащий инструментом объединения, мобилизации или изменения общественного сознания. Политический символ превращает абстрактные идеологические концепты («свобода», «равенство» и «братство») в образы, содержащие эмоциональную компоненту, облегчающие их массовое восприятие [Гаджиев 1994: 341–345]. В этом контексте М. Эдельман в работе «Символическое использование политики» критически анализировал риторику «национальной безопасности» во время холодной войны, которая оправдывала милитаризацию, заменяя рациональный анализ эмоциональными лозунгами для самосохранения истеблишмента, создающего символические конструкты [Эдельман 2002]. К. Гирц в эссе «Идеология как культурная система» рассматривал символы как «носители смыслов», структурирующие идеологические системы через культурные коды [Гирц 2004]. Исследователь отмечал, что визуальные и звуковые символы (флаги, гимны) и ритуальные практики (инаугурация) становятся маркерами коллективной идентичности, обеспечивающими связь индивидов с политическими проектами. П. Бурдьё в работе «Практический смысл» развивал концепцию символического насилия, объяснял механизмы, посредством которых доминирующие группы представляют свои символические системы (образовательные стандарты, доминирующий язык) как «естественные», скрывая социальное неравенство и легитимируя властные отношения [Бурдьё 2001].

Таким образом, можно заключить, что политические символы способны материализовать абстракции, вызывать коллективные эмоциональные состояния, зависеть от контекста и служить инструментом социальной мобилизации. Они представляют собой дискурсивный язык элитарных групп (контрэлит), передающий идеологические конструкты через культурные коды всем участникам политических коммуникаций. В рамках представленного исследования политических символов в видеоиграх авторами были использованы несколько ключевых категорий:

- 1) геральдические символы (флаги, гербы, национальные цвета) — используются для прямой идентификации сторон конфликта;
- 2) исторические символы (отсылки к историческим событиям, фигурам) — создают исторический контекст для интерпретации современных событий;

- 3) милитарные символы (специфические знаки различия, военная техника) — формируют образ военного противостояния;
- 4) идеологические символы (лозунги, эмблемы политических движений) — транслируют политические ценности и установки.

Продолжая очерчивать теоретические рамки работы, необходимо отметить, что неотъемлемым аспектом изучения политической символики является анализ политического образа, поскольку символы являются одной из основных его составляющих. Е.Б. Шестопап определяет понятие «политический образ» как представление реальных характеристик объекта восприятия — государства, политического лидера и др., а также как проекцию ожиданий субъекта восприятия — индивидов, потребляющих политическую информацию [Шестопап 2018: 141–142]. В этом контексте формирование политических образов происходит как на индивидуальном, так и на коллективном уровнях, в обществах с разной степенью политической интеграции. На формирование образов влияют культурные паттерны, региональная специфика, исторический контекст. Важной характеристикой политического образа является его стереотипность и узнаваемость. Политический образ представляет собой сложную систему ассоциаций, эмоциональных реакций, формирующих восприятие актора. Важно отметить, что образы упрощают сложность реальности, заменяя рациональный анализ эмоциональными стереотипами. В этом контексте Э. Даунс в работе «An Economic Theory of Democracy» показал, что зачастую рядовые избиратели ориентируются на эффектные и яркие образы, а не на программные установки. Исследователь констатировал, что такой эффект превращает политический процесс в своеобразную «ярмарку образов», где партии конкурируют за символический капитал [Downs 1957]. Далее, Р. Смит в монографии «Civic Ideals» раскрыл механизмы, посредством которых политические образы формируют национальную идентичность. В работе исследовалось то, как американская национальная идентичность формировалась через противоречие между инклюзивными образами (образ американской мечты и образ республиканской добродетели) и эксклюзивными практиками — расовыми, гендерными, религиозными иерархиями. Автор резюмирует, что именно инклюзивные образы помогали преодолевать конфликты, порождаемые дискриминационными практиками в процессе национального строительства [Smith 1997]. В современных реалиях слияния «офлайн» и «онлайн» политических пространств проявляются важные тенденции, связанные с изменением политических образов, а именно очевидна необходимость внедрения новых методов их фиксации в виртуальной среде в условиях неконтролируемого распространения мемов, технологий дипфейк и других информационных продуктов, функционирующих независимо от реальных референтов.

Финализируя обозначение ключевых теоретических траекторий анализа, важным для представленного исследования концептом выступает понятие политического нарратива, который определяется как связное повествование, структурирующее интерпретацию событий, процессов и идентичностей через причинно-следственные связи, идеологические акценты и умолчания. Он выполняет

ключевую роль в конструировании коллективной памяти, легитимации власти и мобилизации общества, интегрируя более узкие категории — политические образы и символы — в единый смысловой каркас [Малинова 2016: 147].

Подводя общие итоги артикуляции объяснительного теоретического фрейма исследования, по мнению авторов, требуется обозначение линий взаимной детерминированности концептуализированных выше категорий. Так, в логике представленной работы нарратив служит метаструктурой, задающей рамки интерпретации. Политические символы, выступая базовыми элементами образов, интегрируются в более масштабные нарративные конструкции, формируя глобальный инструментарий современной информационной войны. Как демонстрирует анализ, символы материализуют идеологические абстракции через эмоционально заряженные визуальные коды (флаги, гербы, исторические реминисценции), образы структурируют их в узнаваемые стереотипы, а нарративы задают причинно-следственные рамки интерпретации реальности, легитимируя конкретные властные практики. В условиях цифровой эпохи видеоигры становятся ключевым медиумом трансляции этих элементов, где иммерсивность игрового процесса усиливает эффект «символического насилия» — незаметного внедрения идеологических конструктов через механизмы геймификации. Виртуальные миры не просто отражают, но активно реконструируют политические смыслы, превращаясь в площадки столкновения конкурирующих исторических нарративов. Это создает риски подмены рационального анализа эмоционально окрашенными схемами. Можно утверждать, что противостояние подобным практикам требует не только деконструкции манипулятивных механик (через образовательные методики и экспертный анализ), но и создания альтернативных систем символического производства, основанных на принципах культурного суверенитета и этической ответственности. В этом контексте авторами доказано, что только системный подход, учитывающий взаимосвязь символа, образа и нарратива как трехуровневой системы воздействия, позволит нейтрализовать эффекты смысловой колонизации в цифровом пространстве посредством изучения особенностей видеоигр как коммуникативного медиума, их воздействия на формирование политических представлений в современной информационной среде.

Методологический дизайн исследования

Помимо имплементации фундаментального арсенала теоретических подходов в представленной работе исследование видеоигр включало артикуляцию комплексной авторской методологии, объединяющей количественные и качественные методы. Для формирования репрезентативной выборки были отобраны игры 2014–2024 гг. с прямыми отсылками к украинскому конфликту по наличию тематических маркеров в метаданных, упоминаниям в обзорах и профильных дискуссиях.

Методологический инструментарий включал нарративный анализ сюжетных конструкций, семиотическую деконструкцию визуальных образов (цветовая символика, геральдические элементы, архитектура локаций) и критический дискурс-анализ, направленный на выявление идеологических паттернов в речах персонажей, описаниях миссий и медийном сопровождении игр. Дискурс-анализ осуществлялся через призму трехмерной модели Н. Фэркло — исследовались лингвистические средства легитимации действий игровых фракций, стратегии репрезентации «другого» и механизмы натурализации идеологических установок. Визуальный анализ фокусировался на трех уровнях репрезентации: семиотика пространства (топография разрушенных городов, доминирующие цветовые схемы); иконография персонажей (униформа, атрибуты принадлежности к сторонам конфликта); интерфейсные метафоры (дизайн карт, индикаторов целей, системных сообщений). Отдельное внимание уделялось алгоритмическому анализу игровых механик для выявления их влияния на формирование интерпретаций конфликта через систему вознаграждений и наказаний.

Важным компонентом стало включенное наблюдение, позволившее зафиксировать эффект эмоционального вовлечения через иммерсивные механики. Применялась методика экспертной триангуляции: каждый кейс анализировался независимо исследователем механик геймификации, исследователем политического дискурса и гейм-дизайнером с последующей верификацией интерпретаций. Лонгитюдный мониторинг обновлений выявил корреляцию между изменениями геймплея и актуализацией политических нарративов.

Трансформация видеоигровой индустрии, посвященной украинскому конфликту 2014–2024 гг.

До 2014 г. украинская индустрия видеоигр характеризовалась ориентацией на российский (постсоветский) рынок, продуцируя контент виртуальной реальности, имеющий непосредственную корреляцию с российским культурно-историческим и символическим пространством. Знаковым является факт выпуска серии видеоигр «В тылу врага» в период президентства В. Ющенко, сфокусированной на героизации советских разведчиков, что свидетельствует о сохранении общего культурного поля даже в условиях начавшихся политических трансформаций украинского режима. Однако, помимо устойчивых положительных тенденций, примечательным с точки зрения формирования негативных нарративов восприятия России до глобальной трансформации игровой индустрии в 2014 г. является пример игры «Combat Mission: Black Sea» — военной стратегии, разработка которой была инициирована еще в 2009 г. американской компанией Battlefront без участия украинских разработчиков. Сюжетная линия игры основана на гипотетическом конфликте между Украиной и Россией из-за Крыма. Игроку предоставляется возможность принимать участие в военных действиях против России как на стороне Украины, так и на стороне США. Одна

из миссий предполагает проведение контратаки на российские войска, осуществляющие наступление на Киев¹.

Дальнейшие негативные антироссийские сценарии развития отрасли видеоигр стали укореняться после событий 2014 г. на Украине, что можно охарактеризовать как культурную реструктуризацию индустрии цифровых развлечений. Видеоигры начали репрезентировать конъюнктурные нарративы, артикулируемые политической элитой, сформировавшейся после «Евромайдана». Рефлексия относительно конфронтационных процессов внутри страны нашла отражение в виртуальном игровом пространстве, став инструментом информационного противоборства.

Первым кейсом видеоигры с «евромайданными» символами, образами и нарративами стала модификация «Никто, кроме нас» для игры «В тылу врага 2», созданная в 2019 г. В модификации пользователю предоставляется возможность оказаться в зоне так называемой «антитеррористической операции» на Донбассе, выступая на стороне вооруженных сил Украины в период с 2014 по 2018 г. Масштаб боевых действий против «сепаратистов» ограничен Бахмутской трассой, но расположение видов и родов войск позволяет симулировать карательные операции украинской армии².

Рассматривая обозначенный временной период, можно утверждать, что доминирование идеологически ангажированных нарративов в национальном медийном поле хотя и очевидно, но все же не исключает существования альтернативных репрезентаций конфликта в транснациональном игровом дискурсе. Если проукраинские разработчики демонстрируют тенденцию к монологизации исторического нарратива через бинарную оппозицию «герой — антагонист», то в глобальном контексте встречаются единичные примеры деконструкции подобной манихейской модели. Показательным исключением становится продукция западных студий, предлагающая не линейную пропагандистскую схему, но полифоническую интерпретацию событий через призму философской рефлексии. В 2015 г. бельгийская компания LuGus Studios выпустила игру «Битва за Донецк», посвященную событиям вооруженного конфликта на юго-востоке Украины 2014–2015 гг. Игра репрезентирует противостояние между ополчением Донецкой Народной Республики и Вооруженными силами Украины в рамках так называемой «антитеррористической операции». Особенностью игры является невозможность достижения победы ни одной из сторон конфликта, что заложено в алгоритм разработчиками. Единственным «ресурсом» в игре является гражданское население, и любые решения игрока ведут к истощению этого «ресурса». Финальная сцена демонстрирует количество жертв среди мирных жителей, разрушенный городской ландшафт, что представляет собой философскую рефлексию относительно деструктивной природы вооруженных конфликтов³.

¹ Combat Mission Black Sea. URL: <https://www.matrixgames.com/game/combat-mission-black-sea> (accessed: 01.03.2025).

² Nobody Except Us. URL: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1819794809> (accessed: 01.03.2025).

³ Создана компьютерная игра «Битва за Донецк». URL: <https://kulturologia.ru/news/4333/> (дата обращения: 01.03.2025).

Современный этап создания политизированных нарративов в игровой виртуальной реальности начался в 2022 г., когда была выпущена целая плеяда видеоигр, направленных на дискредитацию Российской Федерации, ее государственных институтов и вооруженных сил. Видеоигры, созданные после 2022 г., характеризуются высокой степенью политизации, антагонизацией образа России и трансляцией односторонней интерпретации конфликта. Эти тенденции прослеживаются как в оригинальных проектах, так и в модификациях существующих игр, что свидетельствует о формировании системы антироссийских символов, образов и нарративов в игровом виртуальном пространстве.

Примечательными кейсами служат проекты, моделирующие прямое военно-политическое противостояние. Так, симулятор «Ukrainian farmy»⁴ тиражирует нарративы об использовании украинской сельскохозяйственной техники для «захвата» российской военной техники. Геополитический симулятор «POWER & REVOLUTION 2022 EDITION»⁵ программно исключает возможность выбора российской стороны, фокусируя игрока на санкционной политике, поддержке украинской армии и снижении популярности российского руководства. Проект «Битва за Украину»⁶ предлагает игрокам моделировать «освобождение украинских территорий» на виртуальной карте, включая Крым и Севастополь, что формирует альтернативную историческую перспективу через игровую механику.

Параллельно развиваются тактико-стратегические проекты, совмещающие жанр стратегии с элементами шутера. Игра «SLAVA UKRAINI!»⁷⁸ визуализирует передвижение российских войск, предлагая игроку участвовать в их уничтожении. Украинско-польские студии расширяют данный подход: «Ukrainian State: The Great Reborn»⁹ акцентирует внимание на боевых действиях в условиях плотной городской застройки, «Ukraine War Stories»¹⁰ добавляет в игру актуальные информационные сводки о ходе противостояния с Российской Федерацией, а «Ukraine War 2022»¹¹ детализирует военную технику, используемую ВСУ, усиливая эффект достоверности.

⁴ Ukrainian Farmy. URL: <https://www.igdb.com/games/ukrainian-farmy> (accessed: 01.03.2025).

⁵ Power & Revolution. 2022 Edition. Geopolitical Simulator 4. URL: https://power-and-revolution.com/store_py2.php?format=WIN&langue=en (accessed: 01.03.2025).

⁶ Битва за Украину. URL: <https://demo.devs.mx/ukraine/> (дата обращения: 01.03.2025).

⁷ Приветствие «Слава Украине» признано Минюстом РФ атрибутом экстремистской организации и запрещено. Источник: Минюст признал «нацистской» фразу «Слава Украине». URL: <https://www.rbc.ru/politics/18/01/2024/65a979d09a794762ae43e844?ysclid=m9642q1mu266807246/> (дата обращения: 01.03.2025).

⁸ Thor Gaming. URL: <https://thorgaming.eu/slava-ukraini/> (accessed: 01.03.2025).

⁹ Ukrainian State: the Great Reborn. URL: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?l=spanish&id=2978206681&searchtext=> (accessed: 01.03.2025). Игра недоступна на территории РФ.

¹⁰ War stories. URL: https://store.steampowered.com/app/1985510/Ukraine_War_Stories/?l=russian (accessed: 01.03.2025, недоступно без VPN). Игра недоступна на территории РФ.

¹¹ Ukraine War 2022. URL: https://store.steampowered.com/app/2688210/Ukraine_War_2022/?l=russian (accessed: 01.03.2025). Игра недоступна на территории РФ.

Корпоративные инициативы демонстрируют адаптацию существующих онлайн-видеоигр под задачи идеологической конфронтации с Российской Федерацией. Белорусская «Wargaming» (зарегистрированная на Кипре) принимала попытки трансформации симулятора «World of Tanks»¹² в инструмент сбора средств для ВСУ через акцию «Броня Украины»¹³, сопровождаемую интервью с украинскими военными и видеоматериалами применения украинской военной техники. Польская студия «11 bit studios» снабдила симулятор выживания в вооруженном конфликте «This War of Mine» дополнением «Ukrainian Donation Pack», акцентируясь на разрушениях украинских городов, проигнорировав при этом трагедию разрушения инфраструктуры Донбасса¹⁴.

Институциональный уровень политизации виртуального игрового пространства отражает и мини-игра «Байрактар», встроенная в украинское государственное приложение «Дія» (аналог российских «Госуслуг»). Симулятор ударов по российской технике, представленный украинским министром М. Фёдоровым как «цифровое развлечение», легитимизирует милитаристские образы через платформу электронных услуг, стирая границы между бюрократическими процедурами и политической пропагандой¹⁵.

Таким образом, можно заключить, что видеоигры, вышедшие после 2022 г., формируют систему антироссийских нарративов, символов и образов, сочетая иммерсивность с политизацией. Проекты эксплуатируют коммерческие модели (микротранзакции, DLC) для финансирования ВСУ, а модерация контента блокирует пророссийские высказывания, превращая виртуальные платформы в пространства идеологической гегемонии США, ЕС и стан НАТО. Это свидетельствует о трансформации игровой индустрии в инструмент информационной войны, где развлекательный контент становится пропагандистским.

Результаты исследования: стратегические направления модернизации российской игровой индустрии

В ходе исследования было установлено, что репрезентация политических символов, образов в видеоиграх, посвященных украинскому конфликту, иллюстрирует фундаментальные изменения в глобальных нарративах, формируемых

¹² Генпрокуратура потребовала запрета деятельности владельца World of Tanks в связи с «экстремистской деятельностью» 26.04.2025. URL: <https://www.rbc.ru/politics/26/04/2025/680ca8249a79471b3863ca49?ysclid=ma3pacdlm1342415148> (дата обращения: 26.04.2025); Суд арестовал активы российского издателя игры «Мир танков». URL: https://www.rbc.ru/technology_and_media/24/04/2025/680a30609a794772af778315?from=article_body (дата обращения: 26.04.2025).

¹³ Игра в танки — измена родине. Как видеоигры помогают собирать средства для ВСУ. URL: https://www.pravda.ru/news/video_games/2056171-rossiiskie-vlasti-blokirujut-igry-i-strimyo-sobirajuschie-na/ (дата обращения: 01.03.2025).

¹⁴ Разработчики This War of Mine собрали 700 тысяч долларов на помощь Украине. URL: <https://shazoo.ru/2022/03/04/123318/razrobotciki-this-war-of-mine-sobrali-700-tysyach-dollarov-na-pomoshh-ukraine> (дата обращения: 01.03.2025).

¹⁵ Процесс медиа. URL: <https://processer.media/ru/v-dii-zapustili-igru-iebjraktar-v-kotoroj-nuzhno-unichtozhat-tehniku-okkupantov/> (дата обращения: 01.03.2025, недоступно на территории РФ).

в виртуальном пространстве. До 2014 г. украинская игровая индустрия была ориентирована на постсоветское культурное пространство и репрезентацию общей исторической памяти. Однако последующие события стимулировали создание альтернативных дискурсов, направленных на формирование новых политических идентичностей с выраженным антироссийским характером.

Результаты исследования подтверждают тезис о том, что в третьем десятилетии XXI в. видеоигры становятся легитимной частью политически актуального пропагандистского дискурса [Беляев, Кутоманов, Резник 2021: 448]. В контексте необходимости противодействия созданию и трансляции негативных политических образов России, формируемых в виртуальном игровом пространстве, целесообразно рассмотреть комплекс практических рекомендаций, направленных на сохранение пророссийских нарративов.

Авторы приходят к выводу, что институциональная поддержка отечественных разработчиков видеоигр может быть реализована посредством создания специализированного фонда при Министерстве цифрового развития, связи и массовых коммуникаций Российской Федерации с собственным бюджетом с целью долгосрочной, системной работы, основанной на внедрении механизмов стратегического планирования. В структуре данного фонда представляется целесообразным формирование программы грантовой поддержки, ориентированной на разработку видеоигр по приоритетным направлениям: исторических стратегий, военных симуляторов, образовательных игр. Эффективное функционирование данного института требует также учреждения экспертного совета, формируемого на принципах межотраслевой синергии: наряду с представителями Российского военно-исторического общества, Российского исторического общества и учеными-обществоведами из академических институтов, в его состав целесообразно включить специалистов в области медиакультуры, цифровой антропологии, а также практиков игровой индустрии. Подобная конфигурация обеспечит многомерную экспертизу, позволяющую балансировать идеологическую составляющую проектов в соответствии с требованиями технологической реализации, нарративной убедительности и культурной релевантности.

Исследование также продемонстрировало, что методологические основы анализа политического контента видеоигр требуют создания специализированного центра мониторинга на базе Российской академии наук, в функционал которого будет входить разработка системы индикаторов для оценки политического содержания игр, формирование критериев отбора контента для реестра видеоигр, содержащих противоправный деструктивный контент, и последующая публикация аналитических отчетов с практическими рекомендациями. Нормативно-правовым базисом данного направления могут служить дополнения в Постановление Правительства РФ от 26.10.2012 № 1101 «О единой автоматизированной информационной системе «Единый реестр»¹⁶ и использование

¹⁶ Постановление Правительства Российской Федерации от 26 октября 2012 г. № 1101 «О единой автоматизированной информационной системе „Единый реестр“» // Собрание законодательства РФ. 2012. № 44. Ст. 6022.

механизмов Федерального закона от 27.07.2006 № 149-ФЗ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации»¹⁷.

По мнению авторов, эффективная интеграция образовательных компонентов в игровую индустрию требует запуска специальной программы с целью трансляции патриотических нарративов в контексте распространения исторической правды в цифровом формате, что позволит осуществить создание серии образовательных игр по ключевым историческим периодам российско-украинских отношений, интеграцию игровых механик в школьные образовательные программы и разработку VR/AR-проектов для музеев и образовательных учреждений. Реализация данного направления возможна в контексте Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»¹⁸ с внесением соответствующих дополнений в систему образовательных стандартов.

Проведенное исследование показало, что развитие международного сотрудничества в сфере регулирования политического контента в видеоиграх имеет масштабные перспективы инициирования дискуссии в рамках БРИКС, ШОС и других заинтересованных международных организаций, а также организации международных площадок, посвященных вопросам разработки этических подходов в виртуальном игровом пространстве. Формирование международной рабочей группы по разработке этического кодекса и поддержка совместных проектов с разработчиками из дружественных стран также представляются стратегически важными направлениями. Нормативно-правовой основой могут послужить многосторонние соглашения о культурном сотрудничестве и взаимодействии через каналы ЮНЕСКО.

Авторы работы убеждены, что стимулирование научных исследований в области влияния видеоигр на политическое сознание имеет критическое значение и предполагает включение данной тематики в приоритетные направления научных фондов, создание специализированной лаборатории при ведущих российских университетах и проведение серии социологических исследований различных возрастных групп. Данное направление может быть реализовано в контексте Постановления Правительства РФ от 29.03.2019 № 377 «Об утверждении государственной программы Российской Федерации „Научно-технологическое развитие Российской Федерации“»¹⁹ и Федерального закона от 23.08.1996 № 127-ФЗ «О науке и государственной научно-технической политике»²⁰.

В ходе исследования было установлено, что разработка нормативно-правовой базы для регулирования политического контента в видеоиграх

¹⁷ Федеральный закон от 27 июля 2006 г. № 149-ФЗ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации» // Собрание законодательства РФ. 2006. № 31 (ч. 1). Ст. 3448.

¹⁸ Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» // Собрание законодательства РФ. 2012. № 53 (ч. 1). Ст. 7598.

¹⁹ Постановление Правительства Российской Федерации от 29 марта 2019 г. № 377 «Об утверждении государственной программы Российской Федерации „Научно-технологическое развитие Российской Федерации“» // Собрание законодательства РФ. 2019. № 14. Ст. 1553.

²⁰ Федеральный закон от 23 августа 1996 г. № 127-ФЗ «О науке и государственной научно-технической политике» // Собрание законодательства РФ. 1996. № 35. Ст. 4137.

требует подготовки проекта федерального закона «О регулировании политического контента в цифровых произведениях», внесения дополнений в Федеральный закон от 25.07.2002 № 114-ФЗ «О противодействии экстремистской деятельности»²¹ и совершенствования механизмов возрастной классификации видеоигр. Особую актуальность, по мнению авторов, представляет введение обязательной экспертизы игр с историческим и политическим содержанием.

В представленной работе доказана и обоснована важность создания национальной платформы для дистрибуции отечественных видеоигр, что предполагает разработку российских аналогов «Steam» и «Epic Game Store» с государственным участием, внедрение программы льготного налогообложения для игр, распространяемых через национальную платформу, и обеспечение доступа к платформе в странах ЕАЭС и СНГ. Подготовка специалистов в данной области требует создания специализированных программ в высших учебных заведениях по направлению «Политический контент в цифровых медиа» и организации курсов повышения квалификации для разработчиков. Параллельно необходимо развитие механизмов государственно-частного партнерства в сфере создания видеоигр и привлечение крупных российских корпораций к спонсированию патриотических игровых проектов.

Проведенное исследование позволило сделать вывод, что система информационного противодействия деструктивным образам, символам и нарративам в игровом пространстве должна быть реализована и через формирование сети пророссийских блоггеров, стримеров, специализирующихся на видеоиграх для продвижения конвенционального контента, а также наращивания российского присутствия в зарубежных игровых сообществах.

Интеграция указанных направлений в единую систему позволит, по мнению авторов, сформировать эффективную стратегию противодействия формированию негативных политических образов России в виртуальном пространстве и создать альтернативные нарративы, отражающие позицию Российской Федерации в контексте современного геополитического противостояния.

Заключение

В рамках представленного исследования было выявлено, что в условиях развития современных конфигураций информационного общества видеоигры становятся значимым инструментом создания и трансляции политических нарративов, символов и образов. Подтверждается гипотеза о том, что видеоигры играют важную роль в процессе трансформации политических коммуникаций. Авторский анализ кейсов продемонстрировал, что видеоигры стали важной виртуальной площадкой, где происходит столкновение конкурирующих информационных потоков, генерирующих существенные риски.

²¹ Федеральный закон от 25 июля 2002 г. № 114-ФЗ «О противодействии экстремистской деятельности» // Собрание законодательства РФ. 2002. № 30. Ст. 3031.

Исследование динамики развития зарубежной индустрии видеоигр за последнее десятилетие позволяет сделать вывод о том, что на Российскую Федерацию оказывается беспрецедентное политическое давление в цифровой среде. Наблюдается рост количества интерактивных произведений, которые формируют некорректное представление о роли России как в международных отношениях в целом, так и в контексте украинского кризиса в частности. События вооруженного конфликта на Донбассе и специальной военной операции на территории Украины интерпретируются исключительно через призму украинской и западной идеологической парадигмы.

Эскалация медиатизации политики в глобальном цифровом пространстве актуализирует вопрос о долгосрочных социокультурных последствиях доминирования антироссийских нарративов в игровой индустрии. Катализируемое алгоритмами платформ распространение идеологически ангажированного контента не только формирует искаженные когнитивные карты исторических событий у цифрового поколения, но и способствует конструированию дегуманизованного образа России как «цивилизационного антипода».

В данном контексте можно утверждать, что реакция государственных институтов в процессе конструктивизации обозначенных угроз не может ограничиваться фрагментарными запретительными мерами. Требуется реализация превентивной стратегии, синхронизирующей институциональное проектирование инфраструктуры для производства этически ответственных игр, эпистемологическую модернизацию через интеграцию исследований цифровой антропологии и поведенческих наук в процесс формирования контента, международное позиционирование российских игр как элементов «мягкой силы» на площадках БРИКС и ШОС, а также образовательную адаптацию, предполагающую разработку педагогических методик деконструкции манипулятивных механик в игровых средах, способствуя ослаблению эффекта «двойной герменевтики», когда западная интерпретация российско-украинского конфликта, транслируемая через игры, приобретает статус нормативной истины.

Поступила в редакцию / Received: 11.02.2025

Доработана после рецензирования / Revised: 01.03.2025

Принята к публикации / Accepted: 14.03.2025

Библиографический список

- Белов С.И.* Компьютерные игры как инструмент реализации политики памяти (на примере отображения событий Великой Отечественной войны в видеоиграх) // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Политология. 2018. Т. 20. № 1. С. 96–104. <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2018-20-1-96-104> EDN: YTFDVS
- Беляев Д.А., Кутоманов С.А., Резник С.В.* Стратегии пропаганды в видеоиграх: практики и актуальные темы // *Nomothetika: Философия. Социология. Право.* 2021. Т. 46. № 3. С. 443–450. <https://doi.org/10.52575/2712-746X-2021-46-3-443-450> EDN: SEWALF
- Бурдые П.* Практический смысл / пер. с фр. А.Т. Бикбова, К.Д. Вознесенской, С.Н. Зенкина, Н.А. Шматко ; общ. ред. и послесл. Н.А. Шматко. Санкт-Петербург : Алетейя, 2001. EDN: QOGTMH

- Гаджиев К.С. Политическая наука : пособие для преподавателей, аспирантов и студентов гуманитарных факультетов / ред. Л.И. Гецелевич. Москва : Сорос Международные отношения, 1994.
- Гириц К. Идеология как культурная система / пер. с англ. Г. Дашевского. Москва : РОССПЭН, 2004.
- Гришин О.Е., Иглин Д.А. Компьютерные игры как элемент массовой политической культуры и коммуникации // *Politbook*. 2015. № 1. С. 127–135. EDN: TWRULF
- Каминский С.И., Федотов Д.А., Кривошеев А.А. Геймификация политики: видеоигры как инструмент формирования дискурса и контрдискурса в конфликте // *Социально-политические науки*. 2024. Т. 14, № 6. С. 164–173. <https://doi.org/10.33693/2223-0092-2024-14-6-164-173> EDN: EREGIA
- Мальцева Д.А., Федотов Д.А., Каминский С.И. Видеоигры как инструмент формирования политического образа социального государства в сознании молодежи: кейс «Tropic 6» // *Конфликтология*. 2023. Т. 8, № 14. С. 7–22. <https://doi.org/10.31312/2310-6085-2023-18-4-7-22> EDN: AJSXPV
- Малинова О.Ю. Официальный исторический нарратив как элемент политики идентичности в России: от 1990-х к 2010-м годам // *Полис. Политические исследования*. 2016. № 6. С. 139–158. <https://doi.org/10.17976/jpps/2016.06.10> EDN: UQTBHT
- Шестопал Е.Б. Политическая психология : учебник для вузов. 5-е изд., перераб. и доп. Москва : Аспект Пресс, 2018.
- Эдельман М. Символическое использование политики // *Политическая наука*. 2002. № 3. С. 32–43.
- Downs A. *An Economic Theory of Democracy*. New York : Harper & Row, 1957.
- Payne M.T. War Bytes: The Critique of Militarism in Spec Ops: The Line // *Critical Studies in Media Communication*. 2014. Vol. 31, no. 4. P. 265–282. <https://doi.org/10.1080/15295036.2014.881518>
- Smith R.M. *Civic Ideals: Conflicting Visions of Citizenship in U.S. History*. New Haven: Yale University Press, 1997.
- Wolf M. *The Video Game Explosion: A History from Pong to Playstation and Beyond*. Westport, Connecticut; London: Greenwood Press, 2008.

References

- Belyaev, D.A., Kutomanov, S.A., & Reznik, S.V. (2021). Propaganda Strategies in Video Games: Practices and Actual Topics. *Nomothetika: Philosophy, Sociology, Law*, 46(3), 443–450. (In Russian). <https://doi.org/10.52575/2712-746X-2021-46-3-443-450>
- Belov, S.I. (2018). Computer games as a tool for implementation of memory policy (on the example of displaying events of the Great Patriotic war in video games). *RUDN Journal of Political Science*, 20(1), 96–104. (In Russian). <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2018-20-1-96-104>
- Bourdieu, P. (2001). *Practical sense*. A.T. Bikbov, K.D. Voznesenskaya, S.N. Zenkin, & N.A. Shmatko (Trans.), N.A. Shmatko (Ed.). St. Petersburg: Aleteya. (In Russian) [Bourdieu, P. (1980). *Le Sens pratique*. Paris: Lee Editions de Minuit.]
- Downs, A. (1957). *An economic theory of democracy*. New York: Harper & Row.
- Edelman, M. (2002). Symbolic use of politics. *Political Science (RU)*, (3), 32–43.
- Gadzhiev, K.S. (1994). *Political science: Manual for teachers, postgraduates and students of humanities faculties*. L.I. Getselevich (Ed.). Moscow: Soros International Relations. (In Russian).
- Geertz, C. (2004). *Ideology as a cultural system*. G. Dashevsky (Trans.). Moscow: ROSSPEN. (In Russian).
- Grishin, O.E., & Iglin, D.A. (2015). Computer games as an element of mass political culture and communication. *Politbook*, (1), 127–135. (In Russian).

- Kaminsky, S.I., Fedotov, D.A., & Krivosheev, A.A. (2024). Gamification of politics: Video games as a tool for shaping discourse and counter-discourse in conflict. *Sociopolitical Sciences*, 14(6), 164–173. (In Russian). <https://doi.org/10.33693/2223-0092-2024-14-6-164-173>
- Malinova, O.Yu. (2016). The official historical narrative as a part of identity policy of the Russian state: From the 1990s to the 2000s. *Polis. Political Studies*, (6), 139–158. (In Russian). <https://doi.org/10.17976/jpps/2016.06.10>
- Maltseva, D.A., Fedotov, D.A., & Kaminsky, S.I. (2023). Video games as a tool for shaping the political image of the social state in young people's consciousness: The case of "Tropico 6". *Conflictology*, 8(14), 7–22. (In Russian). <https://doi.org/10.31312/2310-6085-2023-18-4-7-22>
- Payne, M.T. (2014). War bytes: The critique of militainment in *Spec Ops: The Line*. *Critical Studies in Media Communication*, 31(4), 265–282. <https://doi.org/10.1080/15295036.2014.881518>
- Shestopal, E.B. (2018). *Political psychology: Textbook for universities* (5th ed., rev. and exp.). Moscow: Aspect Press. (In Russian).
- Smith, R.M. (1997). *Civic ideals: Conflicting visions of citizenship in U.S. history*. New Haven: Yale University Press.
- Wolf, M. (2008). *The video game explosion: A history from Pong to PlayStation and beyond*. Westport, CT; London: Greenwood Press.

Сведения об авторах:

Федотов Даниил Андреевич — аспирант факультета политологии, Санкт-Петербургский государственный университет (e-mail: phedotovdaniil@mail.ru) (ORCID: 0000-0001-8338-6751)

Каминский Станислав Игоревич — аспирант, Санкт-Петербургский государственный электротехнический университет «ЛЭТИ» (e-mail: stanislavkam13@gmail.com) (ORCID: 0009-0005-6864-5395)

About the authors:

Daniil A. Fedotov — postgraduate of the Faculty of Political Science, St Petersburg State University (e-mail: phedotovdaniil@mail.ru) (ORCID: 0000-0001-8338-6751)

Stanislav I. Kaminsky — postgraduate, St Petersburg Electrotechnical University "LETI" (e-mail: stanislavkam13@gmail.com) (ORCID: 0009-0005-6864-5395)




DOI: 10.22363/2313-1438-2025-27-2-243-260
EDN: KUVQAY

Научная статья / Research article

Let's Play Politics: многопользовательские компьютерные игры как коммуникативная политическая технология

Д.Н. Шлыкова  , И.А. Туркин 

Российский университет дружбы народов, Москва, Российская Федерация
 shlykova-dn@rudn.ru

Аннотация. Сегодня компьютерные игры перестают быть исключительно средством досуга или эскапизма, а игровое пространство все чаще политизируется. Обозначенный процесс связан с тенденциями роста числа и расширения демографии пользователей, формированием альтернативных пространств социальной коммуникации, в том числе поверх национальных границ, а также появлением и выработкой у пользователей новых поведенческих паттернов и передач ценностей через игровой процесс. Выделяются две особенности современного политического участия граждан: все более востребованное взаимодействие с «новыми медиа» для отправки запроса политической системе через двухуровневую модель коммуникации, а также увеличение количества «театральных практик» в политике. В работе делается вывод, что компьютерные игры, как уже неотъемлемая часть метавселенной, позволяют множить пространства реального и виртуального, тем самым становясь эффективным и востребованным инструментом политики. Метавселенные потенциально усиливают конфликтность в обществе благодаря сокращению физической дистанции и последующей прямой коммуникации представителей различных социальных групп, игровой элемент и условность «нереального» мира формирует иную этику коммуникации без ограничений реального мира, а также создаются условия для реализации нетипичных в традиционном пространстве форм поведения. Это актуализирует гипотезу, что со временем игровые площадки начнут активнее модерировать деятельность пользователей в компьютерных играх. Структурно политическое участие в компьютерных играх не отличается от обычного, его целью точно так же является завоевание и удержание власти в оффлайн-государстве.

Ключевые слова: Game Studies, компьютерные игры, политическая активность, политический протест, метавселенная

Заявление о конфликте интересов. Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

© Шлыкова Д.Н., Туркин И.А., 2025




This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/legalcode>

Для цитирования: Шлыкова Д.Н., Туркин И.А., Let's Play Politics: многопользовательские компьютерные игры как коммуникативная политическая технология // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Политология. 2025. Т. 27. № 2. С. 243–260. <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2025-27-2-243-260>

Let's Play Politics: Multiplayer Computer Games as a Communicative Political Technology

Daria N. Shlykova  , Ilya A. Turkin 

RUDN University, Moscow, Russian Federation

 shlykova-dn@rudn.ru

Abstract. Computer games have evolved beyond mere entertainment or escapism, becoming increasingly politicized within contemporary society. This transformation reflects several key trends: the growing number and diversification of gamers worldwide, the creation of alternative platforms for cross-border social interactions, and the emergence of novel behavior patterns influenced by in-game experiences. Modern forms of civic engagement exhibit two distinct characteristics: heightened reliance on interactive “new media” channels for communicating demands to political systems via a dual-layered communication framework, alongside a proliferation of performative elements—so-called “theatrical practices”—in political discourse. As integrated components of the metaverse, video games now facilitate the intertwining of real-world and digital environments, rendering them influential tools for policymaking. However, this convergence may exacerbate societal tensions due to reduced geographical separation and diminished opportunities for face-to-face dialogue among diverse social strata. Additionally, the inherent nature of gaming—its playful and simulated aspects—alters ethical norms governing communication, freeing participants from constraints imposed by reality while enabling unusual conduct unseen in conventional settings. Consequently, it becomes imperative to explore whether increased regulation of player activities within these virtual domains might emerge over time. Ultimately, though structured similarly to conventional modes of political involvement, the primary objective remains securing control and maintaining authority in both online and offline contexts.

Keywords: Game Studios, computer games, political activism, political protest, metaverse

Conflicts of interest. The authors declare no conflicts of interest.

For citation: Shlykova, D.N., & Turkin, I.A. (2025). Let's play politics: Multiplayer computer games as a communicative political technology. *RUDN Journal of Political Science*, 27(2), 243–260. (In Russian). <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2025-27-2-243-260>

Введение

Сегодня мы можем однозначно сказать, что массовая культура выступает одним из ключевых механизмов конструирования социальной реальности, формируя не только эстетические предпочтения общества, но и его политические взгляды, ценности и поведенческие паттерны. При этом необходимо отметить, что если традиционные формы массовой культуры, такие как новые медиа,

кинематограф или музыка уже давно находятся под прицелом ученых [Рябов и др. 2023, Хоркхаймер 2024, Барт 2003, Делёз 2004], то компьютерные игры как новый и динамично развивающийся феномен до сих пор остаются недостаточно изученными в контексте их влияния на политическую активность граждан.

Очевидно, что видеоигры или компьютерные игры становятся все более популярным видом досуга во всем мире. Развитие цифровых технологий и потребность в эскапизме [Bowditch, Naweed, Signal, Chapman 2024] во многом обуславливает это явление. Различные форматы, жанры, возможность игры на различных носителях, в том числе мобильных, составляют структуру одной из крупнейших развлекательных индустрий современности. На наш взгляд, внимание исследователей к данной проблематике обусловлено такими факторами, как рост числа и расширение демографии пользователей; формирование альтернативных пространств социальной коммуникации, в том числе поверх национальных границ; появление и выработка у пользователей новых поведенческих паттернов и передач ценностей через игровой процесс.

Усиление роли Интернета открыло новую страницу в политике. Если изначально предполагалось, что информационно-коммуникационные технологии дадут новую жизнь классическим формам реализации демократии, как то митинги, повышенное вовлечение граждан в политику, усиление запроса на партиципаторную демократию и т. д. [Рейнбрук 2018], то сегодня очевиден и противоположный тренд. Альтернативный «пессимистичный» подход со скепсисом относится к роли информационно-коммуникационной революции. Представители данного подхода отмечают тенденции «постдемократии», когда, несмотря на формальное доминирование демократических институтов, сама демократия постепенно выхолащивается [Крауч 2010]; происходит сужение пространства свободы с появлением «технофеодализма», когда гигантские технологические корпорации занимают роль современных феодалов, а пользователи становятся их вассалами [Варуфакис 2025]; отмечается роль «надзорного капитализма», когда корпорации присваивают данные пользователей, тем самым начиная контролировать поведение граждан в обществе [Зубофф 2022].

Обозначенные тенденции неизбежно влияют на политику, когда публичная сфера трансформируется, а классические политические методы борьбы за власть перестают работать. Поэтому даже если такие формы политического действия, как «революция», не ушли в прошлое [Капустин 2019], то сегодня они должны опираться на другие методы борьбы. В этой связи интернет-пространство становится новой ареной противостояния, где различные акторы через мемы, короткие видео ролики (рилсы) или компьютерные игры борются за гегемонию как форму культурного доминирования.

Методология исследования

Сегодня сформировано отдельное междисциплинарное направление исследований — Game Studies [Белов 2024, Ветушинский 2015]. Социологическое измерение компьютерных игр включает сочетание микроцелевой таргетированной

пропаганды, фоновый мотиватор в виде эмоционального триггера и внутреннее манипулятивное ядро, ориентированное на изменение ценностей, интерпретации исторических, политических событий у геймеров [Федорченко 2018]. Следовательно, гейминг содержит неотъемлемую и политическую составляющую, то есть способность разграничивать «друзей» и «врагов».

Поэтому в данной работе мы будем исследовать многопользовательские компьютерные игры как коммуникативную технологию политической активности через методологию символической политики, то есть интерпретацию социальной реальности и борьбу за доминирование в публичном пространстве [Малинова 2015]. Политическое участие в современной политике происходит в контексте массовой демократии, то есть определенного мыслительного процесса принятия решений, который основывается в первую очередь на эмоциях, чувствах и переживаниях граждан. Именно поэтому возрастает роль символов, которые способны вызывать сильную эмоциональную реакцию, способны быть включенными в создание границ между «своими» и «чужими», а также они пластичны и многозначны [Рябов и др. 2023].

Наше обращение именно к данному методу обусловлено тем, что компьютерные игры влияют на политику на семиотическом уровне. Сегодня уже не обязательно для достижения политических целей по призыву вождя революции брать почту, телеграф, телефон, мосты и вокзалы. Постмодерн предполагает, что культура является главным ресурсом политики. Без достижения культурной гегемонии власть начинает опираться не на добровольное доминирование, а на авторитарное подчинение, что неизбежно приводит к неустойчивости самой политической конструкции.

Игра структурно позволяет «одомашнивать» в том числе политические идеи и практики [Рябов 2024]. На политическом уровне игра относится к форме популярной геополитики, ориентированной на производство идентичностей, обращена к массовой аудитории и направлена на изучение конструирования национальных идентичностей и национальных пространств в условиях новой воображаемой реальности [Балакина, Морозова, Радина 2024]. Когда геймер играет в игру, то он потребляет определенный тип контента, который не является нейтральным. Этим пользуются в том числе и сами разработчики игр, когда вшивают в сюжет или структуру продукта определенный месседж, который может как приниматься, так и отторгаться потребителем контента. Это повышает роль символического потребления, что может в своей максиме приводить к политизации ценностей, продвигаемых игрой.

Символическая политика является сложным феноменом, который может реализовываться по-разному. Это может быть прямое манипулирование элит массами [Поцелуев 1999]. Такая модель является эффективной, когда у актора (чаще всего государства) существует полная монополия над дискурсом. Примеры мы можем наблюдать в выстраивании исторической политики, когда государство полностью контролирует образование в школе. Вместе с тем компьютерные игры основываются на совершенно отличной модели коммуникации. Технологические гиганты здесь конкурируют как между собой, так

и с государством. Это создает определенный разрыв, когда в том числе у меньших акторов появляется горизонт для политического высказывания.

В контексте компьютерных игр как пространства политического участия мы отметим, что такая модель политической коммуникации направлена на работу с новыми медиа. Как отметил П. Лазарсфельд, «социальная роль средств массовой коммуникации, которая приписывается им только благодаря факту существования, оказывается зачастую преувеличенной», а значение приобретает уже «группа экспертов» или «лидеров мнений», на которых обращают внимание медиа, а это свидетельствует о важности и экспертности объекта, при этом сами личности не обязательно обладают компетентностью [Лазарсфельд 2004: 138]. Старые средства коммуникации очень жестко модерировали контент, который может проникнуть в массовый дискурс. Но с развитием Интернета голос приобрели в том числе и отдельные акторы, которые получили возможность артикулировать свою позицию с помощью социальных сетей. Поэтому сегодня появилась новая модель успешной коммуникации, когда информация становится популярной не благодаря доступу к классическим СМИ, но благодаря желанию пользователей распространять месседж через социальные сети. Сетевое пространство, безусловно, имеет огромный потенциал для эффективной и массовой пропаганды каких-либо взглядов, потому что для коммуникации, например, блогера-подписчика часто характерны парасоциальные отношения, то есть такие отношения, при которых пользователь современных медиа начинает формировать близкие отношения с медийной личностью. Такие отношения описываются как иллюзорные, так как медийная личность может даже не знать о существовании второго лица. То же касается и взаимодействия геймеров в игре, так как у них формируется ложное представление об общности благодаря созданию альтернативного коммуникативного пространства, что вызывает повышенное эмоциональное вовлечение.

Поэтому в качестве первой особенности современного политического участия мы отметим взаимодействие уже не только с традиционными СМИ, но в том числе с теми, кто способен формулировать месседж в интернет-пространстве. Сегодня вообще меняется само понимание политического и его границ. Это накладывается на то, что поколение миллениалов все меньше доверяет партиям и зачастую стремится реализовать себя в обход классическим либеральным институтам, что неизбежно приводит к возрастанию роли сетевой и горизонтальной мобилизации [Радаев 2019, 26]. Поэтому сейчас мы наблюдаем повышенный запрос на новую гражданскую и политическую активность.

Также мы выделим увеличение количества «театральных практик в политике». Через эти практики происходит взаимодействие с частью населения. Под населением М. Фуко понимал некоторый субъект-объект: «...население — это субъект со своими потребностями и устремлениями, но это также и объект, выполняющий для управления функцию инструмента» [Фуко 2011, 158]. В интернет-мессенджерах коммуникация между «населением» и «политиками» происходит через лидеров мнений. Для этого случая характерна некоторая интерпретация театральной постановки. Судьями становятся люди, имеющие

весомый авторитет среди публики, которая наблюдает за действием. Целью такой постановки становится попытка достижения гегемонии в информационном поле интернет-пространства, включающем новых «лидеров мнений» (чаще всего блогеров), которые интерпретируют смысл постановки своим подписчикам.

Таким образом, благодаря росту влияния Интернета сегодня меняется публичное пространство. В этом контексте кратно повышается роль символов, а особенностью политического участия становится взаимодействие не только с классическими СМИ, но и новыми медиа. Усиливается значение «театральных практик в политике», когда важны не физические последствия политического участия, но изменения границ восприятия социальной реальности. Благодаря трансформации публичного дискурса повышается роль новых инструментов борьбы за значение дискурса. В данной работе мы продемонстрируем, что компьютерные игры становятся важным инструментом реализации политического участия граждан, тем самым выступая в качестве эффективного инструмента политики.

Метаполитические игры: от развлечения к влиянию

Цифровая и технологическая революция не просто изменила наш способ взаимодействия с техникой, но полностью изменила наше понимание реальности. Логическим продолжением данной тенденции изменения сознания человека выступила политика реализации на практики метавселенной, то есть определенного концепта, описывающего интегрированное виртуальное пространство, которое объединяет различные платформы, сервисы и устройства в единую экосистему. Такая экосистема является совокупностью взаимосвязанных виртуальных миров, где пользователи могут проживать цифровую жизнь параллельно с жизнью в реальном мире [Казаринова 2025]. Во многих отношениях «метареальность» уже стала реальной — внедрение коммуникации посредством цифровых технологий позволяет нам совершать множество действий в цифровом пространстве. Мощный толчок для развития онлайн-торговли, онлайн-образования дала пандемия коронавирусной инфекции и глобальные системы карантинов [Ангел 2023].

Многопользовательские видеоигры, которые формируют виртуальные «метавселенные», объединяют не только игроков из разных (потенциально конфликтных социальных групп), но и формируют необходимость взаимодействия в контексте противостояния или конкуренции в условиях более широкого спектра агрессивных форматов коммуникации и поведения. Это открывает пространство для размышлений относительно потенциально более высокой степени конфликтности метавселенных, ключевыми факторами которой являются сокращение физической дистанции и последующая прямая коммуникация представителей различных социальных групп; игровой элемент и условность «нереального» мира формирует иную этику коммуникации без ограничений реального мира; создаются условия для реализации нетрадиционных в традиционном пространстве форм поведения, обусловленные факторами выше.

Увеличение аудитории видеоигр связано не только с расширением формата видеоигр, но и взрослением поколения. Молодежь, для которой данный вид досуга с юности являлся значимым, сегодня становится старше. Вместе с тем новые поколения также имеют доступ и возможность играть в компьютерные игры. Для представления роста числа пользователей мы можем обратиться к данным платформы для анализа тенденций, специализирующейся на выявлении зарождающихся трендов в различных отраслях — Exploding Topics¹ (рис. 1). Мы видим, что с 2015 по 2024 г., количество геймеров только растет и достигает более трети населения планеты.

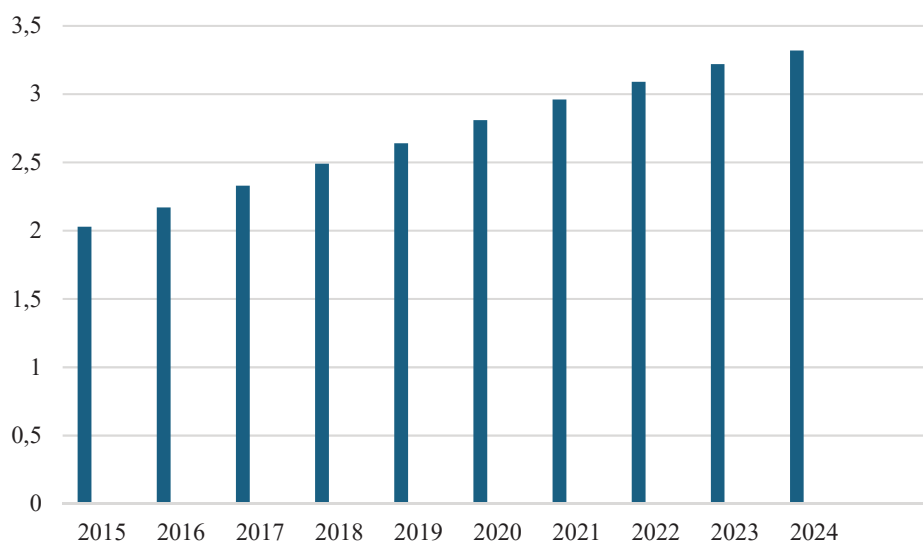


Рис. 1. Количество геймеров в мире (2015–2024), млрд чел.

Источник: How Many Gamers Are There? // Exploding Topics. URL: <https://explodingtopics.com/blog/number-of-gamers> (accessed: 22.03.2025).

Figure 1. The number of gamers in the world (2015–2024), billion people

Source: How Many Games Are There? Exploding Topics. Retrieved March 22, 2025, from <https://explodingtopics.com/blog/number-of-gamers>

При этом каждое новое поколение все более активно начинает играть в компьютерные игры. Например, согласно исследованию ВЦИОМ от 4 июля 2024 г., если среди старших миллениалов (1982–1991 гг. рождения) только 24 % респондентов ответили, что играют в компьютерные игры, то среди младших миллениалов (1992–2000 гг. рождения) и «поколения цифры» (2001 г. р. и позднее) уже отвечают, что играют 41 и 59 % респондентов². Данная тенденция не может быть просто объяснена тем, что молодые люди играют, но в позднем возрасте

¹ How Many Gamers Are There? // Exploding Topics. URL: <https://explodingtopics.com/blog/number-of-gamers>. (accessed: 22.04.2025).

² Гейминг по-русски // ВЦИОМ. URL: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/geiming-po-russki> (дата обращения: 19.03.2025).

перестанут. Информационная революция создала межпоколенческий цифровой разрыв [Варламова 2022]. Это связано с тем, что, например, реформенное поколение (1968–1981 г. р.) было вынуждено адаптироваться к новым технологиям, а для «поколения цифры» Интернет является объективной данностью.

Таким образом, компьютерные игры становятся все более универсальным видом досуга. Увеличение количества пользователей связано в том числе с распространением игровых гаджетов, расширением жанров и форматов, а также со сменой маркетинговых стратегий и увеличением традиционной целевой аудитории. В компьютерные игры теперь играет не только молодежь, а значит, внутриигровое пространство становится все более важной частью общественной жизни. Более того, компьютерные игры, выступая в качестве составной части формирующей метавселенной, обладают огромным потенциалом влияния на общественное сознание. Это создает основу для использования их в качестве мощного политического инструмента, позволяющего напрямую взаимодействовать с миллионами пользователей.

Политическая активность в многопользовательских видеоиграх

Среди ярких заголовков о политической сфере в СМИ встречаются истории о проведении митингов как в рамках электоральной компании, так и гражданской активности внутри пространства видеоигры. В контексте нашего внимания к потенциалу социально-политической динамики в активно формирующихся цифровых «метавселенных» видеоигр рассмотрение этих сюжетов представляет особый интерес.

Многопользовательские онлайн-игры открывают пространство для политического взаимодействия и высказывания в ходе игрового процесса. Они в значительно меньшей степени ограничены сюжетом и открыты к внедрению пользовательского контента, а значит, и политических символов из реального мира. Среди них — игры «Second Life», «World of Warcraft», «GTA Online», «Animal Crossing: New Horizons», «The Sims 4» и др. Например, игру «Minecraft» особенно отличает широта сценариев и возможность воссоздания на отдельном сервере с помощью кубических элементов любого материального объекта, в том числе политического и символического, например монумента. Также игра позволяет пригласить на сервер большое количество участников для совместного взаимодействия с этими объектами.

Существуют определенные сложности в изучении проявлений политической активности в многопользовательских онлайн-играх. Это прежде всего сложность верификации события, если оно было инициировано активистами, а не самими разработчиками или политическими силами, пришедшими в игру. В последнем случае мы можем проанализировать ряд цифровых следов — упоминания в СМИ, на профильных сайтах и в социальных сетях, а также записи геймплея на видеохостингах, однако достоверность данных источников часто представляется сомнительной. Так, в СМИ осветили деятельность группы подростков в игре «Minecraft», воссоздающих карту специальной военной операции и моделирующих военные действия

внутри игры³. Из свободных источников мы узнаем и о других цифровых двойниках социально-политических событий в игре «Minecraft»⁴ — акции «Бессмертный полк»⁵ (рис. 2), парад Победы на Красной площади⁶ (рис. 3).



Рис. 2. Акция «Бессмертный полк» в «Minecraft», 2023

Источник: URL: https://vk.com/wall-69518720_1136856 (дата обращения: 18.02.2025).

Figure 2. The "Immortal Regiment" campaign in Minecraft, 2023

Source: Retrieved February 18, 2025, from https://vk.com/wall-69518720_1136856

Отражая культурные символы, привлекая все больше пользователей и создавая новые механики и способы коммуникации, видеоигры становятся пространством для политической мобилизации. Среди известных нам событий, происходящих в том числе внутри многопользовательских видеоигр, мы можем отметить как политическую мобилизацию «сверху» в рамках работы политических партий с электоратом, так и «снизу», когда протестные события на улице захватывают и игровое пространство. Мы рассмотрим случаи политической активности в онлайн-играх, которые в наибольшей степени связаны с игровым процессом и механикой игры, опустив, например, выступления политиков и активистов в рамках онлайн-трансляций игр.

³ Российские школьники воссоздали реальную карту СВО в Minecraft // Известия. 06.08.2023. URL: <https://iz.ru/1555215/2023-08-06/rossiiskie-shkolniki-vossozdali-realnuui-kartu-svo-v-minecraft> (дата обращения: 22.04.2025).

⁴ В рамках игрового проекта «Строим Россию в Minecraft в масштабе 1:1» // Pikabu. URL: https://pikabu.ru/story/stroim_rossiyu_v_minecraft_v_mashtabe_11_7965947 (дата обращения: 20.03.2025).

⁵ В Minecraft провели акцию «Бессмертный полк» // VK. URL: https://vk.com/wall-69518720_1136856 (дата обращения: 20.03.2025).

⁶ Парад Победы на Красной Площади в Minecraft // Pikabu. URL: https://pikabu.ru/story/parad_pobedyi_na_krasnoy_ploshchadi_v_minecraft_8195320 (дата обращения: 20.03.2025).



Рис. 3. Парад Победы на Красной Площади в Minecraft, 2022

Источник: URL: https://pikabu.ru/story/parad_pobedyi_na_krasnoy_ploshchadi_v_minecraft_8195320 (accessed: 18.02.2025).

Figure 3. Victory Day Parade on Red Square in Minecraft, 2022

Source: Retrieved February 18, 2025, from https://pikabu.ru/story/parad_pobedyi_na_krasnoy_ploshchadi_v_minecraft_8195320

Партийная гонка в онлайн-играх: случаи Байден-Харрис и ЛДПР

События реальности находят свое отражение в виртуальном мире, таким образом, происходит смешение реальностей, и мы говорим о «метавселенной». Внедрение символов из реального мира в игровую относится к важным элементам в политизации проблемы. Существенной частью избирательных кампаний в США является распространение мерчандайзинга с символикой поддерживаемого кандидата. Электоральная технология размещения табличек в поддержку кандидата на придомовой территории в американских пригородах была реализована в избирательной кампании Байден-Харрис в 2024 г., в игре «Animal Crossing: New Horizons» (рис. 4). Эта многопользовательская игра позволяет игрокам обустроить свой «остров» (виртуальную территорию) с помощью различных элементов декора, а также путешествовать по «островам» других пользователей. Демократическая партия предложила избирателям дополнительный контент, доступный по QR-коду, а именно придомовые таблички кандидата партии⁷. В этой же игре ранее пользователями активно размещались специальные объекты, связанные с протестами BLM.

⁷ Biden campaign launches official Animal Crossing: New Horizons yard signs // The Verge. URL: <https://www.theverge.com/2020/9/1/21409727/biden-harris-animal-crossing-campaign-new-horizons-yard-signs-election> (accessed: 22.04.2025).



Рис. 4. Придомовые таблички избирательной кампании Джо Байдена, 2024 г.

Источник: URL: <https://www.theverge.com/2020/9/1/21409727/biden-harris-animal-crossing-campaign-new-horizons-yard-signs-election> (дата обращения: 16.02.2025).

Figure 4. House plaques of Joe Biden's election campaign, 2024.

Source: Retrieved February 16, 2025, from <https://www.theverge.com/2020/9/1/21409727/biden-harris-animal-crossing-campaign-new-horizons-yard-signs-election>

Попытки взаимодействия с избирателями в виртуальной среде известны и отечественной политике. ЛДПР провела ряд акций в «Minecraft», приуроченных к государственным праздникам — Дню России⁸ и Празднику Весны и Труда⁹. Игровой процесс на сервере напоминал обычные праздничные акции партии — воссоздавалась символика и большой бюст лидера партии В.В. Жириновского. Особых правил геймплея (что обычно реализуется на тематических серверах) не было введено, однако играли песни российских исполнителей и долгое время был открыт чат для общения. Итоги акций различаются. Первомайская акция, по словам представителей партии, привлекла на сервер 12 тысяч пользователей, в то время как акция, посвященная Дню России, собрала уже значительно меньшее количество участников, что связывается с дополнительными проверками при входе, обусловленными защитой от возможных DDoS-атак.

На данный момент перенос партийных мероприятий в пространство онлайн-игр все еще является эпизодическим, и большую роль играет информация о событиях на других площадках. Тем не менее онлайн-игры стали открытыми для расширения электоральных технологий и экспансии политической конкуренции в ранее неполитическое пространство.

⁸ Игры в политику: как Minecraft и другие хиты становятся политическими трибунами // Афиша Daily. URL: <https://daily.afisha.ru/infoporn/25748-igry-v-politiku-kak-minecraft-i-drugie-hity-standovyatsya-politicheskimi-tribunami/> (дата обращения: 22.04.2025).

⁹ В Minecraft рухнул сервер после митинга у памятника Жириновскому // Lenta.RU. URL: <https://lenta.ru/news/2023/05/01/minecraft/> (дата обращения: 22.04.2025).

Политические протесты в онлайн-играх: Гонконгский кейс

В 2011 г. события Арабской весны показали возможности социальных сетей для координации протеста [Косоруков 2017]. Однако после череды «цветных революций» система модерации больших социальных сетей стала ужесточаться. Это проявляется в усиленном внимании государства к контролю за низовой политической активностью. Технологические гиганты сегодня стараются уделять все больше внимания запросам государства. В этих условиях внутриигровое онлайн-пространство выступило в качестве нерегулируемого, создающего возможность для несистемного политического протеста.

Игра «Pokémon Go», использующая технологию дополнительной реальности, открыла возможность для расширения типов политической коммуникации, а также актуализировала вопросы о необходимости государственного регулирования компьютерных игр. Наибольшее внимание было приковано к вопросам общественной и информационной безопасности, потенциала шпионажа¹⁰, даже влияния на выборы в зарубежных странах¹¹. Механика дополнительной реальности в этой игре открывает возможности для координации протестующих в физическом пространстве через установку постов для поимки покемонов на реальных улицах. Игровая механика становится средством коммуникации в физическом мире и используется для координации протестующих на улицах, в том числе в обход ранее известным для полиции способам организации толпы.

Следует отметить, что игровые студии декларируют преимущественно аполитичное развитие индустрии видеоигр. Но, как ранее это случилось с социальными сетями, активное использование площадок и пространства для политической активности и мобилизации «снизу» было встречено индустрией изменением правил распространения политического контента. Ограничения, наложенные на политические высказывания и действия игроков компаниями Blizzard и Riot, были встречены обратной консолидацией в Интернете¹² и реальном мире¹³. Игроки, несогласные с наказанием компанией киберспортсмена, публично поддержавшего протесты в Гонконге, создавали сайты и пикетировали ежегодное мероприятие с презентацией игр и обновлением студии.

Протестные события в Гонконге в 2019–2020 гг. [Семенов, Цветов 2022] ярко иллюстрируют потенциал политической мобилизации «метавселенной». Причиной выступлений стала попытка властей ввести закон об экстрадиции

¹⁰ Покемон — находка для шпиона? // Комсомольская правда : сайт. URL: <https://www.kp.ru/daily/26556/3573443/> (дата обращения: 22.04.2025).

¹¹ CNN заявил о «вмешательстве» России в дела США при помощи Pokémon GO // РИА НОВОСТИ : сайт. URL: <https://ria.ru/20171013/1506742616.html> (accessed: 22.04.2025).

¹² Gamers for freedom // Gamers for freedom. URL: <https://www.gamersforfreedom.com/> (accessed: 22.04.2025).

¹³ 'I care about Blizzard but the Hong Kong situation is dire': the gaming convention rocked by protest // Guardian. URL: <https://www.theguardian.com/games/2019/nov/08/blizzard-blizzcon-protest-hong-kong-world-of-warcraft> (accessed: 22.04.2025).

на территорию Китая, управляемую Пекином. Автономность Гонконга в рамках формулы «одна страна — две системы» является значимым аспектом политической жизни специального административного района Китая. Поводом для протестной активности становятся различные реформы властей, направленные на сближение с Пекином. Однако именно события обозначенного периода интересны нам с позиции рассмотрения политической активности в видеоиграх.

Вместе с массовыми выступлениями на реальных гонконгских улицах активисты заполнили символами и лозунгами протеста не только социальные сети, но пространство в компьютерных играх. В «Animal Crossing: New Horizons» пользователями добавлялся контент, отражающий символы протеста, а именно — отличительные футболки участников и элементы для декора острова. Так, в событиях гонконгских протестов были задействованы такие игровые пространства, как «World of Warcraft» и «GTA Online»¹⁴, которые позволили воспроизвести протестные митинги и марши внутри многопользовательского игрового процесса с использованием узнаваемой символики. Лозунги и символы с улиц не только переключались в хэштеги социальных сетей (рис. 5), но и воплотились в цифровом взаимодействии, повторяя сюжеты реальности (рис. 6).



Рис. 5. Скриншот протеста в Гонконге по игре Animal Crossing: New Horizon, 2020 г.

Источник: URL: <https://www.theguardian.com/games/2020/aug/07/black-lives-matter-meets-animal-crossing-how-protesters-take-their-activism-into-video-games> (accessed: 17.02.2025).

Figure 5. Screenshot of the protest in Hong Kong on the game Animal Crossing: New Horizon, 2020

Source: Retrieved February 22, 2025, from <https://www.theguardian.com/games/2020/aug/07/black-lives-matter-meets-animal-crossing-how-protesters-take-their-activism-into-video-games>

¹⁴ Grand Theft Auto V becomes latest battleground of Hong Kong protests // CNN Business. URL: <https://edition.cnn.com/2019/12/27/tech/grand-theft-auto-hong-kong-intl-hnk/index.html> (accessed: 22.04.2025).



а



б

Рис. 6. Скриншот видео игрового процесса в GTA Online (а) и фото участника гонконгских протестов (б), 2019
Источник: Hong Kong protests are being played out online in Grand Theft Auto V as pro-democracy supporters and Chinese nationalists wage ideological battles in the virtual world // Mail Online. URL: <https://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-7824019/Grand-Theft-Protest-Hong-Kongers-Chinese-gamers-battle-online.html> (accessed: 22.02.2025).

Figure 6. Screenshot of the video gameplay in GTA Online (left) and a photo of a participant in the Hong Kong protests (right), 2019

Source: Hong Kong protests are being played out online in Grand Theft Auto V as pro-democracy supporters and Chinese nationalists wage ideological battles in the virtual world // Mail Online. Retrieved February 22, 2025, from <https://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-7824019/Grand-Theft-Protest-Hong-Kongers-Chinese-gamers-battle-online.html>

Таким образом, многопользовательские онлайн-игры, как и социальные сети, играют значимую роль в протестной активности, позволяя распространять протест как в виртуальном, так и реальном пространстве. Использование возможностей метавселенной позволяет посылать запрос политической системе через новые инструменты политического участия. При этом необходимо отметить, что каждое новое поколение все чаще будет прибегать к таким методам борьбы, так как для них именно они станут более привычными и комфортными.

Заключение

Сегодня компьютерные игры являются важным инструментом реализации политического участия граждан, тем самым выступая в качестве эффективного инструмента политики. Если изначально компьютерные игры представляли в первую очередь в качестве досуговой практики, то сегодня очевидно, что они позволяют создавать новое пространство политического действия. Игра как форма массовой культуры создает возможность через геймплей или нарратив транслировать определенные идеологические установки, менять границы восприятия социального.

При этом необходимо отметить, что структурно политическое участие в компьютерных играх не отличается от обычного. Его целью точно так же является завоевание и удержание власти в государстве. Важной особенностью политического участия в компьютерных играх является двухуровневая модель коммуникации. Например, отдельные протесты в онлайн-играх не способны повлиять на политическую реальность в государстве и в редких случаях — на политику модерации самих игровых студий. Но политизация «театральных практик» и изменение с помощью них границ социальной реальности — это те механизмы, которые способны эффективно перераспределять символический ресурс, а как следствие, и власть в политике. Точно так же современные протесты не направлены на захват парламента, но на создание определенной «картинки», которая приобретает массовость благодаря ее умножению через социальные сети.

Это актуализирует гипотезу, что со временем игровые площадки начнут более активно модерировать деятельность пользователей в компьютерных играх. Если изначально технологические гиганты могли игнорировать запросы национального государства благодаря тем преимуществам, которые создавала глобализация, то сегодня зонтик «глобального» постепенно сокращается.

Также необходимо отметить проблему организации и модерирования политической активности граждан в онлайн-пространстве. Отдельные пользователи выступают в качестве «носителей» политического действия в сети, но вопрос о лидерах любой организованной группы остается открытым. Более того, интернет позволяет оставлять анонимными изначальных инициаторов политического действия. Без формирования отдельных «лидеров мнений», которые будут способны эффективно артикулировать позицию пользователей или управлять общественным мнением, любая политическая активность будет малоэффективной, нестабильной и краткосрочной.

Сегодня онлайн-игры выходят за границы Интернета, тем самым происходит умножение пространств реального мира и виртуальной реальности. Реализовывается смещение реальностей, политическое действие, начинаясь в физическом мире, усиливается в виртуальном и находит новые способы воплощения в реальности. Таким образом, мы говорим о формирующихся цифровых экосистемах — метавселенных — как о расширении пространства политической мобилизации и влияния.

Поступила в редакцию / Received: 21.03.2025

Доработана после рецензирования / Revised: 29.03.2025

Принята к публикации / Accepted: 01.04.2025

Библиографический список

- «Враг номер один» в символической политике кинематографий СССР и США периода холодной войны / под ред. О.В. Рябова. Москва : Аспект Пресс, 2023. 400 с.
- Ангел О.Ю. Метавселенная как новый медиафеномен социума: перспективы создания и социальные последствия // Государственное и муниципальное управление. Ученые записки. 2023. № 3. С. 221–226. <https://doi.org/10.22394/2079-1690-2023-1-3-221-226> EDN: LHYKCG

- Балакина Ю.В., Морозова Н.Н., Радина Н.К.* Медиа, культура и популярная геополитика: как создаются воображаемые пространства и идентичности // *Полис. Политические исследования*. 2024. № 6. С. 40–53. <https://doi.org/10.17976/jpps/2024.06.04>. EDN: MPRZLG
- Барт Р.* Система моды. Статьи по семиотике культуры. Москва : Издательство им. Сабашниковых, 2003. 512 с
- Белов С.И.* Образ СССР в игре Atomic Heart («Атомное сердце») // *Политическая наука*. 2024. № 4. С. 168–189. <http://www.doi.org/10.31249/poln/2024.04.07> EDN: BFLMDN
- Варламова Ю.А.* Межпоколенческий цифровой разрыв в России // *Мир России*. 2022. Т. 31, № 2. С. 51–74. <https://doi.org/10.17323/1811-038X-2022-31-2-51-74> EDN: LMITQU
- Варуфакис Я.* Технофеодализм, что убило капитализм. Москва : Ад Маргинем Пресс, 2025. 304 с.
- Ветушинский А.* To Play Game Studies Press the start Button // *Логос*. 2015. № 1 (103). С. 41–60.
- Делёз Ж.* Кино. Москва : Ад Маргинем, 2004. 624 с.
- Зубофф Ш.* Эпоха надзорного капитализма: битва за человеческое будущее на новых рубежах власти. Москва : Издательство Института Гайдара, 2022. 781 с.
- Казаринова Д.Б.* Альтернатива для государственности Тувалу: отправиться на дно или в метавселенную? // *Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Политология*. 2025. Т. 27. № 1. С. 102–115. <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2025-27-1-102-115>
- Капустин Б.* Рассуждения о «конце революции». Москва : Изд-во Института Гайдара, 2019. 144 с.
- Косоруков А.А.* Новые медиа как инструмент публичной политики и социально-политической трансформации публичного пространства (на примере Арабской весны) // *Социодинамика*. 2017. № 7. С. 64–84. EDN ZCSJFP.
- Крауч К.* Постдемократия. Москва : Изд. дом Гос. ун-та Высшей школы экономики, 2010. 192 с.
- Лазарсфельд П., Мертон Р.* Массовая коммуникация, массовые вкусы и организованное социальное действие // *Назаров М.М. Массовая коммуникация в современном мире*. Москва : АВАНТИ ПЛЮС, 2004. С. 131–233.
- Малинова О.Ю.* Актуальное прошлое: Символическая политика властвующей элиты и дилеммы российской идентичности. Москва : Политическая энциклопедия, 2015. 207 с. EDN: UIAXZD
- Поцелуев С.П.* Символическая политика как инсценирование и эстетизация // *Полис. Политические исследования*. 1999. № 5. С. 62–76. EDN: ESCRKL
- Радаев В.* Миллениалы : как меняется российское общество. Москва : Изд. дом Высшей школы экономики, 2019. 224 с.
- Рейнбрук Д.В.* Против выборов. Москва : Ад Маргинем Пресс, 2018. 200 с.
- Рябов Д.О., Колпакова М.М.* «Одомашнивание» геополитики современных российских детских настольных военных играх // *Южно-российский журнал социальных наук*. 2024. Т. 25. № 4. С. 80–91. <https://doi.org/10.31429/26190567-25-4-80-91> EDN: VRCCLI
- Рябов О.В.* Кинообразы врага в символической политике: методология исследования // «Враг номер один» в символической политике кинематографий СССР и США периода холодной войны / под ред. О.В. Рябова. Москва : Издательство «Аспект Пресс», 2023. С. 11–33. EDN: JXIUGK
- Семенов В.В., Цветов П.Ю.* Протесты в Гонконге. Причины и возможные последствия // *Обозреватель*. 2022. № 2 (385). С. 72–87. https://doi.org/10.48137/2074-2975_2022_02_72. EDN JBMDWO.
- Федорченко С.Н.* Computer Game Studies: новые горизонты для политической науки и практики // *Вестник Омского университета. Серия «Исторические науки»*. 2018. № 4. С. 172–182. <https://doi.org/10.25513/2312-1300.2018.4.172-182> EDN: YVMZHV

- Фуко М. Безопасность, территория, население : курс лекций, прочитанный в Колледж де Франс 1997–1978 учебном году. Санкт-Петербург : Наука, 2011. EDN: QXBZNV
- Хоркхаймер М. Культурная индустрия. Просвещение как способ обмана масс. Москва : Ад. Маргинем Пресс, 2024.
- Bowditch L., Naweed A., Signal T., Chapman J. More than just a game: Understanding how internet games are used in times of stress // *Entertainment Computing*. 2024. No. 49. P. 1–12. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2023.100617> EDN: TTQFGS

References

- Angel, O.Yu. (2023). The metaverse as a new media phenomenon of society: Prospects for creation and social consequences. *State and Municipal Management. Scholar Notes*, (3), 221–226. (In Russian). <https://doi.org/10.22394/2079-1690-2023-1-3-221-226>
- Balakina, Yu.V., Morozova, N.N., & Radina, N.K. (2024). Media, culture, and popular geopolitics: How imagined spaces and identities are formed. *Polis. Political Studies*, (6), 40–53. (In Russian). <https://doi.org/10.17976/jpps/2024.06.04>
- Barthes, R. (2003). *System of fashion. Articles on cultural semiotics*. Moscow: Sabashnikov Publ. House. (In Russian). [Barthes, R. (1967). *Système de la mode*. Paris: Éditions du Seuil].
- Belov, S.I. (2024). Image of the USSR in the game 'Atomic Heart'. *Political Science (RU)*, (4), 168–189. (In Russian). <http://www.doi.org/10.31249/poln/2024.04.07>
- Bowditch, L., Naweed, A., Signal, T., & Chapman, J. (2024). More Than Just a Game: Understanding How Internet Games Are Used in Times of Stress. *Entertainment Computing*, (49), 1–12. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2023.100617>
- Crouch, C. (2010). *Post-Democracy*. Moscow: HSE Publ. House. (In Russian). [Crouch, C. (2004). *Post-Democracy*. Polity Press]
- Deleuze, G. (2004). *Cinema*. Moscow: Ad Marginem. (In Russian). [Deleuze, G. (1983). *Cinéma 1: L'image-mouvement*. Deleuze, G. (1985). *Cinéma 2: L'image-temps*.]
- Fedorchenko, S.N. (2018). Computer Game Studies: New horizons for political science and practice. *Herald of Omsk University. Series «Historical studies»*, (4), 172–182. (In Russian). <https://doi.org/10.25513/2312-1375.2018.4.172-182>
- Foucault, M. (2011). *Security, territory, population. Lectures delivered at College de France 1977–1978*. St Petersburg: Nauka. (In Russian).
- Horkheimer, M. (2024). *Culture industry: Enlightenment as deception of masses*. Moscow: Ad Marginem Press. (In Russian).
- Kapustin, B. (2019). *Reflections on the end of revolution*. Moscow: Gaidar Institute Publ. House. (In Russian).
- Kazarinova, D.B. (2025). Alternative for Tuvalu's statehood: Sunk to the bottom or move to the metaverse? *RUDN Journal of Political Science*, 27(1), 102–115. <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2025-27-1-102-115>
- Kosorukov, A.A. (2017). New media as a tool of public policy and socio-political transformation of public space (on the example of Arab Spring). *Sociodinamika*, (7), 64–84. (In Russian).
- Lazarsfeld, P., & Merton, R. (2004). *Relevant past: Symbolic politics of ruling elite and identity dilemmas in Russia*. Moscow: Politicheskaya entsiklopediya. (In Russian).
- Potsieluev, S.P. (1999). Symbolic politics as staging and aestheticization. *Polis. Political studies*, (5), 62–76. (In Russian).
- Radayev, V. (2019). *Millennials: How Russian society is changing*. Moscow: HSE Publ. House. (In Russian).
- Rainbrook, D.V. (2018). *Against elections*. Moscow: Ad Marginem Press. (In Russian).

- Ryabov, D.O., & Kolpakova, M.M. (2024). 'Domesticating' geopolitics in modern Russian children's war board games. *South-Russian Journal of Social Sciences*, 25(4), 80–91. (In Russian). <https://doi.org/10.31429/26190567-25-4-80-91>
- Ryabov, O.V. (Ed.) (2023). "Enemy Number One" in symbolic policies of Soviet and American cinemas during Cold War era. Moscow: Aspect Press. (In Russian).
- Semenov, V.V., & Tsvetov, P.Yu. (2022). Protests in Hong Kong: Reasons and possible consequences. *Observer*, (2), 72–87. (In Russian). https://doi.org/10.48137/2074-2975_2022_02_72
- Varlamova, Yu.A. (2022). Intergenerational digital divide in Russia. *Mir Rossii*, 31(2), 51–74. (In Russian). <https://doi.org/10.17323/1811-038X-2022-31-2-51-74>
- Varufakis, Ya. (2025). *Technofeudalism: What killed capitalism*. Moscow: Ad Marginem Press. (In Russian).
- Vetushinskii, A. (2015). To play game studies press the start button. *Logos*, (1), 41–60. (In Russian).
- Zuboff, Sh. (2022). *Age of surveillance capitalism: Fight for human future at new frontiers of power*. Moscow: Gaidar Institut Publishing House. (In Russian). [Zuboff, Sh. (2019). *Age of surveillance capitalism: Fight for human future at new frontiers of power*. New York: Public Affairs].

Сведения об авторах:

Шлыкova Дарья Николаевна — аспирант кафедры сравнительной политологии, Российский университет дружбы народов (e-mail: shlykova-dn@rudn.ru) (ORCID: 0000-0001-8502-8261)

Туркин Илья Андреевич — магистр кафедры сравнительной политологии, Российский университет дружбы народов (e-mail: ilya.turkin2001@gmail.com) (ORCID: 0009-0006-9485-1659)

About the authors:

Daria N. Shlykova — Postgraduate of the Department of Comparative Politics, RUDN University (e-mail: shlykova-dn@rudn.ru) (ORCID: 0000-0001-8502-8261)

Ilya A. Turkin — master student, Department of Comparative Politics, RUDN University (e-mail: ilya.turkin2001@gmail.com) (ORCID: 0009-0006-9485-1659)



DOI: 10.22363/2313-1438-2025-27-2-261-271
EDN: KPSHSP

Научная статья / Research article

Настольные игры как инструмент политического просвещения: потенциал и ограничения

Н.С. Скипин 

Институт научной информации по общественным наукам Российской академии наук, Москва,
Российская Федерация

✉ skipin@inion.ru

Аннотация. В сфере game studies малоизученным остается потенциал настольных игр в политическом просвещении, а также смысловые и методические ограничения. Выводы, полученные в ходе исследования настольных игр, могут быть экстраполированы на цифровую геймификацию и деловые игры, но с учетом того, что каждый из этих методов имеет свои особенности. В качестве примеров приводятся концепции Discussion à Visées Démocratique et Philosophique современного философа М. Тоцци и «философии для детей» М. Липмана как инструменты воспитания демократически-ориентированного гражданина. Игровые технологии являются эффективными инструментами политического просвещения ученика и возвращения в нем определенных демократических ценностей. Однако внедрение настольных игр в образовательный процесс осложняется рядом ограничений. Среди основных проблемных мест выделяются упрощение моделируемых процессов для легкого входа в игру; ограничения, связанные с игровой механикой; сложность создания компонентов и интерфейса игры; оценка эффективности игры в вопросе политического просвещения. Для эффективного использования потенциала геймификации в политическом просвещении автор предлагает форсировать переход на практический этап становления игровых методов в отечественном образовании.

Ключевые слова: настольные игры, геймификация, политическое просвещение, деловые игры, политические ценности, Липман М., Тоцци М.

Заявление о конфликте интересов. Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

Для цитирования: Скипин Н.С. Настольные игры как инструмент политического просвещения: потенциал и ограничения // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Политология. 2025. Т. 27. № 2. С. 261–271. <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2025-27-2-261-271>

© Скипин Н.С., 2025



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/legalcode>

Board games as a tool for political education: Potential and limitations

Nikolai S. Skipin 

Institute of Scientific Information on Social Sciences, *Russian Academy of Sciences, Moscow, Russian Federation*

✉ skipin@inion.ru

Abstract. The Game Studies subdiscipline still poorly examined the potential of board games in political education and their semantic and methodological limitations. The findings from the board game study can be extrapolated to digital gamification and business games but taking into account that each of these methods has its own characteristics. As examples, the concepts of Discussion à Visées Démocratique et Philosophique by the contemporary philosopher M. Tozzi and “philosophy for children” by M. Lipman are cited as tools for developing the education of a democratically oriented citizen. The game technologies are effective tools for political education of pupils and nurturing certain democratic values in them. However, the introduction of board games into the educational process is complicated by a number of limitations. Among the main problem areas are the following: simplification of the modelled processes for easy entry into the game; limitations related to game mechanics; complexity of creating game components and interface; assessment of the game’s effectiveness in the issue of political education. In order to effectively use the potential of gamification in political education, the author proposes to force the transition to the practical stage of formation of game methods in domestic education.

Keywords: board games, gamification, political education, didactic games, political values, Lipman, Tozzi

Conflicts of interest. The author declares no conflicts of interest.

For citation: Skipin, N.S. (2025). Board games as a tool for political education: Potential and limitations. *RUDN Journal of Political Science*, 27(2), 261–271. (In Russian). <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2025-27-2-261-271>

Введение

Геймификация как предмет междисциплинарных исследований только набирает популярность в отечественной науке. Обзор научных работ, посвященных геймификации, показывает значительный рост интереса со стороны российских ученых. Так, с 2013 по 2018 г. включительно была опубликована 161 статья в журналах из перечня ВАК по теме геймификации; кроме того, всего за 10 лет было опубликовано 820 статей по геймификации, 680 из которых были по педагогическим (519 статей) и экономическим (161 статья) тематикам (наукометрические данные подготовлены при помощи инструментов eLibrary)¹. Социологический (22 статьи) и, тем более, политологический (4 ста-

¹ Научная электронная библиотека eLibrary.ru. URL: <https://www.elibrary.ru> (дата обращения: 01.03.2024).

тьи) аспекты геймификации до сих пор не были должным образом подвергнуты рефлексии со стороны научного сообщества, несмотря на то что само явление геймификации уже переживает третий этап своего становления в нашей стране [Сартакова 2022].

При этом сложно говорить о геймификации без конкретного примера ее реализации, так как она осуществляется различными способами, что определяет просветительскую стратегию и инструменты достижения поставленных целей. Так, можно выделить **цифровую геймификацию** (сюда следует включить видеоигры как определенный вид образовательных/просветительских игр [Белов 2022a] и различные цифровые платформы типа Kahoot! [Magadan-Diaz, Rivas-Garcia 2022]), **деловые игры** (имитацию [Корнейчук 2018], моделирование [Барышникова, Трофимова 2020] или симуляцию определенного процесса [Мурадова 2019], дебаты [Скипин и др. 2019]) и **настольные игры** [Рыжаков 2023], а также комбинированные формы, сочетающие элементы из вышеперечисленных подходов.

В данном исследовании мы подробнее остановимся на настольных играх, их потенциале в политическом просвещении и имеющихся смысловых и методических ограничениях. При этом возможна экстраполяция полученных выводов на цифровую геймификацию и деловые игры, но важно обозначить, что эта экстраполяция неполная, так как разные способы геймификации подразумевают свои особенности, и, следовательно, выводы могут относиться и соответствовать с разной степенью тому или иному подходу.

Обзор практик

Использование настольных игр как инструмента политического образования — идея не новая. Так, например, еще в XVII–XVIII вв. в Англии использовали настольные игры не только для развлечения, но и для политического просвещения молодых людей, а также формирования определенных ценностных ориентаций юных англичан. Вот что об этом пишет Г.В. Шпак: «Одной из основных задач настольных игр было воспитание добродетели. Для этой цели были разработаны два типа игр. Первый предлагал игрокам прожить жизнь англичанина от рождения до смерти, демонстрируя различные типы личностей и повествуя об их пороках и добродетелях. Второй предлагал игроку самому разобраться в основах морали и принципах добродетели, перемещая фишку по полю, на котором были отмечены как положительные (терпение, доброта, покаяние), так и отрицательные (праздность, упрямство, гордыня, пьянство, ложь) черты» [Шпак 2022, с. 346]. Также нельзя сказать, что подобные игры не были результатом философской рефлексии над образовательным процессом. В частности, Г.В. Шпак отмечает, что игры «соответствовали рекомендации Дж. Локка воспитывать примером» [Там же, с. 346] и нужны были, чтобы «руководствуясь советами Дж. Локка, прививать аристократизм юношам вне зависимости от их происхождения» [Там же, с. 338].

Вероятно, использование настольных игр в формировании религиозной, культурной или политической идентичности имеет более глубокую традицию. Так, можно привести в пример исследования игровой культуры народов Восточной Азии отечественного ученого Е.Э. Войтишек. Так, исследователь отмечает, что в Японии «в раннем Средневековье... были популярны разнообразные настольные игры (включая игровые поля с картинками в виде лабиринтов, символизирующих различные жизненные препятствия), где использовались кубики с буддийской тематикой. На гранях этих кубиков вместо штрафов были изображены фрагменты молитвенных обращений к Будде» [Войтишек и др. 2015, с. 98].

Следует отметить, что и сегодня существуют различные формы политического просвещения через игровые образовательные технологии. В частности, можно привести в пример разработки современного философа М. Тоцци, чья концепция *Discussion à Visées Démocratique et Philosophique* («Демократическая и философская дискуссия») является доминирующей во Франции и поддерживается ЮНЕСКО [Tozzi 2013]. Основная задача этого метода состоит в том, чтобы «способствовать формированию размышляющего гражданина» [Chirouter 2019], при том, что гражданин понимается как тот, «кто участвует в жизни политических институтов и в формировании общего блага» [Connac 2019].

Другим примером инструмента «развития разумности и этико-демократических навыков детей» [Философия для детей 1996, 3] является образовательная концепция «философии для детей» М. Липмана. Его образовательная программа подразумевает комплекс различного рода дискуссий и деловых игр, что роднит в инструментальном плане педагогические наработки М. Липмана и М. Тоцци. Кроме того, за педагогическими наработками М. Липмана стоит схожая цель: воспитание демократически-ориентированного гражданина [Lipman 1988]. Игровые технологии в этом отношении действительно являются эффективными, что отмечается и в отечественных исследованиях, например, А.В. Богданов пишет, что «именно игровые формы позволяют в „мягком“ виде реализовать возможности влияния как на формирование культуры вообще, так и на выработку конкретных моделей социально-политического действия в частности» [Богданов 2020b, 471].

В основу педагогических методов и М. Тоцци, и М. Липмана заложены игровые инструменты, ставящие своей целью политическое просвещение ученика и возвращение в нем определенных — как называют их оба автора — демократических ценностей. В этом исследовании нет цели разобраться, какие именно ценности подразумеваются авторами озвученных методов, нам важно отметить, что как и в XVIII в. в Англии, так и в XXI в. во Франции и США можно увидеть использование игровых образовательных технологий не только как формы политического просвещения, но и как инструментов формирования ценностно-мировоззренческих ориентаций. И если в Георгианской Англии для этих целей эффективно использовались настольные игры, то в современных Франции и США на сегодняшний день основным подходом является деловая игра.

Обсуждение

Такой отход от настольных игр, или, вернее сказать, их относительная непопулярность как инструментального решения задачи политического просвещения и формирования определенных ценностей имеет под собой вполне конкретные основания. У настольных игр помимо всех преимуществ геймификации процесса просвещения есть ряд ограничений, осложняющих их внедрение в образовательный процесс. Мы выделяем такие основные проблемные места, которые характерны для настольных игр:

- упрощение моделируемых процессов для легкого входа в игру;
- ограничения, связанные с игровой механикой;
- сложность создания компонентов и интерфейса игры;
- оценка эффективности игры в вопросе политического просвещения.

Сессия настольной игры в контексте политического просвещения — это форма активности, которая в игровой форме и при помощи вспомогательных материалов (карты, фишки, игровое поле и иные интерфейсы) помогает воспроизвести и осмыслить политическое поведение участника при моделировании ситуации. Первым этапом вхождения в игру является введение в контекст моделируемой ситуации, когда участники получают вводные данные того процесса, в котором им предлагается принять участие. Для того чтобы участники сессии настольной игры (особенно если дело касается детей) не потеряли интерес на этом этапе, необходимо простое и понятное введение, что ставит перед игротехником и разработчиком игры задачу упростить моделируемую ситуацию или процесс. Кроме того, первые игровые циклы также должны быть упрощены для закрепления у участников игры основ механики и углубления в контекст модели.

Данное условие рождает некоторые ограничения, с которыми сталкиваются разработчики игр и сами игроки. Для разработчиков основной проблемой является то, что у модели есть предел упрощения, перейдя который теряется сопряжение модели и той части действительности, которую она призвана воспроизвести. Для игроков недостаточное для плавного входа в игровой процесс упрощение является преградой для понимания контекста и демотивирующим фактором, при том что излишняя редукция модели также будет искажать представления о действительности, что может привести к несоответствию полученного опыта и знаний в игре тому, что требует эта действительность. Об этом пишет А.В. Богданов: «...процесс перехода к действительности требует тщательной проработки, выделения конкретных условий перехода, их соблюдения и понимания того, что есть игровые практики и есть настоящее политическое пространство, в рамках которого функционирует человеческое сообщество» [Богданов 2020а, 364].

Схожие проблемы возникают у игротехников и создателей настольных игр для политического просвещения при формировании механики и правил игры. С одной стороны, правила должны быть просты и понятны, способствовать развитию модельной ситуации в необходимом русле, но при этом отражать моделируемые процессы, не ограничивать участников игры для

нестандартных решений и не детерминировать процесс игры до механического воспроизведения операций.

Еще одним проблемным местом является создание интерфейсов и компонентов настольной игры. Явным преимуществом деловых игр перед настольными является то, что деловая игра не подразумевает обязательное наличие вспомогательных материалов (игровых карт, фишек, игрового поля и иных интерфейсов), которые являются атрибутами любых настольных игр. Вероятно, из-за этого ключевого различия зарубежные игротехники отдают предпочтение деловым играм, о чем писалось выше. Отсутствие физических компонентов игры в некотором смысле делает игру мобильнее (без атрибутов настольной игры невозможно проведение игровой сессии) и гибче (наличие пространства для импровизации в ходе игровой сессии). В действительности, компоненты настольных игр — это возможность сделать игру сложнее, а игровой процесс и моделирование доступнее и ближе (особенно если дело касается детей) к игроку. Наличие игрового поля может служить удобным и наглядным интерфейсом для отслеживания процесса игры, наличие игровых карт может взять на себя информативную и вспомогательную функцию и пр. Но органичное встраивание этих компонентов в содержание игры — трудоемкая задача, требующая глубокой проработки игровой механики, особенно если у игры стоит цель обучения и формирования мировоззрения, а также моделирования сложного реального процесса.

Кроме того, определение критериев отслеживания эффективности игровой технологии является важной задачей, стоящей перед ее разработчиками [Богданов 2020b, 471]. Одной из форм отслеживания эффективности могут стать различные социологические инструменты, фиксирующие определенные мировоззренческие позиции на входе и на выходе, при сравнении которых можно пронаблюдать динамику результатов после определенного количества сессий игр.

Все это касается и конкретных примеров настольных игр, несущих в себе функции политического просвещения. Строго говоря, «коммерческих настольных игр»², которые бы позиционировались как инструменты политического просвещения, на сегодняшний день нет. В коммерческом сегменте существуют так называемые «политические» настольные игры, которые зачастую являются подтипом стратегий. Характерной чертой этих игр является сложная дипломатическая составляющая игры (например, игра «Переворот» (Coup), или «Орифламма» (Oriflamme)) или отсылка к историческим (или поп-культурным) контекстам, в которых происходили активные политические процессы (например, игра «Рюрик», или «Игра престолов» (Game of Thrones)). В данных и подобных настольных играх не ставится задача именно политического просвещения, игроки практикуют дипломатические и экономические навыки, знакомятся с историческими сюжетами или контекстуальной информацией о конкретном художественном произведении.

Также в коммерческом сегменте представлены игры, основанные на сюжете видеоигр, которые формируют общественное сознание и корректируют

² То есть игр, продающихся в открытом доступе на торговых площадках и маркетплейсах.

социальную память [Белов 2022b]. При этом, как отмечают исследователи: «...компьютерные игры представляют собой ресурс реализации мемориальной политики, применяемый, вероятно, лишь частично осознанно» [Белов, Кретова 2020, с. 60]. Таким образом, будет некорректно утверждать, что в «настольной репродукции» видеоигры этот компонент являлся осознанно поставленной задачей. Примером таких настольных игр являются «„Цивилизация“ Сида Мейера» (Sid Meier's Civilization) или «Метро 2033» (Metro 2033).

Также в России существует малоизученная и несистематизированная ниша настольных игр, выполненных в рамках социальных проектов. Среди таких игр есть и те, задачей которых является политическое просвещение и сохранение исторической памяти. Данные проекты редко становятся коммерческими, так как основная аудитория, на которую направлены разработанные в этих проектах настольные игры — школы и университеты. Игры являются инструментом просвещения школьников и студентов и имеют дидактическую привлекательность, но не коммерческую. Такие игры подразделяются на три основные группы: викторины, симуляции и дебаты.

Так, группу викторины представляют настольные игры «Ленинградская битва. Операция „Искра“»³ или «Хранители времени»⁴. Данный тип игр направлен на ознакомление участников с материалами игры посредством ответов на вопросы викторины и дальнейшее изучение справочного материала.

Другую группу игр, разработанных в рамках социальных проектов, — симуляции реальных процессов — может представить настольная экологическая игра «Планета 36,6»⁵. Игра знакомит игроков с достопримечательностями одного региона (Воронежская область), а также через механику игры позволяет обнаружить экологические проблемы региона и способы их решения на разных уровнях, в том числе политическом. Другим примером инструмента политического просвещения из числа симулятивных настольных игр является игра «Городская дума»⁶. Ее механика направлена на симуляцию работы городской думы и реальных политических процессов, сопутствующих политической борьбе.

К третьей группе — дебаты — можно отнести такие игры, как «Под защитой профсоюза»⁷ или игра «Колыбель: Исход»⁸. В данном типе настольных игр механика строится вокруг персонажей, доставшихся участникам игры, и их взаимодействия в рамках условий победы.

³ В Петербурге выпустили настольную игру. URL: <https://rg.ru/2024/05/08/reg-szfo/zdes-vse-za-nashih.html> (дата обращения: 17.04.2025).

⁴ Настольная игра хранители времени. URL: <https://pushkeen.ru/projects/khraniteli-vremeni> (дата обращения: 17.04.2025).

⁵ Настольная экологическая игра «Планета 36,6». URL: <http://sdo-vrn.ru/nastolnaya-ekologicheskaya-igra-planeta-366> (дата обращения: 17.04.2025).

⁶ Настольная игра Городская дума. URL: <https://gordumagame.ru/> (дата обращения: 17.04.2025).

⁷ ФНПР «Стратегический резерв». URL: <https://straterezerv.fnpr.ru/> (дата обращения: 17.04.2025).

⁸ Начался новый этап реализации проекта «Российская философия в UNESCO House и ведущих вузах Европы и России». URL: https://vk.com/philskill?w=wall-163412005_742 (дата обращения: 17.04.2025).

Подводя итог, следует отметить, что в настоящее время в России все более актуальной становится тема геймификации политического просвещения. Так, АНО «Институт развития интернета», учредителем которой, согласно информации из открытых источников, является Экспертный институт социальных исследований⁹, реализует проекты, направленные на «укрепление гражданской идентичности и духовно-нравственных ценностей»¹⁰. Среди таких проектов есть и видеоигры, при этом из приведенных на сайте девяти игр — восемь разработаны в 2024 г. Также можно отметить, что государственную поддержку от Фонда президентских грантов получили 10 проектов по созданию настольных игр, так или иначе связанных с политическим просвещением или формированием национально-государственной идентичности¹¹. От Президентского Фонда Культурных Инициатив сопоставимое финансирование за последние годы получили еще 7 проектов с подобными настольными играми¹².

Заключение

Анализ российского научного ландшафта демонстрирует растущий интерес к геймификации, однако ее социологические и политологические аспекты остаются слабоизученными. Несмотря на публикацию более 800 работ за последнее десятилетие, лишь единицы из них затрагивают вопросы формирования коллективных представлений, коррекции социальной памяти или политической идентичности через игровые механики. Это создает методологический вакуум, особенно на фоне активного внедрения игровых технологий в образовательные и просветительские проекты. Третий этап становления геймификации в России, характеризующийся систематизацией теоретических подходов, требует усиления междисциплинарных исследований, включая политологию и социологию.

Исторический опыт (от Георгианской Англии до современной России) подтверждает, что настольные игры способны быть эффективным инструментом формирования ценностных ориентаций и политического сознания. Их ключевое преимущество — наглядность и интерактивность, позволяющая моделировать сложные социально-политические процессы в доступной форме. Однако выявлены четыре основных ограничения: упрощение моделируемых процессов, ведущее к искажению реальности; жесткость игровой механики, ограничивающая креативность участников; трудоемкость разработки компонентов (игровые поля, карты); сложность оценки эффективности (необходимость интеграции социологических методов).

⁹ АНО ИРИ. URL: <https://www.rusprofile.ru/id/9237815> (дата обращения: 17.09.2024).

¹⁰ ПОЛОЖЕНИЕ. URL: <https://ири.пф/upload/iblock/71f/f5mufetnen43dj2z5fz24a5geoutf737/Положение%20о%20Конкурсном%20отборе.pdf> (дата обращения: 07.10.2024).

¹¹ Фонд президентских грантов. URL: <https://президентскиегранты.рф> (дата обращения: 07.10.2024).

¹² Президентский фонд культурных инициатив. URL: <https://фондкультурныхинициатив.рф> (дата обращения: 07.10.2024).

Эти проблемы частично решаются в деловых играх и цифровых форматах, что объясняет их популярность в зарубежной практике. Тем не менее настольные игры сохраняют уникальную роль в работе с детской аудиторией благодаря тактильному взаимодействию и возможности визуализации абстрактных концепций.

В России наблюдается рост проектов, использующих настольные игры для политического просвещения, однако их реализация носит фрагментарный характер. Примеры типа «Городской думы» или «Колыбель: Исход» демонстрируют потенциал симуляций и дебатов, но сталкиваются с двумя вызовами. Во-первых, это коммерческая нерентабельность: большинство игр создаются в рамках социальных проектов и зависят от грантовой поддержки (Фонд президентских грантов, Президентский фонд культурных инициатив, грантовые конкурсы Росмолодежь). Во-вторых, это методическая разрозненность, т.е. отсутствие единых стандартов разработки и оценки, что затрудняет масштабирование успешных кейсов.

При этом историческая традиция игровых методов в отечественной педагогике (работы Выготского, Эльконина, Щедровицкого) остается недостаточно востребованной в современных условиях.

Настольные игры остаются перспективным, но недооцененным ресурсом политического просвещения. Их сила — в способности сочетать образовательную функцию с эмоциональной вовлеченностью, что особенно важно в работе с молодежью. Однако для перехода от «местечковых проектов» к системной реализации необходимо преодолеть разрыв между теорией и практикой, активизировать междисциплинарное сотрудничество и адаптировать международный опыт к российским реалиям. Только в этом случае геймификация сможет стать не просто модным трендом, а устойчивым элементом образовательной и просветительской политики.

Поступила в редакцию / Received: 12.12.2024

Доработана после рецензирования / Revised: 15.02.2025

Принята к публикации / Accepted: 01.03.2025

Библиографический список

- Барышникова Е.Н., Трофимова Г.Н. Симулятивные тренинги на уроке РКИ (уровень В2) // Русский язык за рубежом. 2020. №2 (279). С. 42–47. <https://doi.org/10.37632/ri.2020.279.2.006> EDN: QCWNCC
- Белов С.И. Видеоигры — инструмент формирования коллективных представлений о событиях прошлого, настоящего и будущего? // Проектирование будущего. Проблемы цифровой реальности. 2022а. № 1 (5). С. 223–233. <https://doi.org/10.20948/future-2022-20>. EDN: QIQXBO
- Белов С.И. Историческая символика видеоигр как фактор коррекции социальной памяти населения (на материалах франшизы Assassin's Creed) // Диалог со временем. 2022b. № 81. С. 242–248. EDN: VGIWBR
- Белов С.И., Кротова А.А. Компьютерные игры как ресурс реализации политики памяти: практический опыт и скрытые возможности (на материалах позиционирования событий Великой Отечественной войны) // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: История и политические науки. 2020. № 1. С. 54–63. <https://doi.org/10.18384/2310-676X-2020-1-54-63> EDN: TZYAGE

- Богданов А.В.* Игра в политику vs. политическая игра: к постановке проблемы (часть 1) // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Социология. Политология. 2020а. Т. 20, № 3. С. 362–365. <https://doi.org/10.18500/1818-9601-2020-20-3-362-365> EDN: GFVDPAP
- Богданов А.В.* Игра в политику vs. политическая игра: к постановке проблемы (часть 2) // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Социология. Политология. 2020б. Т. 20, № 4. С. 470–473. <https://doi.org/10.18500/1818-9601-2020-20-4-470-473> EDN: RCURAA
- Войтишек Е.Э., Кудинова М.А., Шмакова А.С.* Игровые традиции и ритуальное винопитие в культуре народов Восточной Азии // Вестник Новосибирского государственного университета. Серия: История, филология. 2015. Т. 14. № 4. С. 92–100. EDN: UMKVLP
- Корнейчук Б.В.* Деловая игра в контексте постиндустриального развития // Инженерное образование. 2018. № 23. С. 124–129. EDN: VQCADR
- Мурадова Н.М.* Бизнес-симуляция как элемент геймификации // Плехановский барометр. 2019. № 4. С. 37–39. EDN: VTFUUN
- Рыжаков А.Н.* Геймификация и опыт применения настольных научных игр в популяризации научной и технологической деятельности в области мелиорации // Пути повышения эффективности орошаемого земледелия. 2023. № 3 (91). С. 332–343. EDN: WBTRHF
- Сартакова Е.Е.* Проблемы развития теории геймификации в России // Вестник Томского государственного педагогического университета. 2022. № 2 (220). С. 168–187. <https://doi.org/10.23951/1609-624X-2022-2-168-187> EDN: VHYQUD
- Скипин Н.С., Ваганов М.Г., Иванов К.В., Федотов М.С.* Философский бой : методическое пособие // ЧОУ ВО МИДиС. 2019.
- Философия для детей / РАН. Ин-т философии ; ред. Н.С. Юлина. Москва : ИФ РАН, 1996.
- Шпак Г.В.* Настольные игры в Англии эпохи Георгов как инструмент воспитания, обучения и распространения научных знаний // Преподаватель XXI век. 2022. № 3–2. С. 337–352. <https://doi.org/10.31862/2073-9613-2022-3-337-352> EDN: KNTEJO
- Chirouter E.* Pratiques de la philosophie avec les enfants // Les Cahiers Dynamiques. 2019. Vol. 76, no. 3. P. 73–82. <https://doi.org/10.3917/lcd.076.0073> EDN: JKCNKU
- Connac S.* Coopération entre élèves, éducation à la citoyenneté et écriture à l'école primaire // Educations. 2019. No. 2. URL: <https://www.openscience.fr/Cooperation-entre-eleves-education-a-la-citoyennete-et-ecriture-a-l-ecole> (accessed: 27.06.2024). <https://doi.org/10.21494/ISTE.OP.2019.0369>
- Lipman M.* Philosophy goes to school. Philadelphia : Temple University Press. 1988.
- Magadan-Diaz M., Rivas-Garcia J.I.* Classroom gamification in online higher education: The use of Kahoot // Campus Virtuales. 2022. Vol. 11, no. 1. P. 137–152. <https://doi.org/10.54988/cv.2022.1.978> EDN: GRJFLI
- Tozzi M.* La dialectique démocratie-philosophie dans une DVDP (Discussion à Visées Démocratique et Philosophique) // Diotime. 2013. No. 57. URL: <https://diotime.lafabriquphilosophique.be/numeros/057/012/> (accessed: 27.06.2024).

References

- Baryshnikova, E.N., & Trofimova, G.N. (2020). Simulation training in the Russian as a foreign language lesson (level B2). *Russian Language Abroad*, 2(279). (In Russian). <https://doi.org/10.37632/pi.2020.279.2.006>
- Belov, S.I. (2022a). Are video games a tool for the formation of collective ideas about the events of the past, present and future? *Designing the future. The challenges of digital reality*, 1(5), 223–233. (In Russian). <https://doi.org/10.20948/future-2022-20>
- Belov, S.I. (2022b). Historical symbolism of video games as a factor in correcting the social memory of the general public (on the materials of the Assassin's Creed franchise). *Dialogue with Time*, 81, 242–248. (In Russian). <https://doi.org/10.21267/aquilo.2022.81.81.017>

- Belov, S.I., & Kretova, A.A. (2020). Computer games as a resource of the politics of memory: practical experience and hidden opportunities (based on games representing World War II events). *Bulletin of the Moscow State Regional University (History and Political Science)*, 1, 54–63. (In Russian). <https://doi.org/10.18384/2310-676x-2020-1-54-63>
- Bogdanov, A.V. (2020a). The game of politics vs. the political game: Posing a problem (part 1). *Izvestia of Saratov University. Sociology Politology*, 20(3), 362–365. (In Russian). <https://doi.org/10.18500/1818-9601-2020-20-3-362-365>
- Bogdanov, A.V. (2020b). The game of politics vs. the political game: Posing a problem (Part 2). *Izvestia of Saratov University. New Series. Series: Sociology. Politology*, 20(4), 470–473. (In Russian). <https://doi.org/10.18500/1818-9601-2020-20-4-470-473>
- Voitishk, E.E., Kudinova, M.A., & Shmakova, A.S. (2015). Game traditions and ritual wine drinking in the culture of East Asia peoples. *Vestnik NSU. Series: History and Philology*, 14(4), 92–100. (In Russian).
- Korneichuk, B.V. (2018). Business game in the context of post-industrial development. *Engineering education*, 23, 124–129. (In Russian)
- Muradova, N.M. (2019). Business simulation as an element of gamification. *Plekhanovskii Barometr*, (4), 37–39. (In Russian).
- Ryzhakov, A.N. (2023). Gamification and experience of using scientific board games in the popularization of scientific and technological activities in the field of land reclamation. *Ways of Increasing the Efficiency of Irrigated Agriculture*, (3), 332–343. (In Russian).
- Sartakova, E.E. (2022). Problems of development of the theory of gamification in Russia. *TSPU Bulletin*, (2), 168–187. (In Russian). <https://doi.org/10.23951/1609-624X-2022-2-168-187>
- Skipin, N.S., Vaganov, M.G., Ivanov, K.V., & Fedotov, M.S. (2019). *Philosophical duel: A methodological guide*. CHOU VO MIDiS. (In Russian).
- Yulina, N.S. (Ed.). (1996). *Filosofiya dlya detei* [Philosophy for children]. IF RAN. (In Russian).
- Shpak, G.V. (2022). Board games in England of the Georgian era as a tool of education, upbringing and distribution of scientific knowledge. *Prepodavatel XXI Vek*, (3–2), 337–352. (In Russian). <https://doi.org/10.31862/2073-9613-2022-3-337-352>
- Chirouter E. (2020). Pratiques de la philosophie avec les enfants. *Les Cahiers Dynamiques/Les Cahiers Dynamiques*, 76(3), 73–82. <https://doi.org/10.3917/lcd.076.0073>
- Connac, S. (2018). Coopération entre élèves, éducation à la citoyenneté et écriture à l'école primaire. *Educations*, 2(1). <https://doi.org/10.21494/iste.op.2019.0369>
- Lipman, M. (1988). *Philosophy goes to school*. Temple University Press.
- Magadán-Díaz, M., & Rivas-García, J.I. (2022). Gamificación del aula en la enseñanza superior online: el uso de Kahoot. *Campus Virtuales*, 11(1), 137. <https://doi.org/10.54988/cv.2022.1.978>
- Tozzi, M. (2013). *La dialectique démocratie-philosophie dans une DVDP (Discussion à Visées Démocratique et Philosophique)*. Diotime.lafabriquephilosophique.be. Retrieved from <https://diotime.lafabriquephilosophique.be/numeros/057/012>

Сведения об авторе:

Скипин Николай Сергеевич — научный сотрудник, Институт научной информации по общественным наукам Российской академии наук (e-mail: skipin@inon.ru) (ORCID: 0000-0003-4267-0099)

About the author:

Nikolai S. Skipin — researcher, Institute of Scientific Information on Social Sciences, Russian Academy of Sciences (e-mail: skipin@inon.ru) (ORCID: 0000-0003-4267-0099)



DOI: 10.22363/2313-1438-2025-27-2-272-284

EDN: KPMLQD

Научная статья / Research article

Дивергенция правящего класса и игры политиков: штрихи к современной стадии элитогенеза

А.И. Соловьев

Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова, *Москва, Российская Федерация*

✉ solovyev@spa.msu.ru

Аннотация. Современная стадия элитогенеза утверждает ведущую роль внутри элитарного соперничества в качестве источника общественных трансформаций. В этом смысле маневры и политические игры элитарных группировок являются наиболее мощными триггерами масштабных инноваций и политически целесообразных проектов в современных государствах. При этом актуальные формы осуществления правящими кругами своего функционала связаны не столько с институциональными, сколько с коалиционными формами политического доминирования, складывающимися на пересечении интересов различных элитарных групп, сочетания их статусных и неформальных связей. При этом неизменным остается преимущественный рост их управленческих компетенций по сравнению с населением, что создает предпосылки для усиления непрозрачности действий по принятию решений и распределению ресурсов. В этом контексте возникает исследовательская задача, предполагающая выяснение актуальных последствий этих тенденций, причем как для динамики самого правящего слоя, так и отношений государства и общества. Использование сетевых подходов и структурно-функциональных методов исследования позволяет констатировать, что уже сегодня коалиционные «игры» в правящем классе демонстрируют не только корректировку политических проектов или идейно-политические компромиссы при обновлении государственных стратегий, но и сигнализируют о структурном самообновлении правящих кругов, выводящих на историческую арену более автономные (пост)элитарные сообщества, контролирующие ключевые механизмы распределения ресурсов, но при этом утрачивающие ответственность перед обществом. Используемые ими неформальные методы влияния на цели государственной политики усиливают внутренние размежевания правящих кругов, одновременно повышая латентный характер разработки государственной политики и увеличивая дистанцию между государством и обществом.

Ключевые слова: правящее меньшинство, правящий класс, политические элиты, власть, государство, общество, постэлиты, конфликты

© Соловьев А.И., 2025



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/legalcode>

Заявление о конфликте интересов. Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

Для цитирования: Соловьев А.И. Дивергенция правящего класса и игры политиков: штрихи к современной стадии элитогенеза // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Политология. 2025. Т. 27. № 2. С. 272–284. <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2025-27-2-272-284>

Elite Dynamics and Political Gamesmanship: Exploring the Modern Stage of Elitogenesis

Alexander I. Solovyev 

Lomonosov Moscow State University, *Moscow, Russian Federation*

✉ solovyev@spa.msu.ru

Abstract. According to the contemporary stage of elitist origin, elite rivalry is the primary driver of societal change. In this way, the most potent catalysts for significant inventions and politically motivated initiatives in contemporary governments are the political ploys and manipulations of elite groups. However, the ways in which the ruling circles actually carry out their duties are more closely linked to coalitional forms of political dominance that emerge at the nexus of the interests of different elite groups, a confluence of their status and unofficial connections. However, their managerial competencies have not grown as much as the population as a whole, which sets the stage for decision-making and resource allocation to become more opaque. Clarifying the true effects of these changes on the dynamics of the ruling class as well as the interactions between the state and society presents a study challenge in this setting. The use of network approaches and structural and functional research methods enables us to state that, even today, the coalition “games” in the ruling class signal the structural self-renewal of the ruling circles, bringing more autonomous (post) elite communities that control key resource allocation mechanisms while simultaneously losing their responsibility to society. This is in addition to the adjustment of political projects or ideological and political compromises in updating government strategies. In addition to enhancing the latent character of public policy development and the distance between them, their informal means of influencing public policy aim to deepen the internal differences within the ruling circles.

Keywords: ruling minority, ruling class, political elites, government, state, society, post-elite, conflicts

Conflicts of interest. The author declares no conflicts of interest.

For citation: Solovyev, A.I. (2025). Elite dynamics and political gamesmanship: Exploring the modern stage of elitogenesis. *RUDN Journal of Political Science*, 27(2), 272–284. <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2025-27-2-272-284>

Вместо введения: политическая реальность и фантомные боли ретроспективной элитологии

Мировой опыт убедительно показал, что качество и состав правящего меньшинства были и остаются важнейшим и непосредственным источником общественных изменений. Собственно элитарная фаза саморазвития правящих

кругов началась в Новое время с постепенного формирования их качественно новых связей с обществом, предопределивших появление представительных механизмов, процедурных зависимостей от избирателей, обретение государственными институтами общегражданского статуса, а также необходимость продуцирования массовых ценностей для поддержания политических коммуникаций с населением. По сути, такие трансформации сигнализировали обществу, что у него появился некоторый шанс для попадания в «чертоги власти» и участия в распределении ресурсов. Эти политические сигналы впоследствии спровоцировали целый ряд достаточно иллюзорных попыток обосновать не только перспективы последующей передачи правящими элитами своего функционала обществу, но и построения на этой основе новой модели общественного устройства (К. Маркс, В. Ленин, Ортега-и-Гассет). Впрочем, на практике идеи, усматривавшие в историческом движении элит перспективу утраты ими своего господствующего положения, так и остались гипотезами. Даже последовательно сменявшие друг друга волны демократизации обозначили не реальное вовлечение общества в процесс принятия ключевых государственных решений (породивших желание «демократизировать» демократию), а последовательное дистанцирование общественности от реальных механизмов распределения активов и ресурсов социума.

Мировой опыт весьма убедительно показал, что неожиданные изменения политических траекторий государств, инициированные внутриэлитарными распрями «дворцовые» перевороты или многочисленные факты дискриминации граждан на фоне укрепления персоналистских и диктаторских методов управления государством, а также иные аналогичные факты подчеркивают ведущую роль правящих кругов. То есть тех сил, которые не желают делить с обществом свои прерогативы, в основном проявляя тягу к усилению своего доминирования и господства (вплоть до политической гегемонии и монополизации власти). Не случайно ученые констатируют, что постоянные «импровизации политиков», переполненные «идеологической гордыней», обуславливают «ограниченную способность» властей «принимать чувствительные (для общества. — А.С.) решения» и в конечном счете заставляют «людей чувствовать себя экономически и социально брошенными» [Díaz M. 2021: 1]. В обществах же с разнородной культурой власти не только провоцируют постоянные скачки и сдвиги в государственной политике, но и поддерживают у людей многочисленные проявления ложной идентичности (формирующие одну групповую солидарность в ущерб другой). Не секрет и то, что даже в лоне мировой политики межэлитарные ассоциации превращаются в более влиятельных игроков, нежели межправительственные институты. Одним словом, правящие элиты по преимуществу двигаются не навстречу обществу и его интересам, а, напротив, усиливают отчужденность от своего населения.

Как бы то ни было, но определение траекторий государственного развития, распределение крупных ресурсов и даже более частные формы перемещения общественных активов зависят от политической *воли* правящих

кругов, превосходящей по своему влиянию значение гражданских структур и любых государственных институтов. Такое положение заставляет иначе размышлять о перспективах отношений государства и общества, ибо нынешняя фаза исторического развития не дает особых оснований для комплиментарных оценок политической роли масс или же устойчивых перспектив развития демократии. В этом контексте глубокий скепсис вызывают теоретические клише, утверждающие «ответственность власти» перед обществом или же непереносимое «участие гражданского общества» в «принятии государственных решений», а также иные морально обусловленные максимы, явно диссонирующие с реальным положением дел. Попытки же усматривать в сегодняшнем опыте основания грядущего расширения политико-управленческих контактов власти и населения и вовсе представляются неким теоретическим казусом.

Сегодня есть все основания говорить о том, что заданная Новым временем историческая рамка взаимной ответственности правящей элиты и гражданского населения во многом исчерпала свой объяснительный потенциал. Правящие элиты (особенно в наиболее развитых странах) уже наработали достаточный опыт и компетенции не только и не столько для эффективного управления государством, сколько для снижения властных претензий гражданского сектора и даже реальных прав населения на оспаривание политических решений. По сути, приоритет «политической воли» властей, фильтрующих и интерпретирующих потребности общества, превращается в первостепенный, а, подчас и в единственный источник разработки государственных стратегий.

Опосредованные и малоэффективные связи граждан с правящими кругами сохраняют в качестве главного источника саморазвития последних внутриэлитарные конфликты, постоянно провоцирующие межинституциональные трения и соперничество лидеров (их конституэнтов), расширение дискреционных полномочий госбюрократии и тиражирование рентоориентированных и коррупционных практик. На этом фоне, разрабатывая ключевые политические решения, правящие круги, активно сотрудничающие с неформальными (сетевыми) коалициями крупных собственников и контролеров бизнеса (также иных ресурсно оснащенных группировок), постоянно используют латентные, скрытые от общества методы согласования целей и интересов.

Внутренне диверсифицированная среда межэлитарных коммуникаций превращает сферу власти и управления в пространство постоянного маневрирования различных группировок правящего класса. Но если статусные игроки в основном используют иерархические механизмы соперничества, а лобби или группы организованных интересов стремятся закрепиться в аппарате управления, то сетевые игроки пытаются за счет неформального разрушения административных барьеров захватить и колонизировать (травмируя и исчерпывая их гражданский функционал) основные институты власти изнутри. Все эти маневры не только ведут к образованию различных ассоциаций статусных

и неформальных акторов¹. Нередко они превращают государственное управление в «игротеху», стремясь всего лишь и при этом игнорируя интересы общества оказаться в шаговой доступности от контролируемых выигрышной коалицией центров и узлов распределения общественных ресурсов [Соловьёв 2024]. Причем наиболее влиятельные группировки, желая образовать с лидером коллаборацию по тем или иным вопросам, соперничают даже с лицами из его ближнего окружения.

Основные стратегии политических «геймеров» инвестируют их ресурсы в механизмы усиления фактического влияния. В то же время подогреваемые амбициями, тщеславием или ревностью этих акторов к более успешным партнерам, эти задачи неизменно провоцируют склонность таких игроков к различным формам автономизации (в том числе дистанцированности от мнения экспертов), превращаясь в вершину стихийного маневрирования правящей элиты в сфере власти [Twersky, Kahneman 1986]. Действуя в угоду собственным интересам (не останавливаясь перед многократным изменением политических идентичностей или «переобучением на лету»), эти «геймеры» способны утрачивать ответственность не только перед обществом, но и перед государством (например, стремясь нанести ущерб своим конкурентам, они нередко оказываются «под чужим флагом», деформируя национальные интересы². Однако в любом случае поскольку такие «игры» «не содержат всей истины» (П. Бурдьё), их постоянное воспроизводство позволяет государству одновременно осуществлять различные и вполне противоречивые «государственные политики» (Дж. Алисон), регулируя при этом реальный уровень стабильности и общественной напряженности. При этом общество выступает здесь вполне маргинальным источником политического влияния, используемым лишь наименее ресурсно оснащенными элитарными группами, апеллирующими к общественному мнению для усиления своих позиций в пространстве власти.

Показателем элитарной соревновательности, отражающим подвижный уровень внутренней дивергенции правящих сил, является инициация различных управленческих стартапов, формирующих альтернативные направления политического выбора как в национальном, так и в международном пространствах (не исключая распространение спровоцированных этой борьбой «рукотворных рисков») (Э. Гидденс). Поскольку же ориентация элитарных акторов на свои интересы неразрывно связывается и с самовоспроизводством в сфере власти, то те акторы, которые ориентируются на высокие нравственно-этические нормы и принципы гражданского сообщества, по сути, составляют угрозу базовым интересам этого слоя.

¹ Поскольку эти политические игры невозможно объяснить в рамках рационально непротиворечивых моделей, эпистемологическим отражением этих политических игр становится резкое возрастание в политическом анализе транскриптов метафорического содержания — ассамбляжей, машин власти, спорадических коалиций, субсистем и других вариантов «сборки» различных сегментов правящего класса.

² Например, Дж. Байден еще до своего ухода с поста президента США своими последними решениями не просто осложнил положение следующей администрации, но и предопределил более глубокое втягивание страны в вооруженные конфликты в Европе и на Ближнем Востоке

О значении внутреннего размежевания элитарных слоев (расцениваемого рядом ученых как проявление «группового невроза» правящих слоев [Stagner 1936]) для развития общества исследователи говорили еще с середины прошлого века [Keller 1963]. В настоящее время в науке активно исследуются различные типы внутриэлитарных противоречий: функциональные [Keller 1963], идеологические [Higley, Burton 2012], структурные [Соловьев 2021], а также индифферентные по отношению к основаниям конфликтности. В последнем случае К. Худoley и Ю. Колотаев говорят о «сегментации» (обозначающей элитарные размежевания «при сохранении взаимных контактов»), «фрагментации» (отражающей «тенденцию к сокращению» или прекращению коммуникаций, сложившихся на предыдущем этапе) и «поляризации» («закрепляющей распад» правящей страты на группы с противоположными интересами и позициями) [Худoley, Колотаев 2024: 89].

Однако общим знаменателем применения различных классификаторов является понимание интенсификации политического доминирования элитарных группировок, подрывающее (разрушающее) возвышенные помыслы об «элитах развития», которые должны вести общества к «высотам прогресса» (например, за счет овладения новыми цифровыми инструментами), или о возможности общества взять под контроль их цели и практики³. Иначе говоря, общество пока не выработало надежных средств подчинения механизмов императивного регулирования и координации межгрупповой конкуренции правящего класса в свою пользу. В то же время элитарные круги последовательно осваивают новые пространства и технологии (в том числе цифровые) своего политического господства.

Одним словом, пока в обществе существуют незначительные механизмы демократической делиберации, правящие элиты учатся увереннее управлять избирательным процессом, сокращать возможности оппозиции, возводить перед населением административные барьеры и поддерживать нужное соотношение между контролем и уступками гражданам. Более того, последовательно укрепляя механизмы фактического доминирования на национальных площадках, правящие круги вступают в коллаборацию с внешними игроками, укрепляя пространство социального контроля за населением.

Тенденции и направления современного элитогенеза: очевидность против нормативных конструкций

В контексте самовоспроизводства и самообновления правящего слоя действуют механизмы, с одной стороны, демонстрирующие сочетание различных (микро)групповых (отраслевых, территориальных, транстерриториальных) сообществ внутри правящего класса, а с другой — некие общие, интегрированные тенденции (связанные с последовательным укреплением ими властных позиций). Наиболее ресурсно оснащенные группы правящей элиты в ряде западных

³ См.: [Охотский, Григорян 2022; Пляйс 2024]; Тимофеева Л.Н. Отщепенцы или новые страты развития? На какие категории можно разделить нынешнюю контрэлиту и чего она добивается // Независимая газета, 03.09.2013.

стран даже трансформировали структурные параметры государственного управления демократического типа, соединив основные механизмы хозяйственно-распорядительной деятельности с силовыми структурами, институализировав неформальный профиль дискурсивных отношений и утвердив этатистские принципы правления под флагом неолиберальных режимов. По сути, это «привело к... авторитарной этатистской форме неолиберального режима, характерного для государств перманентно жесткой экономии, требующей усиленного надзора и контроля для своего поддержания», что в конечном счете подтвердило «предположение Никоса Пуланзаса... о том, что авторитарный этатизм становится нормальной формой капиталистического типа» развития общества [Jessop 2019: 343]. Не менее примечательным фактом является и формирование крупными игроками вооруженных «охранных» структур для защиты своих позиций в административном и бизнес-секторах (что порождает основания для качественно новой волны конкуренции).

Применительно к элитогенезу как таковому можно говорить о его *двух* общих тенденциях: в *первую* очередь можно зафиксировать прогрессирующее сокрытие правящими кругами различных форм своего доминирования, позволяющего национализировать издержки и приватизировать выгоды под лозунгом «рационально выверенной» и «научно обоснованной» государственной политики. И чем крупнее распределяемые в стране ресурсы, тем больше власти интерпретируют свое политическое господство как форму организации общественного порядка (затемняющую, однако, бенефициаров такой политической линии).

Безусловно, такой тип государственного проектирования (хотя и связан с массовым разочарованием граждан к демократическим порядкам [Levitsky, Zibblatt 2018; Przeworski 2019]) предполагает вытеснение гражданского населения на далекую политическую периферию. Главное, что все более отчетливо звучащие требования перемен не способны изменить реальные конструкции разработки государственной политики.

Вторая, не менее принципиальная тенденция в эволюции правящего слоя демонстрирует приращение управленческих знаний и навыков правящей элиты, неуклонно увеличивающей отрыв от соответствующих параметров политического участия рядовых граждан. И хотя в разных государствах степень активности населения весьма неидентична, элитарные группировки эффективно используют компетентностные разрывы для усиления своего доминирования. При этом в ряде стран элиты закрепляют свои преимущества за счет ограничения доступа граждан к Интернету (КНР, Северная Корея и др.), сокращения политических институтов, действующих в сфере гражданского просвещения и образования, изменения учебных программ в университетах и средней школе и т.д.⁴

⁴ Показательна в этом отношении практика утверждения модели «умной нации» в Сингапуре, где условием обретения гражданами высококачественных государственных товаров и услуг является их безусловное невмешательство в процессы государственной власти и управления [Сморгунов 2021]. В РФ за три последние года приостановлено преподавание социологии, политологии и культурологии в педагогических университетах, прекращена деятельность более двух тысяч НКО, действовавших в социальной сфере и т.д.

В повседневном формате обозначенные тенденции самовоспроизводства правящего класса порождают *три* основных направления, поддерживающих изменение его состава, асимметричность распределяемых ресурсов, а также внутриэлитарные конфликты и разнообразный характер влияния элит на структуры гражданского сектора. К таким направлениям можно отнести *проектные, идейные и структурные* преобразования, в рамках которых элиты реагируют на вызовы внешней среды, урегулируют внутренние конфликты и совершенствуют свои способности в области политической «игротехики».

Так, *проектные* трансформации отражают сочетание политико-административных и рыночных видов активности правящего класса, олицетворяющих целенаправленный характер его профессиональной деятельности. Обладая различным сочетанием рутинизированной и инновационной активности, осуществляемые элитой проекты (программы, стратегии) не только поддерживают его отношения с обществом, но и стимулируют столкновение секторальных интересов правящего класса⁵. Данный тип соперничества элитарных групп, способствуя разновекторности государственных политик и нередко доходя до «полувраждебных» отношений структур и институтов (А. Вилдавски), превращается в мощный источник диверсификации государственной власти и создавая серьезные угрозы для осуществления общенациональных стратегий (не исключая при этом применение силы против отдельных лиц и групп в рамках правящего режима). При этом самым принципиальным значением обладают постоянные конфликты в ближнем и дальнем окружении политических лидеров⁶.

Как показал опыт, несмотря на то что итогом внутриэлитарного соперничества становится повышение активности правящего слоя и заполнение инновационными проектами существующих в государстве управленческих пустот, негативными последствиями таких соревновательных практик является блокировка деятельности отдельных институтов и усиление административных барьеров. При этом крупные проекты (связанные с привлечением зарубежного капитала, не исключаяющего и его теневых форм) могут приводить к усилению зависимости национальной элиты от внешних игроков, в результате чего складывающаяся межэлитарная коллаборация

⁵ Так, заинтересованность в развитии экономики знаний, зеленой энергетики или цифрового правительства и даже в борьбе с коррупцией на деле демонстрирует типичные примеры целенаправленной активности различных внутриэлитарных группировок, порождающих межинституциональные трения на различных аренах и площадках государства.

⁶ Такие конфликты особенно чувствительны при выявлении «кротов» или «перебежчиков» в другие политические команды, способные за счет передачи конфиденциальной информации провоцировать политические конфликты, кризисы легитимации и даже смену режимов. Так, на Украине в период президентства Кучмы в США сбежал охранник первого лица с компрометирующей его информацией, что породило большой международный скандал, оказавший существенное влияние на репутацию Президента.

способна порождать риски реальной утраты государством своего внешнего суверенитета⁷.

Идейное направление элитарной трансформации отражает зависимость и характер укрепления правящими кругами своих позиций от использования мифологических, идеологических и прочих концептов, обеспечивающих продуцирование массовых ценностей, определяющих уровень легитимации и способность населения к поддержке политических планов. От выбранных доктрин и эффективности их дискурсивного применения зависят характер правления выигрышной коалиции [Соловьёв 2024], вынужденной опираться на определенные слои населения и одновременно противостоять идейному давлению своих конкурентов.

По своему содержанию идейное оформление элитарных целей (отбираемое из имеющегося резервуара концептов и позволяющее получить конкурентные преимущества) представляет особый метод оформления политической воли. Аутентичная публичная презентация этого материала в дискурсе позволяет одновременно решить три задачи: прагматически определять соотношение «издержек и выгод» для своего политического курса; создавать для лидеров и его целей привлекательный имидж, а также получать символические преимущества перед конкурентами в публичном дискурсе⁸. В этих целях правящие круги активно используют не только коммуникативные стратегии (например, «политику доказательств», предполагающую продавливание необходимых властям решений [Соловьёв 2021b] или же «контрриторические стратегии», позволяющие менять различные стили управления «гражданским гневом», давая на все запросы населения «убедительные» разъяснения невозможности их удовлетворения [Ibarrá, Kitsuse 2003]), но и различные административные инструменты (блокирование отдельных СМИ, расширение круга стихийных лоялистов и «прикормленной общественности», популяризирующих определенные идеи и ценности [Харкордин 2021], организацию ГОНГов и КВОНГов [Лушников 2019, использование на выборах партий-спойлеров и др.).

⁷ К сожалению, практика дала немало примеров того, как национальные элиты, ориентируясь на материальные или социальные выгоды такого взаимодействия, превращаясь в единственных бенефициаров такого проектирования, не только меняли свои статусные диспозиции, но и становились сателлитами внешних сил. Говоря иначе, наличие у таких представителей правящего класса материальных и социальных интересов, располагающихся за пределами своего отечества, неизбежно меняет зависимости правящего слоя от населения на объединение с зарубежными игроками. Тем самым перестраивается функционал контролируемых ими институтов власти, придавая им антигосударственный характер. Российский опыт подтвердил, что в рамках крупных международных проектов, например реформ 1990-х, которые даже зарубежные специалисты рассматривали как проекты «чикагского разрушения России» (Б. Джессоп), отечественные государственные менеджеры рассматривали регулируемые ими секторы с позиций не отечественных интересов, а международных игроков.

⁸ Идеологический выбор государственной политики суть инструмент идеационального господства, что, однако, не является непосредственным слепком с корпоративных интересов элитарных групп. Поэтому за прокламируемыми ими символами «нового» и «светлого» будущего нередко скрываются заблуждения лидеров и их ближнего и дальнего окружений, иные цели и образы с неизвлекаемыми людьми смыслами.

И хотя в сложно организованных обществах во многих странах сохраняются «островки» гражданского свободомыслия и отдельные площадки публичного оспаривания предлагаемых властями целей и ценностей, тем не менее общие интересы правящего класса свидетельствуют о его незаинтересованности в использовании интеллектуального капитала общества и его инновационного потенциала. В условиях же резких идеологических разворотов, обычно сопровождаемых институциональными трансформациями (поддерживаемыми заданный политический вектор в сферах науки, образования и культуры), травмы экзистенциального выбора властей и ориентационного «воображения будущего» у граждан только усиливаются⁹. Однако самые значительные опасности возникают когда национальные интересы подвергаются откровенной фабрикации, даже безопасность населения превращающей в разменную монету достижения частных и корпоративных интересов отдельных группировок правящих слоев¹⁰.

Ключевая проблема элитогенеза

Структурное обновление правящего класса представляется наиболее важным направлением элитогенеза, отражающим действия экзогенных и эндогенных факторов, обуславливающих как внутренние расколы этого слоя, так и поистине исторические трансформации властной конструкции национального государства и республиканского правления как таковых. И главным источником таких превращений элитарных кругов является активность сетевых коалиций правящего класса, члены которых (крупные бизнесмены, менеджеры и контролеры корпоративной собственности и др.), не обладая статусными привилегиями, оказывают устойчивое неформальное давление на официальные структуры и институты государственной власти. В отличие от лоббистов, в конечном счете заинтересованных во встраивании в легальные иерархии государственного управления, эти ассоциации, преодолевая административные барьеры исключительно за счет точечных неформальных коммуникаций, стремятся к «сетевой

⁹ В России, где на протяжении веков сосуществуют нормы авторитарного толка и традиции свободолюбия [Лихачёв 1990: 4], правящие круги никак не могут «синтезировать органичную традицию» [Малинова 2009: 181], позволяющую при смене государственных стратегий исключить глубинные ментальные конфликты и социальные потрясения. Чаще происходит наоборот, когда для усиления мобилизационного давления на сознание общества, неизбежно влекущего культурные размежевания, используются технологии нарративной политики, позволяющие властям апеллировать к более устойчивым моделям повседневной идентификации человека [Shanahan, Jones, McBeth 2011]. Как бы то ни было, но идейное направление самообновления правящих кругов, несмотря на возможности единения (трансцендентализации) государства и общества, редко обходится без усиления внутренней неконгруэнтности стратегических целей властей с состоянием и динамикой политического сознания населения и массовой культуры.

¹⁰ Яркий пример расхождения популяризируемых идей и проводимой властями реальной политики являет собой сложившаяся в 1990-е годы в стране ситуация. Тогда на фоне демократического вектора общественного развития и стремлений правительства Е. Гайдара «выкупить» страну у номенклатуры в верхах происходила последовательная олигархизация системы государственного управления, которая в значительной степени спровоцировала внутривнутриполитический кризис и риски территориальной анархии и полураспада единого государства.

колонизации» всей системы государственного управления и установлению «нового конституционализма» [Gill 1995].

Данная тенденция олицетворяет то «ускорение в элитообновлении» [Best, Higley 2010], в рамках которого формируются особые конструкции «малых... правящих меньшинств» [Higley, Pakulski 2012: 161], занимающих все более заметное место в системе власти. В этом контексте повседневность правления постоянно рождает «переплетенные» институты, утрачивавшие часть своего функционала под влиянием этих «необычных», в том числе коррупционных сделок [Jessor 2019]. В отдельных государствах масштаб сетевого давления на институты власти превращает центры принятия решений в «узлы» и выносит их за административные рамки государства. Образующийся из многочисленных «узлов решений» «второй контур» *реального* государственного управления в своем логическом пределе предполагает формирование скрытого от населения параллельного государства 2.0 [Соловьев 2021а].

Таким образом, сетевое давление сочетается с усилением влияния органов исполнительной власти, одновременно формируя круг тех, кто, не испытывая ответственности перед населением и не нуждаясь в коммуникациях с гражданами, «правит в тени иерархии» [Джессоп 2019]. Такое положение, свидетельствующее о формировании особого класса «политических инвесторов», который использует «пустоты» в системе республиканского правления (Е. Шаттшнайдер), по сути, в принципе меняет характер взаимоотношений правящего меньшинства с обществом в целом. На фоне этих трансформаций правящего класса ответственные контакты с обществом поддерживают только те его группы и члены, которые зависят от представительных механизмов (представляя сменяемую, «одноразовую элиту»), но зачастую не имеют отношения к принимаемым в государстве ключевым решениям (хотя и вынуждены отвечать за эти решения перед населением).

Данные процессы означают уже не внутриэлитарное размежевание, а *раскол* в правящем классе, демонстрирующий, что способы формирования и функционирования этого слоя не только трансформируют основные механизмы рекрутинга (отдавая предпочтение неформальным связям, технологиям ротации и кооптации перед представительными механизмами) или перепрофилируют функционал госменеджеров (все чаще отдающих предпочтение частным и групповым интересам сетевых коалиций). Речь идет о наличии устойчивого приоритета определенной части правящего класса за счет их реальных возможностей контролировать институты власти в части принятия ими ключевых государственных решений. В силу этого данная группировка превращается в *постэлитарный* класс, которому для реального правления уже не нужна коммуникация с обществом и тем более ответственность перед населением. Однако их игровые коммуникации с конкурентами не просто сохраняются, но даже обостряются.

Конечно, эта постэлитарная конструкция правящего слоя еще не оформлена правовым образом. Но уже сейчас она демонстрирует системно значимые практики применения власти, доминирующие формы влияния на цели государственной политики. По сути, именно в силу этого факта нынешняя фаза элитогенеза демонстрирует появление новой формы взаимоотношений правящих кругов с обществом, фактически уже перестраивающей институциональный дизайн и систему

взаимоотношений внутри аппарата управления. Тем самым на новый уровень выводится и «внутривидовая» конкуренция в правящем классе, апеллирующая к новым формам взаимодействия институтов с неформальными группировками.

Представляется, что межсетевые конфликты и сочетание активности этих неформальных коалиций с различными медиаторами будут способствовать сокращению жизненных циклов политических проектов (неспособных сохранять устойчивость под влиянием цепочек взаимодействий этих политических ассоциаций). И хотя постэлитарный тип саморегуляции жизнедеятельности правящего слоя в данный момент не вполне конгруэнтен экономическим или социальным преобразованиям в современных обществах, «плавность» идущего исторического разворота вполне соответствует тенденции усиления латентных форм применения власти и предоставления правящим кругам еще большей свободы в определении своих целей.

Конечно, структурное самообновление правящего слоя оставляет еще массу вопросов относительно будущей организации политической власти. Пока же вырисовывается лишь одно относительно понятное следствие, а именно — невозможность общества со всеми его представительными механизмами, моральными инвективами и пожеланиями обуздать амбиции элит и их ползучую дистанцированность от интересов гражданского населения.

Поступила в редакцию / Received: 17.12.2024

Доработана после рецензирования / Revised: 19.02.2025

Принята к публикации / Accepted: 01.03.2025

Библиографический список

- Джессоп Б.* Государство: прошлое, настоящее и будущее. Москва : Изд. дом «Дело» РАНХиГС, 2019. EDN: FXZBWZ
- Кавтарадзе С.* Архетипы войны (насилие, бессознательное и борьба за базовые потребности). Москва : Homo erectus film studio, 2015.
- Лихачёв Д.С.* О национальном характере русских // Вопросы философии. 1990. № 4. С. 3–6.
- Лушников Д.* Организованные правительством неправительственные организации (GONGO) : генезис проблематики, интерпретация и функции // Полис. Политические исследования. 2019. № 2. С. 137–148. <https://doi.org/10.17976/jpps/2019.02.10> EDN: ZACLWN
- Малинова О.Ю.* Россия и «Запад» в XX веке. Трансформация дискурса о коллективной идентичности. Москва : Российская политическая энциклопедия, 2009. EDN: QOJUIN
- Охотский Е.В., Григорян Д.К.* Информационно-коммуникативные технологии в обеспечении элитно-лидерского позиционирования // Власть и элиты в эпоху цифровой трансформации: новые вызовы и угрозы, траектории социально-политического развития современного общества. Ростов-на-Дону : ЮРИУ РАНХиГС, 2022. С. 47–53.
- Пляйс Я.* Политическая элита постсоветской России: этапы трансформации, проблемы совершенствования. Москва : Политическая энциклопедия, 2024.
- Сморгунов Л.В.* Три стратегии политики цифровизации: государственное управление и трансформационный потенциал цифровых технологий // Мозаичное поле мировой и российской публичной политики : ежегодник РАПН 2020–2021 гг. / под ред. О.В. Гаман-Голутвиной, А.И. Соловьёва, А.И. Щербинина. Томск : Изд-во Томского государственного университета, 2021. С. 9–33. EDN: RYLDDK

- Соловьёв А.И. «Доказательная политика» и «политика доказательств»: дилемма постсоветских обществ // *Контуры глобальных трансформаций: политика, экономика, право*. 2021b. Т. 14. № 5. С. 60–81. <https://doi.org/10.23932/2542-0240-2021-14-5-3> EDN: YQPVXI
- Соловьёв А.И. Механизмы политического господства или Как правит выигрышная коалиция // *Полис. Политические исследования*. 2024. № 2. С. 96–117. <https://doi.org/10.17976/jpps/2024.02.08> EDN: CGFBMG
- Соловьёв А.И. *Политика и управление государством : очерки теории и методологии*. Москва : Аспект пресс, 2021а.
- Харкордин О. Республика. Полная версия. Санкт-Петербург : Издательство Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2021. 208 с.
- Худолей К.К., Колотаев Ю.Ю. Разделительные линии в вопросах общей внешней политики в европейском союзе: Россия как фактор поляризации// *Балтийский регион*. 2024. Т. 6, № 3. С. 87–107. <https://doi.org/10.5922/2079-8555-2024-3-5> EDN: QYDCGS
- Best, H., & Higley, J. (Eds). *Democratic Elitism: New Theoretical and Comparatives Perspectives*. Leiden: Brill. 2010. <https://doi.org/10.1163/ej.9789004179394.i-230>
- Democratic Elitism: New Theoretical and Comparative Perspectives / H. Best, J. Higley (Eds.). Leiden: Brill, 2010. P. 1–22. <https://doi.org/10.1163/ej.9789004179394.i-230>
- Díaz M. The Scientific Method in Public Political Activity // *Academia Letters*, 2021. Article 2996.
- Gill S. The Global Panopticon? The Neoliberal State, Economic Life, and Democratic Surveillance // *Alternatives: Global, Local, Political*, SAGE Publications.
- Higley J., Burton M. The Elite Variable in Democratic Transitions and Breakdowns. *Historical Social Research // Elite Foundations of Social Theory and Politics*. 2012. Vol. 37, no. 1. P. 245–268.
- Higley J., Pakulski J. Elites, Elitism and Elite Theory: Unending Confusion? // *Papers for World Congress the International Political Science Association*. 2012. P. 161–176.
- Ibarra P.R., Kitsuse J.I. Claims-making discourse and vernacular resources // *Challenges and choices: constructionist perspectives on social problems Hawthorne / Holstein J.A. and Miller G. (eds.)*. New York: Aldine de Gruyter Publ. 2003. P. 21–54.
- Jessop B. Authoritarian Neoliberalism: Periodization and Critique // *South Atlantic Quarterly*. 2019. Vol. 118, no. 2. P. 343–361. <https://doi.org/10.1215/00382876-7381182>
- Keller S. *The Ruling Class: Strategic Elites in Modern Society*. N.Y. : Random House, 1963.
- Ledeneva A.V. *Can Russia Modernize? Sistema, Power Networks and Informal Governance*. Cambridge : Cambridge University Press, 2013. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511978494> EDN: URWGFJ
- Levitsky S., Ziblatt D. *How Democracies Die*. New York, 2018.
- Przeworski A. *Crises of Democracy*. Cambridge, 2019.
- Runciman D. *How Democracy Ends*. London, 2018.
- Roll M. *The Politics of Public Sector Performance: Pockets of Effectiveness in Developing Countries*. Routledge, 2014. <https://doi.org/10.4324/9781315857718>
- Shanahan E., Jones M., McBeth M. Policy Narratives and Policy Processes // *The Policy Studies Journal*. 2011. Vol. 39, no. 3. P. 535–561. <https://doi.org/10.1111/j.1541-0072.2011.00420.x>
- Stagner R. Fascist Attitudes: An Exploratory Study // *The Journal of Social Psychology*. 1936. Vol. 7, no. 3. P. 437–454. <https://doi.org/10.1080/00224545.1936.9919882>
- Tversky A., Kahneman D. Rational Choice and the Framing of Decisions // *Rational Choice: The Contrast Between Economics and Psychology / Hogarth R.M., & Reder M.W. (eds.)*. Chicago, 1986. P. 251–278. <https://doi.org/10.1086/296365>

Сведения об авторе:

Соловьёв Александр Иванович — доктор политических наук, профессор, заведующий кафедрой политического анализа факультета государственного управления, МГУ им. М.В. Ломоносова (e-mail: solovyev@sps.msu.ru) (ORCID: 0000-0001-7146-0299)



МОЛОДЕЖЬ КАК СУБЪЕКТ И ОБЪЕКТ ПОЛИТИЧЕСКИХ ИГР YOUNG PEOPLE: ACTORS AND PAWNS IN POLITICS

DOI: 10.22363/2313-1438-2025-27-2-285-300
EDN: JGCMNT

Научная статья / Research article

Политическое образование и просвещение российской студенческой молодежи: актуальное состояние и потенциал геймификации

А.В. Селезнева  ^{1,2}, Н.Н. Рогач² , А.А. Брайнес³ 

¹Московский университет имени М.В. Ломоносова, Москва, Российская Федерация

²Челябинский государственный университет, Челябинск, Российская Федерация

³Министерство науки и высшего образования Российской Федерации, Москва, Российская Федерация

 ntonina@mail.ru

Аннотация. Представлены результаты исследования актуального состояния политического образования и просвещения российской студенческой молодежи. Теоретической основой исследования является политико-психологический подход, в рамках которого политическое образование и просвещение рассматриваются как механизмы управляемой политической социализации. Эмпирическую базу исследования составляют материалы опроса проректоров российских вузов по воспитанию и молодежной политике и экспертного опроса среди ученых-исследователей и специалистов-практиков, проведенного в конце 2024 — начале 2025 г. Результаты исследования показывают, что существует потребность в формировании комплексного подхода к реализации образовательных и просветительских программ в вузах, а также в применении инновационных дидактических подходов к их реализации, основанных в том числе на технологиях геймификации.

Ключевые слова: политическое образование, политическое просвещение, политическая социализация, молодежь, геймификация

Благодарности. Исследование выполнено в рамках проекта по государственному заданию № 10240301000 11-9-5.6.1 «Политическое образование и просвещение молодежи: история и современность» (шифр FZNF-2024-0013), реализуемому в ФГБОУ ВО «Челябинский государственный университет» по итогам отбора научных проектов, проведенного Министерством науки и высшего образования РФ и АНО ЭИСИ.

© Селезнева А.В., Рогач Н.Н., Брайнес А.А., 2025



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/legalcode>

Заявление о конфликте интересов. Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

Для цитирования: Селезнева А.В., Рогач Н.Н., Брайнес А.А. Политическое образование и просвещение российской студенческой молодежи: актуальное состояние и потенциал геймификации // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Политология. 2025. Т. 27. № 2. С. 285–300. <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2025-27-2-285-300>

Political Education and Enlightenment of Russian University Youth: The Current State and the Potential of Gamification

Antonina V. Selezneva  ^{1,2}, Nikolay N. Rogach² , Anna A. Braines³ 

¹Lomonosov Moscow State University, *Moscow, Russian Federation*

²Chelyabinsk State University, *Chelyabinsk, Russian Federation*

³Ministry of Science and Higher Education of the Russian Federation, *Moscow, Russian Federation*

 ntonina@mail.ru

Abstract. This research paper examines the current state of political education and enlightenment among young adults attending Russian universities. The study uses a politico-psychological paradigm, viewing political education and enlightenment as means for controlled political socialization. Surveys of vice-rectors in charge of educational and youth policy at several Russian institutions provided empirical data, which was supplemented by views from academic and practical specialists. The surveys were conducted between late 2024 and early 2025. The findings highlight the importance of building a comprehensive strategy for implementing educational and enlightenment initiatives inside higher education institutions, as well as arguing for the incorporation of new pedagogical methods like gamification into these programs.

Keywords: political education, political enlightenment, political socialization, youth, gamification

Acknowledgements. The research was carried out with the support of Ministry of Science and Higher Education of the Russian Federation and the EISI, project No. 10240301000 11-9-5.6.1 (FZNF-2024-0013) “Political Education and Enlightenment of Youth: History and Modernity”, implemented at Chelyabinsk State University.

Conflicts of interest. The authors declare no conflicts of interest.

For citation: Selezneva, A.V., Rogach, N.N., & Braines, A.A. (2025). Political Education and Enlightenment of Russian University Youth: The Current State and the Potential of Gamification. *RUDN Journal of Political Science*, 27(2), 285–300. <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2025-27-2-285-300>

Введение

Актуальность исследования вопросов политического образования и просвещения российской студенческой молодежи обусловлена рядом обстоятельств.

Во-первых, сегодня наша страна и все ее граждане находятся в процессе цивилизационного самоопределения. Влияние социокультурных вызовов и угроз, связанных с утратой национальной идентичности и культурного наследия, определяет необходимость сохранения и укрепления традиционных духовно-нравственных ценностей как смыслового фундамента развития государства и общества¹. Эта работа проводится в рамках разных направлений внутренней политики, но особое внимание уделяется работе с молодежью в рамках сферы образования, воспитания и молодежной политики.

Во-вторых, современное молодое поколение — внутренне неоднородное и противоречивое — является удобным объектом для внешнего ментального влияния в силу низкого уровня своей политической компетентности, фрагментарности и стереотипности представлений о политике и государственном устройстве нашей страны [Селезнева 2022; Касамара, Сорокина, Муравицкая 2023]. В связи с этим в последние годы возникла насущная потребность формирования системы политического образования и просвещения, которая дополняла бы основные образовательные процессы и создавала смысловую рамку для воспитательной работы с молодежью.

В-третьих, исторический и современный опыт осуществления политического образования и просвещения есть и в нашей стране, и в других государствах [Квитко 2003; Яров 2005; Казьмин 2009; Суслов 2012; Власова 2012]. Конечно, абсолютное копирование зарубежных или воспроизведение советских практик сегодня в России невозможно: с точки зрения ценностно-смыслового (идеологического) наполнения и организационно-методического сопровождения эти процессы должны быть выстроены сообразно актуальным реалиям, то есть отвечать на социокультурные вызовы с учетом политического контекста и социально-психологических особенностей молодого поколения. Поэтому перед образовательной и молодежной политиками стоит задача разработки современных подходов к политическому образованию и просвещению.

Теоретические основания исследования

Тема политического образования и просвещения не является центральной в современном академическом дискурсе. Всплеск интереса к ней носит ситуативный характер и либо связан с юбилейными датами (например, 20-летием политической науки и образования в нашей стране [Коваленко 2009]), либо определяется ситуативным контекстом — становлением и развитием

¹ Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 г. № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей». URL: <http://www.kremlin.ru/acts/bank/48502> (дата обращения: 11.01.2025).

политической науки и образования в начале постсоветского периода или их национализацией на современном этапе [Бойко и др. 1997; Политическое образование... 2020]. Тем не менее был накоплен определенный опыт концептуального осмысления и эмпирического изучения вопросов политического образования и политического просвещения — как в предметном поле политической науки [Щербинин 2003; Гуторов 2009; Ланцова, Корнилова 2013; Хроменков 2013; Кошкин, Жидких, Новиков 2018; Гукова, Бойко, Половнева 2021], так и иных областей социогуманитарного знания (главным образом психолого-педагогического [Милованов 2022; Голованов 2022; Летуновский 2023]). При этом в современном публичном пространстве и научном дискурсе наблюдается терминологическая путаница и содержательная неопределенность: используется значительное число разных понятий, которыми обозначаются схожие явления и процессы: «политическое воспитание», «политическое образование», «политическое просвещение», «гражданское образование», «гражданское воспитание», «гражданское просвещение» и пр. [Коршунова 2009; Аманова 2012; Хроменов 2013; Нигматуллина 2023]. Объем и содержание этих понятий между собой в значительной мере пересекаются, а сами они зачастую используются как синонимичные. Это существенно осложняет процесс научного поиска, поскольку он требует концептуальной точности и строгости в применении категориально-понятийного аппарата.

Рассмотрение вопросов политического образования и гражданского просвещения российской студенческой молодежи в данной статье осуществляется с опорой на политико-психологический подход как фундаментальную теоретико-методологическую рамку исследования [Шестопап 2013; Палитай 2016]. Этот подход позволяет использовать концептуальный и инструментально-методический потенциал разных социогуманитарных наук для комплексного анализа процесса и результата вхождения человека в политический мир [Щербинин 1996].

Положения теории политической социализации [Шестопап 2005; Van Deth, Abendschon, Vollmar 2011], которые являются непосредственной основой исследования, дают возможность рассматривать политическое образование и просвещение в качестве ее механизмов [Государственная молодежная... 2019], которые определяют ее управляемый характер [Щербинин 1996: 138]. Теоретико-методологические положения социологии и психологии молодежи, которые применяются в рамках анализа [Радаев 2019; Селезнева 2022; Саморегуляция в молодежной... 2022], дают возможность учитывать возрастные и социально-психологические характеристики студенческой молодежи как целевой аудитории программ политического образования и просвещения. Организационно-методические аспекты вопроса осмысляются с опорой на представленные в научной литературе разработки в области воспитательной работы и молодежной политики [Государственная молодежная... 2019; Самсонова 2018; Ключарев, Трофимова 2016; Задонская 2016].

В данном исследовании политическое образование² определяется как деятельность, осуществляемая в рамках образовательных программ и направленная на формирование политической (гражданской) компетентности личности. Политическое просвещение же осуществляется вне рамок образовательных программ и направлено на формирование политической картины мира, ценностно-мировоззренческих ориентаций и гражданской позиции личности.

Характеристика эмпирического исследования

В статье представлены результаты политико-психологического исследования, которое проводилось в ноябре-декабре 2024 г. среди проректоров по молодежной политике и воспитательной деятельности российских вузов опросным методом. В исследовании принял участие 161 респондент.

Для выявления мнения проректоров об актуальном состоянии и перспективах развития политического образования и просвещения в сфере высшего образования был разработан гайд формализованного интервью, который включал в себя вопросы разных типов: закрытые, полужакрытые, открытые, вопросы с порядковыми шкалами. Инструментарий также предусматривал использование проективной техники неоконченных предложений.

Участники исследования представляли образовательные организации различного типа (государственные образовательные учреждения высшего образования: частные образовательные учреждения высшего образования; образовательные учреждения высшего образования, подведомственные федеральным органам власти; образовательные учреждения высшего образования, подведомственные региональным органам власти; образовательные учреждения высшего образования, имеющие статус АНО), отличающиеся размером контингента обучающихся (до 5 тыс. человек, от 5 до 13 тыс. человек и более 13 тыс. человек). Помимо этого, респонденты обладали разным опытом работы в сфере молодежной политики и воспитательной деятельности.

Ответы на открытые и полужакрытые вопросы проходили через процедуры кодирования, шкалирования и дальнейшей статистической обработки. Все полученные данные подверглись процедурам частотного анализа, анализа

² Здесь важно обратить внимание на разграничение понятий «политологическое образование» и «политическое образование». Еще М. Оукшот, разделяя политическое образование на универсальное и профессиональное, писал: «Система универсального (свободного) образования формируется в школах, а система профессионального образования — в университетах. В данных системах реализуются три основных аспекта политического образования: формулирование, закрепление и передача общих основ политического мировоззрения, освоение всей совокупности политических дисциплин и подготовка к участию в выборах и к профессиональной политической деятельности» [Oakshott 1962: 116]). В отечественной традиции это разделение обозначается определениями «политическое» как универсальное образование, направленное на формирование политических знаний и компетентности [Щербинин 1997; Глухова 2021] и «политологическое» как специальное образование, которое связано с формированием профессиональных компетенций специалистов в области политических профессий [Коваленко 2011; Чихарев, Столетов 2017; Бронников, Цыбряева 2021].

множественных ответов, корреляционного анализа с использованием специализированного программного обеспечения (IBM SPSS Statistics 27, MS Excel).

Дополнительно в исследовании использованы материалы 10 экспертных интервью, проведенных коллективом авторов в декабре-январе 2025 г. с ответственными учеными-исследователями социогуманитарного профиля (историками, политологами, социологами, психологами, педагогами) и специалистами-практиками из органов власти, государственных учреждений и общественных организаций, реализующими программы политического образования и просвещения в Российской Федерации.

Результаты и их обсуждение

По мнению участников исследования, процесс политической социализации современной российской молодежи детерминирован влиянием целого комплекса факторов (рис. 1).



Рис. 1. Какие факторы, на Ваш взгляд, оказывают наиболее сильное влияние на политическую социализацию российской молодежи и ее формирование в духе гражданственности и патриотизма? (множественный выбор)

Источник: составлено А.В. Селезневой, Н.Н. Рогачем, А.А. Брайнес.

Наибольшее влияние на формирование политических ориентаций молодых людей, по мнению проректоров, сегодня оказывают цифровые технологии и медиаплатформы, включая Интернет, социальные сети и мессенджеры, СМИ. Вместе с тем участники исследования отметили ключевую роль семьи и традиций, передающихся от поколения к поколению и формирующих морально-нравственный фундамент для гармоничного развития молодых людей в существующих социально-культурных и политических реалиях.

Ощутимое влияние на молодежь оказывают и другие «взрослые» — преподаватели и наставники, а также лидеры общественного мнения. Примечательно, что вариант ответа «содержание учебных программ» набрал менее 5 %, что может свидетельствовать о вторичности формальных образовательных механизмов по сравнению с влиянием авторитета и личного примера людей, прямо или опосредованно участвующих в формировании политических ориентаций современной молодежи. В частности, это касается педагогического сообщества, представители которого формируют и поддерживают общую атмосферу в образовательной среде и оказывают наиболее сильное и продолжительное влияние на формирование мировоззрения студенческой молодежи в процессе их личностного становления.

Политическая социализация молодежи осуществляется в том числе с помощью механизмов политического образования и гражданского просвещения, которые направлены не только на формирование определенных знаний о мире политике, но и осознанной гражданской позиции, ценностного отношения к окружающим объектам социально-политической реальности. Эксперты отметили: *«Вуз играет ключевую роль в этом процессе. Именно в этом возрасте в жизни каждого молодого человека идет становление его целевых ориентиров, отношения к тем или иным процессам, которые происходят в стране»* (мужчина, 37 лет, специалист-практик).

По мнению участников опроса, ключевыми задачами гражданско-просветительской работы с молодежью сегодня является формирование чувства гражданственности, патриотизма гордости и уважения к своей Родине, что, в свою очередь, требует повышенного внимания к вопросам сохранения исторической правды, совершенствования форм и технологий эффективного противодействия попыткам недружественных стран искажения истории России, а также популяризации достижений и подвигов наших предков в молодежной среде (табл. 1).

Таблица 1

Какие задачи гражданско-просветительской работы с молодежью, по Вашему мнению, являются наиболее актуальными и значимыми в настоящее время? (множественный выбор, %)

Варианты ответа	Доля ответов респондентов
Формирование чувства гражданственности и патриотизма, гордости и уважения к своей стране	56,5
Сохранение исторической правды (борьба с искажением информации о России, ее истории и современных событиях)	55,3
Популяризация истории России (формирование чувства уважения к героическому прошлому нашей страны, в том числе сохранение памяти о подвигах защитников Отечества)	41,6
Формирование навыков критического мышления	32,9
Сохранение материального и нематериального культурного наследия России (популяризация достижений российской науки и техники, литературы, художественной культуры, музыки и спорта как общенационального достояния)	29,8
Популяризация исторического опыта взаимодействия народов России как единой нации (многообразия народов как отличительной особенности и преимущества российского государства)	24,8
Обеспечение межнационального и межконфессионального согласия в молодежной среде	17,4
Повышение политической грамотности и навыков взаимодействия с институтами власти	16,1
Мотивация к участию в общественно-политической жизни	11,8
Другие	1,2

Источник: составлено А.В. Селезневой, Н.Н. Рогачем, А.А. Брайнес, по результатам исследования.

Подобное распределение ответов, на наш взгляд, связано с осознанием острой необходимости сохранения и укрепления общероссийской национальной идентичности. В условиях ценностного кризиса общемирового масштаба эта задача приобретает экзистенциальное значение для российского общества и государства — воспитание «правильных» чувств по отношению к своей Родине и формирование комплекса объективных научных знаний об ее истории — это залог сохранения уникальных социокультурных характеристик российского народа, стабильного и эффективного развития российского государства.

Рассуждая о наиболее эффективных способах формирования гражданского самосознания и патриотических ориентаций у современной студенческой молодежи, участники исследования ответили ключевую роль в этом процессе преподавателям (наставникам, кураторам и др.), ведущим индивидуальную работу со студентами. При этом, как отметили эксперты, степень вовлеченности преподавателей в процесс политической социализации студенческой молодежи, во многом зависит от их личной гражданской позиции: *«Администрация вузов только создает условия и предпосылки для политической социализации студенчества. Студенты, как правило, не знают проректоров и прочий административный персонал, а вот преподаватели могут оказывать серьезное влияние на политическую социализацию студенчества, но это зависит от гражданской позиции преподавателя. Из десяти в лучшем случае один преподаватель готов к сотворчеству со студентами вне рамок лекционных и семинарских занятий»* (жен., 28 лет, ученый-исследователь).

Помимо этого, проректоры отметили высокую значимость участия обучающихся в мероприятиях воспитательного характера, позволяющих студентам формировать устойчивые политические взгляды в контексте взаимодействия с социальной группой, а также их участие в работе молодежных общественных организаций (табл. 2).

Таблица 2

Каковы, на Ваш взгляд, наиболее эффективные способы формирования гражданского самосознания и патриотических ориентаций у современных студентов? (множественный выбор, %)

Варианты ответа	Доля ответов респондентов
Индивидуальная работа преподавателей и наставников со студентами (кураторство, наставничество, консультации)	59,0
Мероприятия в рамках воспитательной работы в вузе (кураторские часы, беседы, студенческие клубы)	56,5
Участие в деятельности молодежных и иных общественных организаций	54,0
Внеучебные образовательные программы, проекты и курсы (тренинги, семинары, экскурсии, форумы)	49,1
Массовые мероприятия местного, регионального и федерального уровня (форумы, фестивали, памятные акции)	39,1
Разговоры с родителями и родственниками	34,8
Занятия в рамках основной учебной программы (политология, история, ОРГ и пр.)	31,7
Общение со сверстниками	18,0
Факультативные занятия, спецкурсы и дополнительные модули по учебным дисциплинам	2,5
Другое	2,5

Источник: составлено А.В. Селезневой, Н.Н. Рогачем, А.А. Брайнес по результатам исследования.

Немаловажную роль в процессе формирования гражданского самосознания молодежи играют и внеучебные образовательные мероприятия, а также культурно-массовые мероприятия. Участие в таких формах деятельности, по мнению проректоров, оказывает благотворное влияние на укрепление патриотических ориентаций студентов. При этом участники исследования отметили необходимость четкого соотношения содержательно-смыслового наполнения программ подобных мероприятий с актуальными целями национального развития Российской Федерации.

Отвечая на вопрос о наиболее эффективных видах воспитательной работы в вузе, проректоры чаще всего упоминали патриотическое воспитание и наставничество, а также различные формы активности для самих студентов: студенческие объединения и органы самоуправления, волонтерство и творческие секции (рис. 2).



Рис. 2. Какие виды деятельности, на Ваш взгляд, являются наиболее эффективными элементами воспитательной работы в вузе? (множественный выбор)

Источник: составлено А.В. Селезневой, Н.Н. Рогачем, А.А. Брайнес.

Опрашиваемые подчеркнули, что воспитательная работа в вузе должна представлять собой комплексную систему мероприятий теоретической и практической направленности. Поддержание подобного баланса не только будет способствовать формированию патриотических ориентаций молодежи, но и обеспечит их закрепление в качестве нравственного императива через деятельность, а также подготовит молодое поколение к активному участию в социально-политической жизни страны.

Подавляющее большинство участников исследования считают, что образовательный процесс в высших учебных заведениях благотворно влияет на формирование гражданского самосознания и патриотических ориентаций студентов, укрепляя их (рис. 3).

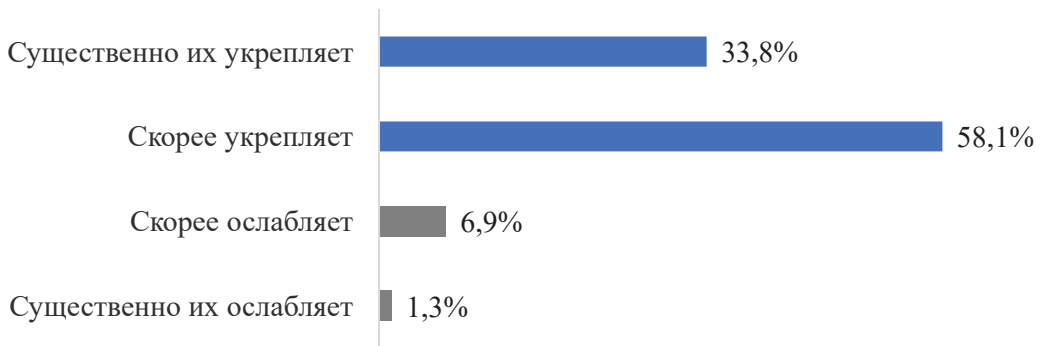


Рис. 3. Как, по Вашему мнению, образовательный процесс в современных вузах влияет на гражданское самосознание и патриотические ориентации студентов? (одиночный выбор)

Источник: составлено А.В. Селезневой, Н.Н. Рогачем, А.А. Брайнес.

Вместе с тем большинство проректоров отметили существующую потребность в улучшении количества и качества знаний студентов об актуальных событиях, происходящих в России и за рубежом (рис. 4), а также подчеркнули необходимость адаптации содержания учебных программ к стремительно изменяющемуся социально-политическому контексту.

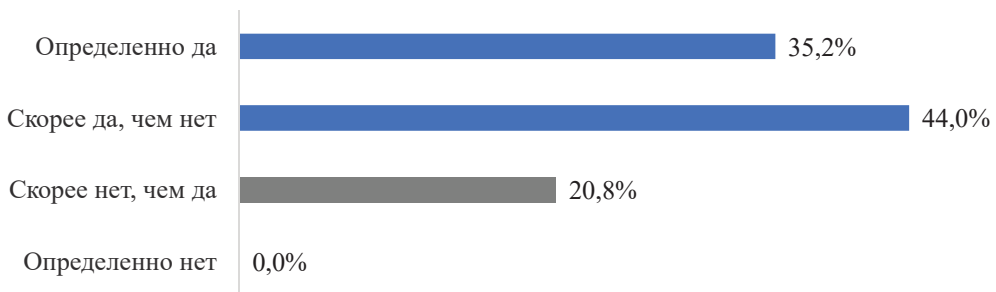


Рис. 4. Как Вы считаете, существует ли в настоящий момент для большинства студентов Вашего вуза необходимость в увеличении объема и качества знаний о социально-политических процессах, которые происходят в стране и мире? (одиночный выбор)

Источник: составлено А.В. Селезневой, Н.Н. Рогачем, А.А. Брайнес.

Наиболее востребованными знаниями, которые необходимы современным студентам для формирования гражданского самосознания и патриотических ориентаций, являются знания об истории, культуре и традициях своей страны (табл. 3).

Примечательно, что практически все участники исследования сошлись во мнении относительно наличия прямой связи между уровнем знаний и развитым гражданским самосознанием молодежи.

Вместе с тем сила и характер влияния образовательного процесса на формирование гражданской позиции и патриотических ориентаций у студентов зависят не только от содержания самих программ и вовлеченности преподавателей, но и от используемых образовательных технологий.

Таблица 3

Какие знания, на Ваш взгляд, необходимы современному студенту для формирования гражданского самосознания и патриотических ориентаций? (множественный выбор, %)

Варианты ответа	Доля ответов респондентов
Исторические знания (знания по истории России, родного края, других регионов, значимых исторических событий и личностей)	88,8
Знания в области культуры (знания о культуре, традициях, обычаях, литературе и искусстве России, знания о культуре, обычаях и традициях народов России)	78,3
Политические знания (знание особенностей политической системы и государственного устройства России и ее субъектов)	42,9
Знания о государственных символах и государственных праздниках России (понимание истории становления и современного смысла)	34,2
Географические знания (знание природно-климатических и социально-экономических особенностей регионов России)	23,0
Ничего из вышеперечисленного — для гражданственности и патриотизма знания не имеют значения	0,6
Другое	0,6

Источник: составлено А.В. Селезневой, Н.Н. Рогачем, А.А. Брайнес по результатам исследования.

Для эффективной реализации потребности в увеличении качества и количества знаний, которые станут прочным фундаментом для дальнейшего формирования патриотических ориентаций и гражданской позиции молодежи, необходимо разрабатывать и внедрять в образовательный и воспитательный процессы новые форматы гражданско-просветительской работы со студентами.

Такие форматы, по мнению участников исследования, могут опираться на современные дидактические подходы и технологии геймификации, что подразумевает широкое внедрение различных игровых механик и технологий в процесс политического образования и гражданского просвещения в вузе. Как отмечают исследователи, «игровые объяснительные модели окружающей действительности, воспринятые игроками как реальные, становятся фундаментом для дальнейшего формирования массовых представлений о реальной историко-политической действительности» [Volodenkov, Fedorchenko, Belov, Karlyavina 2024: 59]. Использование этих технологий позволит сделать содержание учебных программ и внеучебных мероприятий более увлекательным и интересным: «Это один из способов улучшить включенность и вовлеченность как в процесс, так и в полученный результат» [Богданова 2022: 18].

В процессах политического образования и просвещения игры могут быть использованы не только в виде дополнительного инструментария

в рамках разных форм работы, но и в качестве самостоятельных и самодостаточных технологий. В последнем случае можно говорить о различных видах игр: настольных, ролевых и деловых, видеоиграх [Белов 2022; Богданов 2022].

Участники экспертного опроса, рассуждая о возможностях и ограничениях применения игровых технологий в образовательном процессе, отметили, что их широкое внедрение позволит не только разнообразить «рутинный» процесс обучения студентов, но и окажет благотворное влияние на формирование у них устойчивого ценностного отношения к содержанию изучаемых предметов и поднимаемым в игровом взаимодействии вопросам³. Это отношение впоследствии станет движущей силой поступков студентов. Кроме того, различные игровые механики интенсифицируют взаимодействие студенческой группы и преподавателя, что положительно сказывается на развитии практических навыков и компетенций у обучающихся.

Вместе с тем эксперты обратили внимание на ряд ограничений, обусловленных как объективными, так и субъективными факторами. Среди наиболее существенных достаточно часто упоминался недостаток времени и ресурсов у профессорско-преподавательского состава: *«У преподавателя мало времени на внеучебную работу со студентами. Молодой преподаватель, у которого жена в декрете и маленький ребенок, часто находится по уровню доходов от одной работы за чертой бедности. Чтобы преодолеть эту черту бедности, нужно брать вторую и третью работы. Времени на внеучебную работу, которую преподаватель может и хотел бы делать, не остается»* (жен., 28 лет, ученый-исследователь).

В качестве другой проблемы была выделена «инерционность» руководства некоторых вузов, которая проявляется в отсутствии заинтересованности в вопросе внедрения подобных технологий в образовательный процесс: *«Проблемы внедрения подобных технологий связаны с инерционностью вузовского руководства, незаинтересованностью преподавателей и сотрудников, сложившейся корпоративной культурой, формальными рамками образовательных программ»* (муж., 53 года, специалист-практик).

Участники экспертных интервью указали, что опытные преподаватели, привыкшие к традиционным форматам (лекции и семинарские занятия), настороженно относятся к применению интерактивных игровых методик, а молодые

³ Здесь следует особо подчеркнуть, что в отличие от иных методов и форм образовательной и просветительской работы, которые направлены главным образом на передачу знаний и формирование представлений (наиболее яркий пример — лекции), игровые техники, безусловно решая и познавательные задачи, ориентированы, прежде всего, на формирование отношения как мировоззренческой диспозиции, выражающейся в поведенческих практиках. Изучая собственно политические игры, А.В. Богданов отмечает: «...в рамках игровых технологий может осуществляться целенаправленное воздействие на субъекты игрового процесса с целью формирования устойчивого и однозначного отношения к тем или иным историческим событиям, к государственным деятелям, к современному социально-экономическому и политическому устройству страны, региона или какой-либо отдельно взятой организации» [Богданов 2020: 470].

специалисты нередко оказываются перегружены текущей работой и нуждаются в дополнительном методическом сопровождении.

Тем самым внедрение практики использования технологии геймификации в вузах во многом зависит от мотивации и профессиональной открытости преподавательского коллектива, а также от системной поддержки со стороны руководства университета.

Заключение

Проведенное исследование позволило выявить ключевые тенденции и перспективы развития политического образования и просвещения российской студенческой молодежи.

Сегодня особую роль в формировании политических ориентаций и гражданского самосознания молодого поколения играет не столько институциональная среда и событийный контекст, сколько личный пример и авторитет окружающих студентов людей — наставников, родителей, лидеров общественного мнения.

Подобная тенденция актуализирует вопрос о пересмотре подходов к организации процесса гражданско-просветительской работы с молодежью. Выявлена существующая потребность в применении комплексного подхода к реализации образовательных и просветительских программ, направленных на формирование гражданского самосознания и патриотических ориентаций современного молодого поколения.

Современные социально-политические реалии подталкивают нас к необходимости не только обновлять содержательно-смысловое наполнение учебных программ, но и активно разрабатывать и внедрять инновационные дидактические подходы в образовательный процесс. К их числу можно отнести технологии геймификации, которые посредством создания интерактивной и иммерсивной среды для обучающихся и повышения их интереса и вовлеченности в социально-политические процессы обладают высоким методическим потенциалом для более эффективного воспитания гармонично развитой и социально ответственной личности с опорой на традиционные российские духовно-нравственные ценности. При условии наличия комплексного подхода со стороны руководства вузов, методической поддержки преподавателей и специалистов по работе с молодежью инновационные образовательные технологии могут стать действенным инструментом формирования зрелой гражданской позиции и патриотических ориентаций российской студенческой молодежи.

Поступила в редакцию / Received: 11.02.2025

Доработана после рецензирования / Revised: 24.02.2025

Принята к публикации / Accepted: 01.03.2025

Библиографический список

- Аманова Л.М.* Гражданское воспитание как компонент политической социализации // Вестник Омского университета. 2012. № 3 (65). С. 296–300. EDN: PGKTJZ
- Белов С.И.* Видеоигры — инструмент формирования коллективных представлений о событиях прошлого, настоящего и будущего? // Проектирование будущего. Проблемы цифровой реальности. 2022. № 1 (5). С. 223–233. <https://doi.org/10.20948/future-2022-20>. EDN: QIQXVO
- Богданов А.В.* Игра в политику vs. политическая игра: к постановке проблемы (часть 2) // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Социология. Политология. 2020. Т. 20, вып. 4. С. 470–473. <https://doi.org/https://doi.org/10.18500/1818-9601-2020-20-4-470-473> EDN: RCURAA
- Богданов А.В.* Проблема оценки эффективности игровых технологий в рамках формирования политической культуры молодежи в современной России // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Социология. Политология. 2022. Т. 22, № 2. С. 221–225. <https://doi.org/10.18500/1818-9601-2022-22-2-221-225>. EDN: ZQVMHM
- Богданова Е.В.* Геймификация современного образования: анализ педагогической практики // Современное педагогическое образование. 2022, № 12. С. 15–19. EDN: ANWEKF
- Бойко Е.А., Лапкин В.В., Лифанов А.В., Молеотов И.А., Щербинин А.И., Колоткин М.Н., Олех Л.Г., Дубров А.П., Осипов А.Г., Щербинина Н.Г.* Проблемы преподавания политических наук. «Круглый стол» СО АПН и НП «Редакция журнала „Полис“» в Новосибирске // Полис. Политические исследования. 1997. № 6. С. 114–128. EDN: ESCOWH
- Бронников И.А., Цыбряева М.В.* Политологическое образование в современных российских вузах (2017–2021 гг.) // Дискурс-Пи. 2021. Т. 18, № 4. С. 125–140. https://doi.org/10.17506/18179568_2021_18_4_125 EDN: XJGGNY
- Власова О.Ю.* Политическое образование в современных европейских государствах // Вестник Московского университета. Серия 12: Политические науки. 2012, № 1. С. 88–91. EDN: NNZDDG
- Глухова А.В.* Политическое образование в вузе и воспитание гражданина // Вестник Воронежского государственного университета. Серия: Проблемы высшего образования. 2021, № 2. С. 34–39. EDN: BAPLCW
- Голованов В.П.* Гражданско-патриотические аспекты современного дополнительного образования // Педагогика: история и перспективы. 2022. Т. 5, № 1. С. 12–22. <https://doi.org/10.17748/2686-9969-2022-5-1-12-22> EDN: FMIPPN
- Государственная молодежная политика в России: социально-психологические основания и технологии реализации / под общ. ред. С.Ю. Поповой. Москва : Аквилон, 2019.
- Гукова И.Н., Бойко Ж.В., Половнева Л.С.* Состояние политического образования в современной России: проблемы и пути их решения // *Via in tempore*. История. Политология. 2021. № 48 (1). С. 238–248. <https://doi.org/10.52575/2687-0967-2021-48-1-238-248>. EDN: AZVVXV
- Гуторов В.А.* Политическое образование и университетская традиция // Политическая экспертиза: ПОЛИТЭКС. 2009. Т. 5, № 4. С. 20–39. EDN: LATQKN
- Задонская И.А.* Роль молодежной политики в формировании ценностных ориентаций современной молодежи // Вестник Тамбовского университета. Серия Общественные науки. 2016. Т. 2. Вып. 2. С. 28–33. EDN: WLSSLJ

- Казьмин В.Н. Проблемы и противоречия системы политического просвещения в стране (1971–1985 гг.): федеральный и региональный компоненты // Известия Алтайского государственного университета. 2009. № 4–3 (64). С. 63–68. EDN: MVGNBB
- Касамара В.А., Сорокина А.А., Муравицкая М.Э. Проблемы гражданской компетентности российских школьников: разработка теоретической модели // Вестник Московского университета. Серия 12: Политические науки. 2023. № 2. С. 39–59. <https://doi.org/10.55959/MSU0868-4871-12-2023-1-2-39-59> EDN: XYVOWC
- Квитко С.В. Идеино-политическое воспитание учащейся молодежи (1920–1930-е гг.) // Промышленность: экономика, управление, технологии. 2003. № 6. С. 114–122. EDN: KWOEKT
- Ключарев Г.А., Трофимова И.Н. Несколько «уроков» теории и практики гражданского образования // Полис. Политические исследования. 2016. № 1. С. 175–191. <https://doi.org/10.17976/jpps/2016.01.12> EDN: VEBMZB
- Коваленко В.И. Политическая наука и политологическое образование в России: состояние и перспективы // Pro Nunc. Современные политические процессы. 2011. Т. 10, № 1. С. 13–18. EDN: OZMPZX
- Коваленко В.И. Политическая наука и политологическое образование в России и Московском университете // Вестник Московского университета. Серия 12. Политические науки. 2009. № 1. С. 4–9. EDN: KVCQRN
- Коршунова О.С. Политическое воспитание и его сущностные характеристики // Вестник Костромского государственного университета им. Н.А. Некрасова. Серия: Педагогика. Психология. Социальная работа. Ювенология. Социокинетика. 2009. Т. 15, № 4. С. 118–122. EDN: MUJWHT
- Кошкин А., Жидких В.А., Новиков А.В. Политическое образование в экономическом вузе: проблемы и перспективы // Вестник Российского экономического университета имени Г.В. Плеханова. 2018. № 4. С. 28–38. <https://doi.org/10.21686/2413-2829-2018-4-28-38>. EDN: UWOCQR
- Ланцова И.В., Корнилова Г.И. О статусе политического образования в национальном исследовательском университете // Вестник ИрГТУ. 2013. № 7 (78). С. 285–289. EDN: QUUKML
- Летуновский П.В. К вопросу о политическом образовании в современной России: опыт и перспективы // Этносоциум. 2023. № 6. С. 29–36. EDN: DQYIDF
- Милованов М.Ю. Проблема трансляции гражданско-патриотических ценностей в истории отечественного просвещения // Историко-педагогический журнал. 2022. № 4. С. 52–65.
- Нигматуллина Т.А. Гражданское образование в России: состояние, проблемы, перспективы // Этнодиалоги: научно-информационный альманах. 2023. № 1 (70). С. 55–67. <https://doi.org/10.37492/ETNO.2023.70.1.003> EDN: KOTGCQ
- Палитай И.С. Методология политико-психологического исследования массового политического сознания в трансформирующихся обществах // Политическая наука. 2016. Специальный выпуск. С. 193–203. EDN: YFOZFY
- Политическое образование в современной России и в мире : материалы III Съезда Российского общества политологов, Москва, 10–12 сентября 2018 г. / под общ. ред. А.Ю. Шутова, С.Г. Еремеева, В.И. Якунина, И.И. Кузнецова. Москва : Издательство Московского университета, 2020. 418 с.
- Радаев В. Миллениалы: как меняется российское общество. Москва : Изд. дом Высшей школы экономики, 2019. 224 с.
- Саморегуляция в молодежной среде: типологизация и моделирование / Ю.А. Зубок (ред). Белгород : Эпицентр, 2022. 360 с. <https://doi.org/10.19181/monogr.978-5-89697-382-9.2022> EDN: TENQIH

- Самсонова Т.Н.* О становлении политической субъектности российской молодежи в процессе политической социализации // *Общество: социология, психология, педагогика*. 2018. № 7 (51). С. 18–24. <https://doi.org/10.24158/spp.2018.7.2> EDN: XUFDYL
- Селезнева А.В.* Российская молодежь: политико-психологический портрет на фоне эпохи. Москва : Аквилон, 2022. 288 с.
- Суслов А.Б.* Развитие гражданского образования: европейский опыт // *Образование и наука*. 2012. № 9. С. 117–128. <https://doi.org/10.17853/1994-5639-2012-9-117-128> EDN: PGQFHF
- Хромиков П.Н.* Избирательный процесс и задачи политического просвещения в России // *Вестник Московского государственного областного университета. Серия: История и политические науки*. 2013. № 5–2. С. 14–24. EDN: QAOTCD
- Чихарев И.А., Столетов О.В.* Политические профессии и образовательные стандарты: российский опыт // *Вестник Московского университета. Серия 12: Политические науки*. 2017. № 1. С. 66–76. EDN: ZDDCAV
- Шестопал Е.Б.* Введение в рубрику. Человеческое измерение политики // *Полис. Политические исследования*. 2013. № 6. С. 6–7. EDN: RNENAR
- Шестопал Е.Б.* Политическая социализация и ресоциализация в современной России // *Полития: Анализ. Хроника. Прогноз*. 2005. № 4. С. 48–69. <https://doi.org/10.30570/2078-5089-2005-39-4-48-69>. EDN: MLINDR
- Щербинин А.И.* Вхождение в политический мир (теоретико-методологические основания политической дидактики) // *Полис. Политические исследования*. 1996. № 5. С. 136–145. EDN: ESCNMN
- Щербинин А.И.* Политическое образование: теория, история и практика. Томск, 1997. 128 с.
- Щербинин А.И.* Что же будет с Родиной и с нами? Предвзятые заметки о российской политической науке и проблемах политического образования // *Полис. Политические исследования*. 2003. № 4. С. 169–174. <https://doi.org/10.17976/jpps/2003.04.17> EDN: ESCXMN
- Яров С.В.* «Политическое воспитание» как средство формирования нового человека: система комсомольского просвещения в 1921–1924 гг // *Нестор*. 2005. Т. 7. С. 315–322. EDN: YLGUWV
- Oakshott M.* *Rationalism in Politics*. London: Methuen, 1962.
- Van Deth J.W., Abendschon S., Vollmar M.* Children and politics: an empirical reassessment of early political socialization // *Political Psychology*. 2011. Vol. 32, no. 1. P. 147–174. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9221.2010.00798.x>
- Volodenkov S.V., Fedorchenko S.N., Belov S.I., Karlyavina E.V.* The Russian political elite and power image constructing peculiarities in contemporary video games (on the Metro Exodus materials) // *Praxema. Journal of Visual Semiotics*. 2024. Vol. 2, no. 40. P. 57–78. <https://doi.org/10.23951/2312-7899-2024-2-57-78> EDN: JYOENH

Сведения об авторах:

Селезнева Антонина Владимировна — доктор политических наук, ведущий научный сотрудник научной лаборатории экспериментальных политико-психологических исследований, историко-филологический факультет Челябинского государственного университета, доцент кафедры социологии и психологии политики, факультет политологии, МГУ имени М.В. Ломоносова (e-mail: ntonina@mail.ru) (ORCID: 0000-0003-2500-6356)

Рогач Николай Николаевич — кандидат политических наук, научный сотрудник научной лаборатории экспериментальных политико-психологических исследований историко-филологического факультета, Челябинский государственный университет (e-mail: nickolayrogach@gmail.com) (ORCID: 0000-0001-7477-906X)

Брайнес Анна Александровна — заместитель директора Департамента государственной молодежной политики и воспитательной деятельности, Министерство науки и высшего образования РФ (e-mail: braines@mail.ru) (ORCID: 0009-0004-5930-7792)



DOI: 10.22363/2313-1438-2025-27-2-301-314
EDN: JEXFKI

Научная статья / Research article

«Зона без политики»: роль развлекательного контента в политической социализации российской молодежи на примере Steam и YouTube

Д.А. Казанцев  , Д.А. Качусов 

Алтайский государственный университет, Барнаул, Российская Федерация

 dimkazanchev@mail.ru

Аннотация. Цель исследования — выяснить, каким образом развлекательный контент влияет на политическую социализацию российской молодежи. В качестве эмпирической базы использованы данные массового опроса молодежи в четырех регионах России (Алтайский край, Томская область, Новосибирская область, Республика Алтай; объем выборки — 1257 респондентов), а также итоги нейросетевого анализа и контент-анализа пользовательских комментариев в Steam и YouTube. По результатам опроса в структуре политической социализации выявлены малочисленное «ядро» молодых пользователей (до 10 %), которое осознает политический подтекст развлекательного контента, и периферия (до 80 %), предпочитающая избегать политики, отрицающая ее влияние на свои ценности и установки и воспринимающая игры и видео исключительно как досуг. Нейросетевой анализ текста определил ключевые тематические кластеры (мегапеременные) в пользовательских дискуссиях: темы войны и мира, виртуального и реального, патриотизма и протеста, социальной справедливости и недоверия к властям. Установлены различия в характере дискурсов: на игровой платформе политика обсуждается более отвлеченно и по-философски, тогда как на видеохостинге дискурс значительно более политизирован (доминируют оценки текущей повестки, поляризация «ура-патриотов» vs. оппозиции). В заключение делается вывод о противоречивой роли развлекательного контента как особого канала политической социализации, он незаметно транслирует политические сюжеты, которые осознанно воспринимаются активным меньшинством молодежи и могут оказывать косвенное влияние на пассивное большинство. Полученные результаты отражают сегментацию молодежной аудитории и необходимость учета этой специфики при анализе влияния цифровой среды на формирование политической идентичности.

Ключевые слова: молодежь, политическая социализация, развлекательный контент, YouTube, видеоигры, Steam

© Казанцев Д.А., Качусов Д.А., 2025



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/legalcode>

Благодарности. Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФ в рамках научного проекта № 24-28-01584 «Политическая социализация российской молодежи в контексте трансформации ее коммуникативных стратегий».

Заявление о конфликте интересов. Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

Для цитирования: *Казанцев Д.А., Качусов Д.А.* «Зона без политики»: роль развлекательного контента в политической социализации российской молодежи на примере Steam и YouTube // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Политология. 2025. Т. 27. № 2. С. 301–314. <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2025-27-2-301-314>

“Territory of no politics”: The Role of Entertainment Content in the Political Socialization of Russian Youth by the Example of Steam and YouTube

Dmitry A. Kazantsev  , **Dmitry A. Kachusov** 

Altai State University, Barnaul, Russian Federation

 dimkazanchev@mail.ru

Abstract. The aim of the study is to examine the impact of entertainment content on the political socialization of the Russian youth. The empirical basis of the study includes data from a mass survey of young people in four regions of Russia (Altai Krai, Tomsk Region, Novosibirsk Region, and the Republic of Altai) with a sample size of 1,257 respondents, as well as the results of a neural network analysis and content analysis of user comments on Steam and YouTube. The survey findings reveal a small «core» of young users (up to 10 %) who recognize the political subtext of entertainment content, while the majority (up to 80 %) prefer to avoid politics, deny its influence on their values and attitudes, and perceive games and videos exclusively as leisure activities. Neural network analysis identified the key thematic clusters (mega-variables) in user discussions: themes of war and peace, virtuality and reality, patriotism and protest, social justice, and distrust of authorities. Differences in discourse were established: on the gaming platform, political discussions tend to be more abstract and philosophical, whereas on the video-hosting platform, the discourse is significantly more politicized, dominated by assessments of current political agendas and polarization between «ultra-patriots» and the opposition. The study concludes that entertainment content plays an ambivalent role as a distinct channel of political socialization, subtly transmitting political narratives that are consciously perceived by an active minority of young people while potentially exerting an indirect influence on the passive majority. The findings highlight the segmentation of the youth audience and the need to consider this specific feature when analyzing the impact of digital environments on the formation of political identity.

Keywords: youth, political socialization, entertainment content, YouTube, video games, Steam

Acknowledgements. The research was carried out with the financial support of the Russian Science Foundation within the framework of the scientific project No. 24-28-01584 “Political socialization of Russian youth in the context of the transformation of their communication strategies.”.

Conflicts of interest. The authors declare no conflicts of interest.

For citation: Kazantsev, D.A., & Kachusov, D.A. (2025). “Territory of no politics”: The role of entertainment content in the political socialization of Russian youth by the example of Steam and YouTube. *RUDN Journal of Political Science*, 27(2), 301–314. (In Russian). <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2025-27-2-301-314>

Введение

Социализация — один из ключевых процессов развития личности, обеспечивающий ее полноценную и всестороннюю интеграцию в общество. Молодые люди сегодня включены в виртуальную среду практически с момента рождения (так называемые «цифровые аборигены»), в ней они «проживают» значительную часть своей жизни, получая опыт коммуникации, межличностного взаимодействия и трудовой деятельности. Р. Брубейкер охарактеризовал это термином «гиперподключенность» — состояние, при котором с помощью цифровых систем все подключены ко всем и всему, везде и постоянно [Brubaker 2023]. Данный феномен влияет на формирование субъектности социальных акторов, в том числе меняется структура агентов социализации, их значение и интенсивность воздействия.

Исследование процессов социализации в условиях цифровой среды привело к появлению понятия «киберсоциализация», которое отражает влияние онлайн-пространства на формирование индивида [Плешаков 2016; Брутова, Буторина, Малыгина 2022; Афанасьева, Андросова, Афанасьев 2020]. Подобный процесс затрагивает и политическую сферу: наряду с традиционными акторами социализации (семья, школа, СМИ и др.) все большую значимость приобретают цифровые платформы, дополняя, но не вытесняя их [Асеева, Киреева 2022]. Например, постоянное использование молодежью социальных сетей и видеохостингов повлекло то, что блогеры и видеоблогеры стали рассматриваться как новые агенты социализации [Касама, Сорокина, Шилина 2021].

Развитие алгоритмов подбора информации и искусственного интеллекта приводит к внедрению в жизнь новых форматов коммуникации — для обмена информацией другой индивид может быть уже не нужен, в связи с чем М. Маклюэн отмечает, что технические средства коммуникации трансформируют социокультурную динамику, создавая универсальную среду формирования личности и обеспечивая ей новые горизонты познания [Маклюэн 2018]. Само же медиапространство изменяется в сторону многообразия и динамизма — оно является «множеством совокупных площадок, в которых вращаются идеи и смыслы — частично как хаотичная система ценностной информации, но в то же время свободная от монополии на производство общественно значимых значений» [Гигаури, Тузова 2021: 55].

Исследователи проявляют значительный интерес к вопросу о том, как вовлеченность молодежи в виртуальную развлекательную среду влияет на их политическое поведение. В отличие от традиционных медиа цифровое пространство предоставляет пользователю не только роль потребителя, но и активного участника. Видеоигры усиливают данный эффект, предлагая не просто медиапродукт,

но интерактивный опыт, требующий высокой степени вовлеченности. Они позволяют моделировать абстрактные ситуации, требуют принятия неоднозначных решений и побуждают к размышлениям над этическими вопросами, что способствует критическому осмыслению затронутых тем или более глубокому погружению в контекст игрового мира [Shaw, Sharp 2013; Newbery-Jones 2015].

В силу этого многие исследователи отмечают положительную связь между игровыми практиками и политической социализацией, что «способствует расширению опыта личного участия детей в решении „взрослых“ социально-политических задач, а также обуславливает появление новых значимых других, что в традиционной системе политической социализации характерно только для вторичной социализации» [Асеева, Асеев 2024: 161]. Более того, зачастую видеоигры расценивают как эффективное средство внедрения ценностно-мировоззренческих установок, в связи чем они могут быть использованы субъектами политики напрямую, как инструменты привития потребителям своих политических или идеологических нарративов и навязывания определенных моделей поведения [Schulzke 2014]. Даже коммерческие игровые проекты нередко характеризуются исследователями и пользователями как политически ангажированные [Белов, Кретьева 2020].

Таким образом, развлекательные платформы в современном цифровом мире — от видеохостингов до онлайн-игр — обладают значительным потенциалом влияния на социализацию, однако в научной литературе по-прежнему не дается однозначного ответа о степени и характере связи между включенностью молодежи в цифровые виды деятельности и их вовлечением в политику. В настоящей статье предлагается комплексный анализ роли медиаконтента в политической социализации, основанный на синтезе результатов эмпирических исследований молодежи с большими данными, полученными от онлайн-платформ Steam и YouTube.

Учитывая сложность, внутреннее многообразие и противоречивость современных социумов теоретической основой исследования выступили идеи З. Баумана, высказанные им в трудах «Текущая современность» и «Индивидуализированное общество». Бауман указывает на особенности социализации человека в современном мире: отказ от принятия на себя уже готовых идентичностей, предоставляемых традиционными институтами (церковь, государство), неопределенность как норму жизни и наличие «цифровой самоидентификации» в виртуальной сфере [Бауман 2005].

Методы

В исследовании применялись массовый опрос, проведенный среди учащейся молодежи четырех регионов Российской Федерации (Алтайского края, Томской области, Новосибирской области и Республики Алтай), нейросетевой анализ медиаплатформ Steam и YouTube, а также контент-анализ. Опрос позволил зафиксировать установки, опыт и мнения молодых людей относительно восприятия политики в развлекательной сфере. В свою очередь, нейросетевой анализ

пользовательского контента выявил декларируемые в публичном пространстве паттерны обсуждения политики в игровых и видеодискурсах.

Объем выборки в анкетировании составил **1257 человек**, отобранных квотным методом с контролем пола, возраста и места проживания. Анкета включала в себя блоки, посвященные интересам и ценностям молодежи, опыту потребления развлекательного контента (видеоигр, онлайн-видео) и вопросам, выявляющим их отношение к политике. Собранные данные обработаны в программном пакете SPSS.

В рамках нейросетевого анализа в Google-таблицу¹ были собраны текстовые комментарии и отзывы на русском языке, оставленные пользователями YouTube и Steam под популярными видеоматериалами и видеоиграми. Для Steam рассматривались, главным образом, обсуждения и обзоры к компьютерным играм, содержащие социально-политический контекст. На YouTube анализировались комментарии к видеороликам популярных блогеров или каналов (включая летсплеи, юмористические и lifestyle-видео), в которых могли проявляться политические идеи или дискуссии. Данные получены с помощью инструмента Google-тренды, автоматическим парсером на базе Python 3² через публичные API YouTube и Steam-методом ключевых слов [Wang, Zhang 2017]; в общей сложности было отобрано более 40 тысяч комментариев и обзоров. Обработка текстовой информации осуществлялась методами компьютерной лингвистики. В частности, для машинной классификации и тематической кластеризации комментариев применялась предобученная языковая модель на архитектуре ru-BERT³ [Devlin et al. 2019]. По результатам нейросетевого анализа выделен ряд крупных тематических кластеров (названных авторами «мегапеременные») — групп суждений респондентов, схожих по содержанию, отражающих ключевые темы и смыслы относительно политики. В целях устранения избыточного шума анализ ru-BERT был дополнен качественным прочтением (контент-анализом) экспертами типичных комментариев в каждой выделенной тематической категории. Классификация отзывов потребителей контента по возрастам выполнена с использованием ChatGPT-4o под контролем филологов и лингвистов. Учтены статистические данные распределения молодежи в YouTube и Steam от Brand Analytics, Mediascope и DIGITAL 2025: GLOBAL OVERVIEW REPORT⁴. В конечном счете в выборочную совокупность вошло чуть более 33 % отзывов и комментариев, написанных авторами до 30 лет [подробнее о методике см.: Шашкова, Казанцев, Качусов 2024: 127–131].

¹ Таблица с данными в Google-Sheets. URL: <https://clck.ru/3Vu6aq> (дата обращения: 20.02.2025).

² Репозиторий сборщика на GITHUB. URL: <https://github.com/railswarm/xksl> (дата обращения: 20.02.2025).

³ Репозиторий BERT-модели на GITHUB. URL: https://github.com/zlatatikhomirova/analysis_of_political_comments (дата обращения: 20.02.2025).

⁴ Kemp S. Digital 2024 Global Overview Report. 05 February 2025, 2025. URL: <https://datareportal.com/reports/digital-2025-global-overview-report> (accessed: 20.02.2025).

«Слепая зона»: особенности политической социализации молодежи в развлекательных медиа

Основные ресурсы, из которых молодежь узнает о политике, — социальные сети и мессенджеры: 20 % назвали Telegram главным источником новостей, на втором месте «ВКонтакте» (15 %), за ними следуют YouTube (13 %) и TikTok (10 %). Одновременно с этим молодежь склонна разделять «серьезную» политическую сферу и «легкий» досуговый контент. Для большинства опрошенных игры и онлайн-видео выполняют эскапистскую функцию — способ отдохнуть и отвлечься от актуальных проблем. Согласно полученным данным, 56 % опрошенных заявили, что не сталкивались с ситуацией, когда политическая составляющая медиапродуктов мешала бы наслаждаться ими. 90 % человек признались, что выбор игр или фильмов не зависит от их политических взглядов и ценностей. Для молодых россиян политика в кино, играх или фильмах остается в «слепой зоне» — они либо не видят политических мотивов (даже если создатели в них закладывали политически идеи), либо не придают им значения. Разумеется, существует небольшой сегмент аудитории, которому свойственна обратная тенденция — для них политика важна даже в развлекательном контенте. Так, 1,5 % респондентов покидали игру из-за ее политизированности или из-за того, что ее содержание противоречило их политическим взглядам. Ещё около 5–6 % в выборке отметили, что их потребительские предпочтения обусловлены наличием или, наоборот, отсутствием политического подтекста в играх и видео (например, они по идеологическим причинам выбирают или избегают определенные каналы на YouTube). Подобные показатели позволяют выделить «активное ядро» — 6–10 % политически ангажированных потребителей развлекательного контента. Они не только распознают политический подтекст, но и настолько придают ему значение, что меняют под его действием свое политическое поведение (например, отказываются от продукта).

Оставшиеся же 90 % человек образуют своеобразную «периферию». Для них развлечения и политика существуют отдельно, они либо не различают политических сигналов в играх/видео, либо сознательно избегают всего политического, считая свой досуг «зоной без политики». Ответы участников опроса показывают, что они не обсуждают политические вопросы в играх или фильмах и не обращаются к друзьям и родителям за оценкой политических событий, также 81 % не пишет или не читает политизированные обзоры или комментарии к играм и сериалам. В опросе многие из них заявляли, что смотрят YouTube исключительно ради развлечения (75 %), чтобы «получить новую информацию» (56 %), «снять стресс» (54 %), «научиться чему-то новому» (44 %) или «разобраться в теме» (37 %), выбирая популярный контент с увлекательным сюжетом, интересной подачей информации, и лишь 16,8 % респондентов смотрят и слушают новостные и политические YouTube-каналы. В то же время 64–65 % опрошенных не предпринимают «никаких действий» на медиаплощадке (не лайкают, не комментируют, не делают репостов).

При упоминании медийных персон оказалось, что развлекательные и познавательные блогеры по популярности кратко превосходят блогеров политических:

летсплеер Куплинов Play (10%), Дима Масленников (5%) и др. против 1% у М. Каца и А. Навального, тенденция сохраняется и для менее популярных вариантов ответа. Тем не менее на вопрос «Какие ценности и навыки формирует видеоконтент на Youtube?» респонденты назвали критическое мышление (46%), умение принимать решения (39%), толерантность (30%), интерес к политике (22%), признавая за видеохостингом некоторый социализирующий потенциал.

Схожим образом воспринимается молодыми людьми индустрия геймдева (GameDev). Основные причины увлечения видеоиграми кроются в получении удовольствия (72,6%), соревновательном интересе (17,5%), приобретении новых знаний (17,2%), а не в интересе к политике (6%). Ни один из жанров или конкретных игр, перечисленных участниками опроса как любимые, не был упомянут из-за их политической тематики — на первый план выходили сюжет и лор (54,3%), герои и персонажи (23,8%), атрибуты и символы (20,1%), графика (19,6%) и т.д.

Вместе с тем полученные данные показали, что игровой опыт у многих молодых людей весьма богат, теоретически формируя почву для косвенной политической социализации. Более половины опрошенных хотя бы изредка играют в видеоигры: регулярно (ежедневно или почти ежедневно) играют около 20% человек, «несколько раз в неделю» — 22,9%. Средняя продолжительность одного игрового эпизода составляет около 2 ч и обычно находится в пределах 1–5 ч. Несмотря на то, что часть молодежи проводит в виртуальных игровых мирах несколько часов еженедельно, — это достаточное время, чтобы усвоить определенные политические нарративы и модели поведения, заложенные в контент. При этом семейное окружение, как выяснилось, обычно не вмешивается в данный процесс. Респонденты отвечают, что «*семья все равно на мои игры, это не обсуждается*» (40,2%). Родители либо довольны тем, что ребенок «занят делом» и не мешает им, либо просто не придают игровым увлечениям ребенка особого смысла.

Вместе с тем в тех же игровых сообществах политические проблемы и события, как правило, либо не поднимаются вовсе, либо намеренно избегаются участниками, так ответили 67,8% опрошенных. Подобные сюжеты воспринимаются как неуместные и даже табуированные, что формирует своеобразный эффект «моветона» — негласного запрета на политическую дискуссию. Как правило, игроки предпочитают сосредоточиваться на внутриигровом взаимодействии, развлечении и тактических аспектах геймплея, а любые попытки затронуть политику могут вызвать либо равнодушие, либо негативную реакцию. Исключения редки и связаны с тем, что политическая тематика напрямую переплетается с игрой или ее сюжетом. По этой причине лишь 3% геймеров вступают в словесные баталии с со-игроками, чаще всего, беседуя об актуальных событиях в России (1%) или специальной военной операции на Украине (2%; далее — СВО).

В целом по результатам опроса, часть из которых за неимением места в статье упущены из вида, большинство учащейся молодежи можно определить как прагматично-отстраненное по отношению к политике (около 80%). Молодое

поколение предпочитает мягкие формы самовыражения, избегает прямой конфронтации и радикализма, ценит личную автономию и комфорт. При этом оно не отвергает государство и его институты полностью — скорее придерживается лояльности по инерции или из уважения к традициям (например, высокая символическая поддержка президента и армии в опросе). Такая лояльность носит во многом поверхностный характер, она не подкреплена активным участием или глубокой вовлеченностью в политическую жизнь. Молодежь дистанцируется от «большой политики» — как идеологически (не поддерживает ни ярко выраженный государственный патриотизм, ни активный оппозиционный дискурс), так и практически (не участвует в политических движениях, не дискутирует о политике в повседневной жизни). Вместо этого наблюдается уход в индивидуальное пространство, в собственные проекты, образование, карьеру, развлечения. Цифровая среда этому способствует, предоставляя персонализированные рекомендации, узкие сообщества по интересам, закрытые чаты — все, что создает эффект своеобразного «пузыря комфорта» или эхо-камеры.

Из всего сказанного следует предположить, что видеоигры и ролики могут выступать самостоятельным агентом социализации для молодежи, действуя относительно автономно и скрыто от других акторов. Хотя большинство молодых людей целенаправленно не ищет в Steam и YouTube политических нарративов и символов, последние имеют способность усваиваться латентно — через образы войны, врага, государства, особенно если они еще и заложены производителями медиа.

Дискурс политически ангажированной молодежи через призму нейросетевого анализа Steam и YouTube

Вместе с тем даже среди активного меньшинства степень осознания политических нарративов варьируется, одни пользователи воспринимают заложенные в контенте идеи на уровне образов и настроений, другие осмысленно вовлекаются в их обсуждение, транслируя собственные взгляды из эхо-камер. Данная особенность «ядра» — его склонность к интерпретации и полемике политических повесток — позволяет выделить ключевые темы, в которых концентрируются общественно-политические дискуссии в цифровой среде. Нейросетевой анализ и контент-анализ комментариев на YouTube и обзоров в Steam показали, что такие прения формируются вокруг нескольких крупных направлений (мегапеременных): «Война и мир», «Патриотизм», многочисленные «Запросы на...», «Реальность виртуального» и др. (всего 34 категории)⁵. Характер и глубина их политической идентичности значительно различаются между сообществом геймеров (Steam) и аудиторией видеохостинга (YouTube), свидетельствуя о платформенной специфике в политической социализации молодежи. За неимением места укажем лишь некоторые из них.

⁵ Таблица с данными в Google-Sheets. Вкладка «Youtube». Вкладка Steam. URL: <https://clck.ru/3Вибаq> (дата обращения: 20.02.2025).

Так, вокруг категории «**Война и мир**» сформировался один из самых больших по числу высказываний кластеров. Комментарии, связанные с боевыми действиями, появлялись как в обзорах игр военной тематики в Steam, так и под видео YouTube, где авторы и зрители проводят параллели с реальными политическими конфликтами. ru-BERT показывает, что в Steam оценка молодыми людьми феномена войны носит более философский и историко-моральный характер, в то время как на YouTube — преимущественно актуально-политический и эмоциональный. Респонденты в Steam говорят о войне в категориях добра и зла, жизни и смерти, человечности, она осмысливается ими абстрактно, с точки зрения истории или этики, фиксируются ее ужасы, моральные дилеммы, ценность мира. Следует отметить, что, в Steam отчетливо проявляется размежевание аудитории на милитаристов и антимилитаристов, благодаря чему одни игроки оправдывают необходимость военных действий (чаще ссылаясь на исторические примеры справедливых войн или СВО), другие занимают строго пацифистскую позицию. Иная картина наблюдается на YouTube, где проблема войны оказалась напрямую связанной с текущей политической повесткой, прежде всего с СВО. Комментарии зрителей под видеороликами носят характер либо критики, либо поддержки российского правительства, патриотических призывов, споров о справедливости текущей геополитической ситуации.

С дискурсом войны тесно связана другая мегатема — «**Свой vs. Чужой**», в которой наблюдаются существенные различия между платформами. Так, в Steam обсуждение национальных вопросов чаще носит историко-игровой характер. В отзывах геймеров имеются отсылки к истории (например, сравнения противников в игре с нацистами или, наоборот, восхищение исторической достоверностью образов). Однако прямых проекций на современность недостаточно, если и возникали жаркие споры, то скорее о том, насколько верно представлена та или иная сторона в игре, или о том, учит ли игра патриотизму. Часть комментаторов требуют «исторической справедливости» — более правдивого отображения вклада СССР в победу над нацизмом, осуждения нацизма и пр., другие, в свою очередь, замечали, что игры всего лишь игры, а не учебник истории. На YouTube национально-патриотическая тема стала центральным пунктом в разногласиях по поводу СВО, разделив аудиторию на полюса. Практически любой разговор о «наших» и «чужих» неизбежно скатывается к обсуждению текущего конфликта, к примеру американцы и украинцы выступают как однозначные враги России.

Еще один корпус сообщений, выявленный ru-BERT, посвящен **отношению людей к власти**, элитам и собственному народу, и поскольку он тесно сопряжен с запросом на справедливость, различия между платформами тут тоже хорошо заметны. Большое число политизированных высказываний на YouTube направлено против действующей власти, пользователей возмущают неправда, лицемерие и трусость чиновников, ощущается сильное разочарование в государстве. Многие пишут о «лжи телевидения», о «предательстве интересов народа», употреблялись и оскорбительные прозвища в адрес политиков. Лейтмотив — требование справедливости, люди хотят от власти правды и принятия ответственности.

Помимо перечисленных поднимались и другие пересекающиеся темы (такие как «**политическая ирония**» как особый стиль коммуникации, «**образ будущего**» и связанные с ним ожидания, «**клюква**» и др., всего 34 категории). В частности, молодое поколение очень часто использует иронию и мем-культуру, даже говоря о серьезных или драматических политических вопросах. Что касается «образа будущего», то в игровых сообществах будущее предстает как поле эксперимента — альтернативные сценарии развития, фантастические миры, которые позволяют мечтать или моделировать желаемое общество; на видеоплатформах же обсуждение будущего часто сразу принимает политический окрас — идет спор об ожидаемых переменах, составляются прогнозы о том, что будет со страной, причем будущее нередко описывается через утопии или антиутопии, отражая надежды или страхи комментаторов.

Обобщая результаты нейросетевого анализа и контент-анализа, можно отметить, что Steam (игровое пространство) и YouTube (видеоконтент) формируют два разных вектора неформальной политической социализации молодежи. Steam — среда преимущественно косвенной, рефлексивной социализации. Политические темы проникают сюда через геймплей, сюжет, исторический антураж игр и отражаются в эхо-камерах респондентов. Обсуждение носит условно отвлеченный характер, и даже острые вопросы (война, идеология) осмысливаются через призму игрового опыта. YouTube, напротив, — площадка прямой и эмоциональной политической социализации. Здесь развлекательный контент легко перетекает в политические дискуссии, часто поляризованные. Молодежная аудитория на YouTube менее сдержанна, она открыто выражает недовольство или поддержку по какому-либо вопросу, объединяется по идеологическому принципу («свои против чужих»), говорит о реальных политиках, войне, социальных проблемах. YouTube-дискурс гораздо более размежеванный и идеологически насыщенный. Если Steam — условно говоря, «**учебная лаборатория**» политической социализации, где все происходит под прикрытием игры, то YouTube — **арена**, на которой разные идеологические течения борются за умы молодежи с использованием элементов поп-культуры.

Выводы

Место развлекательного контента в политической социализации российской молодежи неоднозначно. С одной стороны, видеоигры и ролики на YouTube действительно выступают каналом политической коммуникации и социализации, — хотя и не всегда явных, «упакованных» в форму игры, иронии или декларации. С другой стороны, такое медиавоздействие сильно зависит от готовности людей воспринимать и усваивать политические идеи и ценности, что ведет молодежь к сегментации на политически ангажированное «ядро» и молчаливую «периферию», где «ядро» представляет собой относительно небольшой процент (около 5–10 %) чутких к политике молодых людей,

которые даже в развлекательном контенте находят отражение собственной политической идентичности. Для подавляющего большинства, «периферии», контент остается «вне политики». Они либо вовсе не замечают политического подтекста, либо осознанно избегают его, используя развлечения как досуг или способ ухода от повседневных проблем.

Цифровая среда воспитывает у молодежи, с одной стороны, привычку пребывать в комфортных нишах, а с другой — сталкивает их с резкими полярными мнениями, когда дело доходит до публичных площадок вроде YouTube. Все это может приводить к фрагментации общего поля общественной дискуссии для молодого поколения, в нем нет единого нарратива, а есть множество отдельных сообществ и групп влияния. Политическая социализация происходит не в рамках общенационального диалога, а внутри «эхо-камер» в форме игровых форумов, тематических каналов, комментариев под конкретными блогерами. В каждой такой лакуне могут складываться свои микроконсенсусы (например, на одном канале все комментаторы настроены патриотично, на другом — оппозиционно), и молодежь невольно усваивает позицию той «тусовки», к которой принадлежит. Подобное обстоятельство может вести к усилению разнонаправленных тенденций — от роста ультрапатриотических убеждений у одних до укоренения либертарианских или левых идей у других, при очень слабом взаимодействии между ними.

Семья, школа, традиционные СМИ долго считались главными акторами политической социализации молодежи, игнорируя неформальные и стихийные каналы передачи политических идей и ценностей. В действительности, как показывает проведенное исследование, развлекательный контент играет роль особого, гибридного агента политической социализации. Он может не навязывать политические нормы прямо, как школа или семья, но обладает способностью создавать среду, где политические идеи циркулируют под видом обыденной коммуникации или досуга.

Ключевая тенденция, выявленная исследованием, — **индивидуализация опыта**, так как одни и те же игры и видеоролики способны совершенно по-разному социализировать разных молодых людей. В результате среди них формируются параллельные группы — сравнительно малочисленная политически ангажированная молодежь и широкая аполитичная масса, использующая медиа для развлечения.

Перспективы дальнейших исследований видятся в более детальном изучении механизмов перехода респондентов из периферии в ядро и наоборот, особенно той части молодежи, что колеблется, проявляя некоторый интерес к политическим темам в развлекательном контенте. Подчеркнем, развлекательные медиаматериалы — не только досуг, но скрытый проводник политических идей, значимый для формирования сознания цифрового поколения. Его влияние сложно однозначно оценить как добро или зло; во многом оно **нейтрально, определяясь тем, кто, как и с каким бэкгранудом им пользуется**. Поэтому если перед обществом и государством стоит цель более эффективно социализировать молодое поколение или, напротив, понять его потенциал к самостоятельной

политической субъектности, необходимо внимательно изучать медиаиндустрию, интернет-дискурс и субкультуры. Именно там, в непринужденной обстановке, могут закладываться основы гражданских убеждений, которые внезапно проявятся завтра в трендах массового сознания и поведения.

Поступила в редакцию / Received: 04.12.2024

Доработана после рецензирования / Revised: 27.01.2025

Принята к публикации / Accepted: 01.03.2025

Библиографический список

- Асеева Т.А., Асеев С.Ю.* Недетские игры в песочнице: роль игрового контента в политической социализации школьников // *Политическая наука*. 2024. №4. С. 146–167. <https://doi.org/10.31249/poln/2024.04.06> EDN: DMHUNR
- Асеева Т.А., Киреева О.С.* Новые vs традиционные агенты политической социализации в условиях digital-коммуникации молодежи регионов РФ // *Каспийский регион: политика, экономика, культура*. 2022. №2 (71). С. 57–64. https://doi.org/10.54398/1818510X_2022_2_57. EDN: GVAELM
- Афанасьева Л.И., Андросова М.И., Афанасьев Н.А.* К вопросу о киберсоциализации современных подростков // *Международный научно-исследовательский журнал*. 2020. №12 (102). С. 6–8. <https://doi.org/10.23670/IRJ.2020.102.12.112>. EDN: QONIOG
- Бауман З.* Индивидуализированное общество / пер. с англ. В.Л. Иноземцева. Москва : Логос, 2005. 390 с.
- Белов С.И., Кретова А.А.* Компьютерные игры как ресурс реализации политики памяти: практический опыт и скрытые возможности (на материалах позиционирования событий Великой Отечественной войны) // *Вестник Государственного университета просвещения. Серия: История и политические науки*. 2020. №1. С. 54–63. <https://doi.org/10.18384/2310-676X-2020-1-54-63>. EDN: TZYAGE
- Брутова М.А., Буторина А.Н., Малыхина Е.В.* Проблемы киберсоциализации в современном цифровом пространстве // *Проблемы современного педагогического образования*. 2022. №74–1. С. 46–48. EDN: UKHKYM
- Гигаури Д.И., Тузова П.П.* Виртуальная идентичность в социальных сетях и видеоблогах: обзор политического контента в TikTok // *Вестник Московского университета. Серия 12. Политические науки*. 2021. №6. С. 48–69. EDN: RMVCNB
- Касамара В.А., Сорокина А.А., Шилина А.Н.* YouTube-блогеры как агенты политической социализации российских школьников // *Вестник Московского Университета. Серия 12. Политические науки*. 2021. №3. С. 7–21. EDN: OTRLQK
- Маклюэн М.Г.* Понимание медиа: Внешние расширения человека / пер. с англ. В. Николаева. Москва : Кучково поле, 2018. 464 с.
- Плешаков В.А.* О психопластике киберсоциализации человека // *Преподаватель XXI век*. 2016. №2. С. 71–78. EDN: VZXQNL
- Шашкова Я.Ю., Казанцев Д.А., Качусов Д.А.* Восприятие войны и мира молодыми российскими геймерами на фоне СВО // *Политическая наука*. 2024. №4. С. 121–145. <https://doi.org/10.31249/poln/2024.04.05>. EDN: TGAKHK
- Brubaker R.* Hyperconnectivity and its discontents. NJ : Polity, 2023. 264 p.
- Devlin J., Chang M., Lee K., Toutanova K.* Bert: Pre-training of deep bidirectional transformers for language understanding // *North American Chapter of the Association for Computational Linguistics*. 2019, arXiv preprint arXiv:1810.04805.

- Newbery-Jones C.J. Answering the call of duty: the phenomenology of justice in twenty-first-century video games // *Law and Humanities*. 2015. Vol. 9, no. 1. P. 78–102. <https://doi.org/10.1080/17521483.2015.1042218>.
- Schulzke M. Serving in the virtual army: military games and the civil-military divide // *Journal of applied security research*. 2013. Vol. 8, no. 2. P. 246–261. <https://doi.org/10.1080/19361610.2013.765342>.
- Shaw I.G.R., Sharp J.P. Playing with the future: social irrealism and the politics of aesthetics // *Social & Cultural Geography*. 2013. No. 14 (3). P. 341–359. <https://doi.org/10.1080/14649365.2013.765027>.
- Wang Y., Zhang J. Keyword extraction from online product reviews based on bi-directional LSTM recurrent neural network // *IEEE International Conference on Industrial Engineering and Engineering Management (IEEM)*. 2017. P. 2241–2245. <https://doi.org/10.1109/ieem.2017.8290290>.

References

- Aseeva, T.A., & Aseev, S.Yu. (2024). Non-childish sandbox games: The role of game content in the political socialization of schoolchildren. *Political science (RU)*, (4), 146–167. <https://doi.org/10.31249/poln/2024.04.06> EDN: DMHUHR
- Aseeva, T.A., & Kireeva, O.S. (2022). New vs traditional agents of political socialization of youth of the regions of the Russian Federation in digital communication environment. *The Caspian Region: Politics, Economics, Culture*, (2), 57–64. (In Russian) https://doi.org/10.54398/1818510X_2022_2_57 EDN: GVAELM
- Afanasieva, L.I., Androsova, M.I., & Afanasiev, N.A. (2020). On the issue of cybersocialization of adolescents. *International research journal*, (12), 6–8. (In Russian) <https://doi.org/10.23670/IRJ.2020.102.12.112> EDN: QONIOG
- Bauman, Z. (2005). *The Individualized Society*. Moscow: Logos. (In Russian)
- Belov, S., & Kretova, A. (2020). Computer games as a resource of the politics of memory: Practical experience and hidden opportunities (based on games representing World War II events). *Bulletin of the State University of Education. Series: History and Political Sciences*, (1), 54–63. (In Russian) <https://doi.org/10.18384/2310-676X-2020-1-54-63> EDN: TZYAGE
- Brubaker, R. (2023). *Hyperconnectivity and its discontents*. NJ: Polity.
- Brutova, M.A., Butorina, A.N., & Malyhina, E.V. (2022). The problems of cybersocialization in the modern digital space. *Problems of modern pedagogical education*, (74–1), 46–48. (In Russian) EDN: UKHKYM
- Devlin J., Chang M., Lee K., & Toutanova K. (2019). Bert: Pre-training of deep bidirectional transformers for language understanding. *North American Chapter of the Association for Computational Linguistics*, arXiv preprint arXiv:1810.04805.
- Gigauri, D.I., & Tuzova, P.R. (2021). Virtual identity in the modern media space of Russian politics: a survey on political contents on TikTok. *Moscow University Bulletin. Series 12. Political Science*, (6), 48–69. (In Russian) EDN: RMVCNB
- Kasamara, V.A., Sorokina, A.A., & Shilina, A.N. (2021). Youtube bloggers as agents of political socialization of Russian pupils. *Moscow University Bulletin. Series 12. Political Science*, (3), 7–21. (In Russian) EDN: OTRLQK
- McLuhan, M. (2018). *Understanding media: External extensions of man*. Moscow: Kuchkovo pole. (In Russian)
- Newbery-Jones, C.J. (2015). Answering the call of duty: The phenomenology of justice in twenty-first-century video games. *Law and Humanities*, 9(1), 78–102. <https://doi.org/10.1080/17521483.2015.1042218>

- Pleshakov, V.A. (2016). About psychoplasticity of cybersocialization of the person. *Prepodavatel XXI vek*, (2), 71–78. (In Russian) EDN: VZXQNL
- Shashkova, Ya.Yu., Kazantsev, D.A., & Kachusov, D.A. (2024). Perception of war and peace among young Russian gamers in the context of the special military operation (SMO). *Political science (RU)*, (4), 121–145. (In Russian) <http://www.doi.org/10.31249/poln/2024.04.05>. EDN: TGAKHK
- Schulzke M. (2013) Serving in the virtual army: military games and the civil-military divide. *Journal of applied security research*, 8(2), 246–261. <https://doi.org/10.1080/19361610.2013.765342>.
- Shaw, I.G.R., & Sharp, J.P. (2013). Playing with the future: social irrealism and the politics of aesthetics. *Social & Cultural Geography*, 14(3), 341–359. <https://doi.org/10.1080/14649365.2013.765027>.
- Wang, Y., & Zhang, J. (2017). Keyword extraction from online product reviews based on bi-directional LSTM recurrent neural network. *IEEE International Conference on Industrial Engineering and Engineering Management (IEEM)*, 2241–2245. <https://doi.org/10.1109/ieem.2017.8290290>.

Сведения об авторах:

Казанцев Дмитрий Анатольевич — старший преподаватель кафедры философии и политологии, Алтайский государственный университет (АлтГУ) (e-mail: dimkazanchev@mail.ru) (ORCID: 0000-0001-7287-6413)

Качусов Дмитрий Анатольевич — кандидат политических наук, доцент кафедры философии и политологии, Алтайский государственный университет (АлтГУ) (e-mail: dmitrij.kachusov@mail.ru) (ORCID: 0000-0002-8143-6214)

About the authors:

Dmitry A. Kazantsev — Senior Lecturer, Department of Philosophy and Political Science, Altai State University (e-mail: dimkazanchev@mail.ru) (ORCID: 0000-0001-7287-6413)

Dmitry A. Kachusov — PhD in Political Sciences, Associate Professor, Department of Philosophy and Political Science, Altai State University (e-mail: dmitrij.kachusov@mail.ru) (ORCID: 0000-0002-8143-6214)



DOI: 10.22363/2313-1438-2025-27-2-315-329
EDN: IURFDE

Научная статья / Research article

Возможности государства по конструированию идентичности молодежи в онлайн-пространстве: по материалам экспертного опроса

Н.В. Гришин 

Институт научной информации по общественным наукам Российской академии наук,
Москва, Российская Федерация

Санкт-Петербургский государственный университет, Санкт-Петербург, Российская
Федерация

✉ nvgrishin@mail.ru

Аннотация. В современной научной литературе в изучении формирования идентичности молодежи в онлайн-пространстве основное внимание исследователей привлекает проблематика виртуальной идентичности. Однако автором фокус внимания переносится на проблематику конструирования в онлайн-пространстве реальной идентичности. Методологической основой исследования является конструктивизм. Эмпирической основой исследования составили результаты экспертного онлайн-опроса, проведенного в форме нестандартизованного интервью в ноябре 2024 г. Для обработки результатов опроса применен метод дискурс-анализа. Целесообразность активной работы государства по конструированию идентичности молодежи с применением ресурсов Интернета не ставится экспертами под сомнение. Раскрыта специфика отдельных видов интернет-ресурсов, которые эксперты признают в качестве наиболее влиятельных на процесс формирования идентичностей молодых российских пользователей. Определены возможности развлекательных и игровых ресурсов в процессе формирования государственно-гражданской идентичности молодежи. Эксперты обращают внимание на недопустимость формального подхода при проведении политики конструирования идентичности в Интернете. Эффективное использование государством ресурсов Интернета для влияния на формирование идентичности молодежи возможно только при условии применения государством достаточно тонких методов работы. Результаты обработки экспертного опроса подтверждают сохранение методологического конфликта между теориями подкрепления и мобилизации в вопросах интерпретации влияния современных информационных технологий на политическое сознание и формирование идентичности граждан.

© Гришин Н.В., 2025



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/legalcode>

Ключевые слова: молодежь, идентичность, политика идентичности, государственно-гражданская идентичность, формирование идентичности, конструирование идентичности, государственная политика идентичности, экспертный опрос

Благодарности. Исследование выполнено в Институте научной информации по общественным наукам РАН при финансовой поддержке Министерства науки и высшего образования РФ и Экспертного института социальных исследований в рамках научного проекта № 124101700566–5 «Государственно-гражданская идентичность российской молодежи в онлайн-пространстве: особенности формирования, политический потенциал, перспективы управленческого воздействия».

Заявление о конфликте интересов. Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

Для цитирования: Гришин Н.В. Возможности государства по конструированию идентичности молодежи в онлайн-пространстве: по материалам экспертного опроса // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Политология. 2025. Т. 27. № 2. С. 315–329. <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2025-27-2-315-329>

State Capabilities in Shaping Youth Identity Online: Insights from Expert Surveys

Nikolai V. Grishin 

Institute of Scientific Information for Social Sciences of the Russian Academy of Sciences,
Moscow, Russian Federation

St Petersburg University, *St Petersburg, Russian Federation*

✉ nvgrishin@mail.ru

Abstract. Recent studies on youth identity formation in the digital realm have predominantly focused on issues related to virtual or online identity. This study, however, redirects attention toward the challenges of shaping real-world identity through online platforms. Guided by a constructivist methodology, the research draws upon the findings of an expert online survey conducted in November 2024. Discourse analysis was employed to analyze the collected data. The surveyed experts unanimously support the importance of the state’s role in fostering youth identity via internet resources but emphasize the nuances associated with different types of online platforms. Particularly, they highlight the potential impact of entertainment and gaming websites on identity development among young Russians. Experts warn against adopting rigid, bureaucratic approaches when crafting identity-related policies online, stressing instead the need for subtle, tailored strategies. Furthermore, the results affirm the ongoing tension between reinforcement and mobilization theories regarding how modern information technologies shape political awareness and citizen identity.

Keywords: youth, identity, identity politics, state-civic identity, identity construction, identity formation, state identity policy, expert survey

Acknowledgements. The research was carried out at the Institute of Scientific Information on Social Sciences of the Russian Academy of Sciences with the financial support of the Ministry of Science and Higher Education of the Russian Federation and the Expert Institute for Social Research within the framework of the scientific project N 124101700566–5 “State-civil identity of Russian youth in the online space: features of formation, political potential, prospects for managerial influence”.

Conflicts of interest. The author declares no conflicts of interest.

For citation: Grishin, N.V. (2025). State capabilities in shaping youth identity online: Insights from expert surveys. *RUDN Journal of Political Science*, 27(2), 315–329. (In Russian). <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2025-27-2-315-329>

Введение

В современной науке большое внимание исследователей привлекают темы формирования идентичности молодежи, государственной политики идентичности, особенности формирования идентичности в онлайн-пространстве. Однако вопросы, находящиеся на пересечении этих предметных областей, не являются в достаточной степени исследованными. В частности, при изучении формирования идентичности в онлайн-пространстве гораздо большее развитие получила тема формирования виртуальной идентичности [Морозова, Мирошниченко, Рябченко 2016; Касавина, 2020; Погорелов, Рыльская 2021], а не проблематика влияния онлайн-пространства на формирование реальной идентичности. Особенности и возможности использования Интернета для проведения государством политики конструирования идентичности молодежи требуют уточнения и детального изучения.

Цель исследования — уточнение научных представлений о перспективах использования государством средств Интернета в проведении политики конструирования идентичности молодежи.

Выводы основаны на результатах эмпирического исследования, проведенного в октябре-ноябре 2024 г. в форме экспертного опроса. Метод сбора информации — нестандартизованное интервью, объем выборки — 20 экспертов. Экспертные интервью проведены в смешанных онлайн- и офлайн-форматах. Экспертами выступили отечественные исследователи с большим опытом научной работы, а также молодежные активисты и руководители молодежных организаций с различными политическими взглядами; метод обработки полученных первичных данных — дискурс-анализ. Метод дискурс-анализа доказал свою методическую релевантность и может быть признан традиционным для анализа стенограмм нестандартизованных экспертных интервью. Проведение экспертного опроса восполняет объективно существующий дефицит эмпирической информации по вопросам о влиянии современных средств Интернета на вопросы формирования идентичности молодежи в России.

В исследовании рассмотрены современные ресурсы Интернета, которые, по мнению экспертов, оказывают наибольшее влияние на формирование государственно-гражданской идентичности современной молодежи; оценка современного этапа использования государством ресурсов Интернета для проведения политики конструирования идентичности молодежи; перспективные формы и направления оптимизации проведения государственной политики в данной сфере.

Теоретико-методологическая рамка исследования

Для российской науки в гораздо большей степени, чем для западной, характерен повышенный интерес к изучению возможностей государства в отношении политики конструирования идентичности [Мчедлова, Казаринова 2020; Попова 2020]. Отечественная исследовательская традиция в изучении вопросов формирования идентичности в целом развивается в рамках парадигмы конструктивизма [Гришин 2019], при этом в весьма яркой его форме: влияние государства и иных акторов на процессы целенаправленного конструирования идентичности оцениваются исследователями весьма высоко и, как правило, не подвергается сомнению.

Настоящее исследование учитывает результаты предыдущих эмпирических исследований российских ученых, посвященных вопросам конструирования идентичности молодежи в онлайн-пространстве: массового опроса 2021 г. о степени влияния Интернета на формирование государственно-гражданской идентичности молодежи в сравнении с другими информационными инструментами [Воробьев, Ретинская 2022] и экспертного опроса 2023 г., позволившего уточнить специфику влияния Интернета на формирование политической идентичности молодежи [Белоконев, Косарева 2023].

Формирование идентичности в рамках используемого нами подхода рассматривается как постоянный непрерывный процесс, и идентичность нельзя толковать как интегральное и устойчивое явление [Платонова 2023]. Особенности процесса формирования идентичности на современном этапе состоят в том, что если ранее человек в определенный момент обретал идентичность, то на современном этапе процесс идентификации стал постоянным, непрерывным и мозаичным [Лисенкова 2020].

Другой важной чертой процесса формирования идентичности следует назвать возросшую в условиях современных технологий индивидуализацию этого процесса. Отечественные исследователи, в частности, обращают повышенное внимание на расширение возможностей и активной роли индивида в процессе формирования собственной идентичности [Снегур 2023; Храмова 2023]. Усиление авторской роли самих субъектов имеет следствием возросшую стохастичность процесса, ограничение перспектив для иных (внешних) субъектов, стремящихся проводить определенную политику конструирования идентичности. В частности, более сложными становятся условия для проведения государством целенаправленной политики конструирования идентичности [Семененко 2019].

Особенностью современного теоретического развития исследований о формировании идентичности является то обстоятельство, что гораздо больше внимания уделяется проблемам и сложностям, которые возникают для государства в отношении проведения политики конструирования идентичности, нежели перспективам и новым открывшимся возможностям государства. При изучении влияния современных информационных технологий на формирование идентичности сохраняется традиционный методологический конфликт между теорией подкрепления и теорией мобилизации в объяснении влияния современных информационных технологий на политические взгляды пользователей [Филатова 2014; Choi, Kwon 2019].

Оценка степени влияния Интернета на процесс формирования реальной идентичности молодежи

Почти все эксперты исключительно высоко оценили значимость Интернета для процессов социализации и формирования идентичности современной российской молодежи. Характерными стали следующие суждения: *«в моем представлении влияние не просто колоссальное, оно сверхколоссальное»* (м., молодежный активист); *«интернет очень сильно, конечно, влияет на идентичность. Особенно, для молодежи»* (ж., д-р полит. наук); *«На молодежь самое большое влияние оказывает именно интернет, блогеры и новые инструменты в области интернета. Это социальные сети и так далее»* (м., молодежный активист). Только один из экспертов высказал явно отрицательную оценку: *«интернет это вообще как бы не про идентичность в социальном смысле, в реальности, а про идентичности виртуальные»* (м., д-р полит. наук). Влияние Интернета на формирование идентичности сами эксперты связывают, прежде всего, с соответствующей степенью зависимости молодежи от пребывания в онлайн-пространстве: *«Это влияет достаточно сильно, потому что это почти единственный ресурс, которым пользуются молодые люди»* (ж., молодежная активистка); *«не удивлюсь, что молодежь под 90 % своего времени может проводить в интернете»* (м., молодежный активист); *«я не могу найти... в практике современной молодежи, которая тем или иным образом не взаимодействовала бы с интернетом, через интернет»* (м., молодежный активист).

Несколько респондентов указали на конкретный возраст, когда это влияние является наиболее значимым: *«для человека лет 14–15 влияние интернета может быть критическим»* (м., молодежный активист); *«социальные сети, когда нам было 14–16 лет... тоже в какой-то степени повлияли на то, как мы сформировались»* (м., молодежный активист).

Сторонники скептических взглядов среди экспертов говорят о сокращении влияния Интернета в пользу личных коммуникаций: *«снижение этого влияния, и в основном оно переходит через личные... коммуникации»* (ж., молодежная активистка); *«сейчас в основном отношение такое скептическое к тому, что представлено в интернете... Поэтому тут, мне кажется, большую роль сохраняет личное общение»* (м., молодежный активист); *«социализация реальная первичнее, чем социализация в интернете»* (ж., молодежная активистка).

В оценках экспертов прозвучали тревожные ожидания относительно влияния Интернета на процесс формирования идентичности российской молодежи: *«Интернет размывает ось координат в том числе и потому, что получается возможность быть, назову это условно, гражданином мира и теряется осмысленность взаимосвязи с государством. Мы очень много потребляем контента, созданного вне рамок государства. И соответственно, тем самым мы осознанно и неосознанно потребляем контент, который базируется на ценностях другого государства, другого общества»* (ж., д-р полит. наук).

Ключевые интернет-ресурсы в процессе формирования идентичности

Необходимо дифференцировать отдельные виды интернет-ресурсов относительно их потенциала и возможности влиять на формирование идентичности пользователей. В науке уже устоялось мнение о том, что социальные сети и иные ресурсы, основанные на технологии Web 2.0, гораздо более эффективны, чем относящиеся к предыдущей эпохе статичные и однонаправленные веб-страницы. Однако современные реалии заставляют нас обратить внимание на различия между отдельными видами социальных сетей. В ходе проведения опроса от экспертов были получены мнения о том, как различаются между собой отдельные интернет-ресурсы по характеру и форме своего влияния на формирование идентичности молодежи в России: *«я бы сказал, что важен не сам канал, а важен инструмент и механика конкретной социальной медиа, потому что она предоставляет инструменты, которыми ты можешь пользоваться для выражения своего мнения или инкорпорирования чужого мнения в свое»* (м., молодежный активист). В частности, было высказано мнение, что различные социальные медиа предоставляют различный инструментарий как средства коммуникации: *«Телеграм-каналы... молодежь пользуется в целях как раз таки новостных элементов. То есть Телеграм как способ что-то узнать. ВК — это в основном репрезентация себя... ТикТок — это развлечение... с точки зрения формирования идентичности, и то, и другое, и третье влияет»* (м., молодежный активист). Эксперты также подсказывают, что необходим исторический подход к рассмотрению вопроса о том, какие именно интернет-ресурсы и даже какие типы социальных сетей оказывают наибольшее влияние на формирование идентичности молодежи в тот или иной период: *«где-то до конца нулевых у нас был классический сайтовый вариант... потом классический вариант соцсетей... где-то вот с года 2017–18 еще, я так думаю, вполне можно говорить о таком «телеграммно-ютубовом периоде». я вижу, он продолжается»* (м., д-р полит. наук). Респонденты отмечают, что воздействие имеют только ресурсы, которые близки самой молодежи и наиболее удобны для нее: *«наибольшее влияние оказывают те каналы и сети, сообщества... которые важны для нее самой, с которыми или сообществами молодежь себя идентифицирует»* (ж., докт. полит. наук); *«новые медиа... которые в интересной форме подают информацию, подают, соответственно, какие-то данные о российской истории, культуре... они как раз таки могут оказывать довольно большое влияние на российскую идентичность»* (м., канд. полит. наук, молодежный активист). И наоборот, неэффективными могут быть признаны те каналы коммуникации в Интернете, которые не предлагают молодежи общение на близком для нее языке: *«если говорить о влиянии страниц официальных различных органов, то, на мой взгляд, это большого влияния на идентичность не оказывает»* (м., канд. полит. наук, молодежный активист).

Некоторые эксперты обратили внимание на то, что эффективными могут быть и самые неочевидные, если судить по их изначальной развлекательной направленности, каналы коммуникации: *«Касательно гражданской идентичности, колоссальное влияние на идентичность оказывают различные*

мем-сообщества... различные сообщества Пикабу ВКонтакте. Это, с одной стороны, мемы, с другой стороны, это, в том числе, и площадка для обмена мнений» (м., молодежный активист); «наиболее популярные сообщества ВКонтакте — это развлекательные... там тоже есть политический контент, но, скорее, шуточный. ...Это тоже вариант политической социализации через смех, через мемы» (ж., молодежная активистка).

Респонденты отмечают, что различные платформы в Интернете отличаются по степени закрытости и в разной степени способны обеспечивать эффект эхо-камеры: «Телеграм — это большие пузырь информационный, потому что если я подписываюсь, не могу найти в ленте нового, там нет дополнительной информации. ...Поэтому Телеграм, с точки зрения политической социализации, вообще не инструмент» (ж., молодежная активистка); «телеграм-каналы. Здесь тенденция... геттоизации более замкнутых сообществ» (м., докт. полит. наук).

Оценка влияния отдельных интернет-ресурсов на формирование идентичности молодежи

От экспертов была получена богатая информация относительно оценивания влияния на формирование идентичности российской молодежи определенных конкретных интернет-ресурсов.

Среди социальных сетей наибольшим влиянием на современный процесс формирования идентичности российской молодежи оказывает, по оценке экспертов, Телеграм: «...у него гораздо больше возможностей для влияния на формирование политической идентичности... И тут тоже, соответственно, может формироваться гражданская идентичность, но однако возникает вопрос, в какой, скажем так, она будет формироваться направленности. Будет ли это лоялистская идентичность, то есть, ну, по сути, государственная, или это будет идентичность, которая подразумевает... критическое отношение к государству и к существующей власти» (м., канд. полит. наук, молодежный активист). Помимо этой платформы, эксперты наиболее часто упоминают также YouTube и иные: «ТикТок явно имеет мобилизационный характер для политического пространства и политических процессов» (м., молодежный активист)

Эксперты отмечают значительное влияние сети «ВКонтакте» на российскую молодежь, но также и падение этого влияния: «...площадка ВКонтакте, она большая, но потенциал влияния, на мой взгляд, она в большей части исчерпала. По моему мнению, молодежь как раз таки перетекает в другие сети» (м., канд. полит. наук, молодежный активист), при этом некоторые эксперты в качестве причины такой тенденции указывают неудачные действия по реализации государственной политики.

Эксперты предлагают расширить видение круга интернет-ресурсов, способных оказывать влияние на формирование идентичности российской молодежи, включают в него неочевидные примеры, в частности игровые онлайн-сервисы: «Steam, по сути, игровой marketplace крупнейший, он тоже становится порой трибуной для различных политических взглядов. Знаете, отзывы на игры, обзоры

на игры, они превращаются в своего рода политические манифесты определенных, нередко» (м., канд. полит. наук, молодежный активист). Упоминаются другие конкретные развлекательные ресурсы. «Паблик, и во ВКонтакте, и в Телеграмме есть КБ. Countryballs расшифровывается. Там аватарки такие — шарик, разрисованные в цвета флага различных стран. ...Он скорее превратился в авторский канал, где администратор пишет свое отношение к различным событиям, СВО, к Украине, ну вот к текущей повестке. Безусловно, это оказывает влияние» (м., молодежный активист). Признается активная роль и влияние каналов, которые молодежь посещает ради собственного интереса и карьерных перспектив: «...еще хочу отметить канал фонда Владимира Потанина... сам по себе конкурс здоровский, ребятам дают грант за то, что они проявляют свои лидерские качества, где-то участвуют, ну, просто они активны. И там достаточно много говорится про единение» (ж., специалист по работе с молодежью). Эксперты отмечали и собственные интернет-ресурсы, характер которых может оказывать влияние на формирование идентичности пользователей: «...сообщества, которые оказывают какое-то влияние на формирование государственно-гражданской идентичности российской молодежи... в Телеграм «Молодые политологи». Всем рекомендуем» (м., молодежный активист).

Эксперты упоминают влиятельные каналы отдельных политиков: «...еще хочу назвать различные каналы, во-первых, некоторых политиков, например, Медведев. У него одна из самых больших аудиторий, в том числе и молодежь на него подписана» (ж., специалист по работе с молодежью).

Характерно, что, упоминая определенные каналы в социальных сетях, которые в наибольшей степени влияют на формирование идентичности российской молодежи, эксперты почти не упоминали каналы политических деятелей и организаций, достаточно редко упоминали о каналах и блогерах, которые имеют политическую направленность, но наиболее часто называли ресурсы, которые относятся к сфере культуры и развлечений. «Новые медиа, имеется в виду YouTube, социальные сети... как раз таки занимаются или позиционируют себя как связанные с формированием... связанные с вопросами формирования российской культуры, российской, соответственно, гражданской идентичности, ну, противодействия такому негласному, соответственно, западного условного влияния. ...Авторы этих YouTube-каналов... разбирают игры, разбирают удачные, неудачные кейсы, соответственно, связанные с кино, с масс-медиа, опять же, с компьютерными играми, которые удачно либо неудачно позиционируют российскую культуру» (м., канд. полит. наук, молодежный активист). Так, несколько экспертов большое влияние признают за каналом Евгения Баженова BadComedian: «Евгений Баженов, который занимается обзором фильмов. И в определенной степени моя гражданская идентичность сформирована под влиянием его обзоров» (м., молодежный активист); «одним из самых влиятельных я могу выделить BadComedian» (м., молодежный активист). Среди других каналов похожей направленности, оказывающих влияние на формирование идентичности молодежи, эксперты отмечают: «Следующий канал — это Tagapau... он рассматривает игры и фильмы, опять же, с точки

зрения исторической достоверности, с точки зрения их полезности, вредности, скажем так, для исторического сознания российского... Вот, можно вспомнить... *Красного Циника*» (м., канд. полит. наук, молодежный активист).

В ходе проведения опроса эксперты попытались классифицировать интернет-каналы, оказывающие влияние на политическое сознание молодежи по их политической направленности: «...если говорить о Телеграм-каналах, разобьем их на нейтральные, прогосударственные, оппозиционные. Если говорить о нейтральных, в качестве примера молодежь проводит *Незыгарь*, каналы, связанные с новостными событиями, начиная с *ТАСС*, *Интерфакса* и прочими. *База*, *Канал Осторожно*, *Собчак*. Есть более персональные, кстати, каналы. Вот *военкоров* в последнее время чаще приводят, всякого подобного и многих других. Потом вот сейчас появились такие каналы, которые нам приводят оппозиционные студенты. Они в них часто, видимо, обитают. Это вот *Медуза* там, *Лентач*. Их очень много. И то же самое на *YouTube*... вот когда какой-то особенный взгляд, как у *военкоров*, вот это привлекает больше внимания» (м., молодежный активист). Другой эксперт конкретизирует вопрос о том, какие из проправительственных интернет-ресурсов имеют наибольшее влияние на молодежь: «*Знаменитый Д.Ю. Пучков* или его молодой ученик *Стас Васильев*, *Артемий Лебедев*, эти блогеры... *Николай Соболев*... они видят поддержку страны, государства и в том числе в их деятельности, в их публикациях, в их выступлениях, ретранслируется в том числе идея государственной идентичности» (м., молодежный активист). Среди критически настроенных ресурсов: «*Из пабликов, которые формируют идентичность... например, SVTV NEWS... Двач*» (м., молодежный активист).

Определенная, хотя и ограниченная, роль признается за локальными тематическими сообществами: «...отдельная категория — это сообщества проблемного характера, посвященные разным проблемам экологического характера, архитектурные сообщества, сообщества типа «*Инцидент Барнаул*», то есть, по сути, это тоже новостные... Они как раз живые. Они подразумевают наличие, опять же, обратной связи. Но говорить о том, что они могут оказать влияние на формирование идентичности, на мой взгляд, такие возможности у них довольно ограничены. Возможно, кстати, они оказывают дополнительное влияние на формирование региональной именно идентичности или локальной, потому что многие из них посвящены как раз таки локальным каким-то проблемам или проблемам конкретного региона» (м., канд. полит. наук, молодежный активист).

Особенности политики государства

Подтверждая гипотезу о безусловном преобладании конструктивистской парадигмы в вопросах политики идентичности, практически все эксперты высказались о целесообразности активной работы государства по конструированию идентичности молодежи. При этом именно государство признается состоятельным субъектом политики конструирования идентичности: «...государство должно оказывать существенное воздействие на формирование всех видов идентичности, которые есть. Потому что если не оказывает именно оно,

то будет оказывать другое государство» (ж., докт. полит. наук). Интересно, что почти все респонденты в качестве наиболее влиятельных институтов формирования идентичности называли семью, школу и т.д., но среди тех инструментов, которые может использовать государство для проведения политики конструирования идентичности, приоритетное место отдают Интернету: *«Чтобы оказать влияние на молодежь вообще действительно не на локальном, а на федеральном уровне, наверное, инструмент социальных сетей и интернета очень действен»* (м., молодежный активист).

Эксперты озвучивают оценку, что активная политика государства по использованию ресурсов Интернета для достижения задач по конструированию идентичности российской молодежи в настоящее время только разворачивается и находится скорее на начальном этапе: *«...только в последние годы государство со своей позиции, чтобы государственную идентичность представлять, в социальных сетях стало присутствовать»* (м., молодежный активист). В частности, государством пока не оценен в должной степени потенциал персональных блогеров: *«У нас просто государство... еще до конца не признало институт блогерства, что блогеры реально могут влиять на молодежь»* (м., молодежный активист). При этом эксперты отмечают, что нацеленность государства на конструирование политической идентичности и транслирование политических ценностей пока еще не является в полной мере очевидной: *«Те институты, которые должны формировать идентичность, должны формировать политический взгляд, гражданскую позицию, они, наоборот, действуют на то, чтобы максимально деполитизировать молодежь... государство делает всё для того, чтобы деполитизировать, но политизация важна для формирования идентичности»* (м., молодежный активист).

Часть экспертов заявили о проблеме, что государство отдает предпочтений блогерам, которые в большей степени демонстрируют свою лояльность, чем в действительности оказывают соответствующее влияние на молодежь. В частности, такие замечания касаются поддержки блогеров, которые больше ориентируются на оценку своей лояльности со стороны начальства, чем на влияние на реальную аудиторию: *«Поддерживают, как правило, настолько патриотичных людей, что аж бесит»; «Ура-патриоты — это те, кто, в принципе, не видит ни проблем, ничего, а только считают, что всё-всё-всё правильно. Всё правильно, если кто-то не согласен, он не прав» «государство зачем-то поддерживает именно такие Телеграм-каналы, которые никто не читает, именно вот этих ура-патриотов и сообщества... Я считаю, это неправильно»* (м., молодежный активист).

Эксперты обращают внимание на то, что для оптимизации и повышения эффективности государственной политики в Интернете по конструированию идентичности необходимо сделать выводы из ошибок, допущенных при работе по развитию сети «ВКонтакте»: *«Мне ВКонтакте уже не нравится... это плохой пример того, как может двигаться государство в интернете»* (м., молодежный активист); *«...складывается такая картинка, что государство само создало платформу, на которую никто не заходит, никто не смотрит, и создает контент, который там тоже никому не нужен»* (м., молодежный активист).

Большинство экспертов обращают внимание на недопустимость формального подхода при проведении политики конструирования идентичности в Интернете и отмечают, что логика бизнес-игроков является более эффективной для работы в онлайн-пространстве. Формальный и официальный подход к работе с интернет-ресурсами эксперты рассматривают скорее как недостаток: *«Государство пытается это делать, губернаторов каналы, телеграм-каналы, ВКонтакте есть, у организаций государственных есть... но, честно говоря, у многих из них нет своего какого-то контента, они перепощивают откуда-то из других, более крупных пабликов. Но если мы говорим про паблики молодежных движений, молодежных организаций, молодежных крыльев политических партий, то они не создают какой-то повестки какого-то контента. Говорят слишком официозно»* (м., молодежный активист)

Таким образом, эффективное использование государством ресурсов Интернета для влияния на формирование идентичности молодежи возможно только при условии применения государством достаточно тонких методов работы: *«...с молодежью нужно говорить через понятные каналы коммуникации и на понятном молодежи языке»* (м., молодежный активист). Перенесение в онлайн-коммуникацию логики административных отношений может вызвать скорее негативный эффект: *«...мы должны очень дозированно оказывать влияние на формирование гражданской идентичности, потому что если мы будем насильно всех заставлять... люди просто сразу в негатив уходят»* (ж., специалист по работе с молодежью).

Одним из направлений, в котором государство может расширить свое присутствие и повысить эффективность своей деятельности по влиянию на формирование государственно-гражданской идентичности российской молодежи, по мнению многих экспертов, являются онлайн-игры: *«...игры могут закрепить, укрепить, поддержать другие механизмы формирования идентичности»* (м., молодежный активист). При этом эксперты указывают, что России нужно преодолеть некоторое отставание от других стран по степени внимания к использованию этого инструмента: *«...через видеоигры надо транслировать наши патриотические ценности. Но это уже делают на Западе и в других странах... И это, чуть ли, наверное, не самый эффективный был способ, в том числе как влиять на молодежь»* (м., молодежный активист); *«Через видеоигры, там, правда, в том числе опыт других западных стран, они через видеоигры транслируют все свои ценности. У нас через видеоигры, я не знаю»* (ж., молодежная активистка). Многие эксперты отмечают, что на протяжении долгого времени популярные международные видеоигры настойчиво транслировали политические установки, соответствующие интересам определенных зарубежных стран: *«Например, в американских играх есть серии игр, которые очень серьезно продвигают взгляд на американскую идентичность, взгляды от США на внешнюю политику. Есть серии игр, которые рассказывают об альтернативной реальности, где произошел конфликт между США и Россией... То есть это выглядит топорно, но это сделано хорошо, ярко, красочно. Люди в это играют и воспринимают эти идеи. У нас таких проектов нет»* (м., молодежный активист).

Некоторые эксперты отмечают некоторый российский опыт в этом направлении. Одним из таких проектов, которые привлекли критическое внимание экспертов, стала российская видеоигра «Смута»: *«Игра „Смута“ спонсируется государством. Отличная идея, соответственно, как можно людей познакомить с историей собственного государства... однако, игра вышла крайне сырой и с крайне убогим сюжетом, в смысле, что он плохо прописан, и это вызвало бурю отторжения, соответственно, даже тех, кто ждал эту игру. Ожидание, соответственно, одно, реальность — другое, и как бы это тоже вызывает негативные отношения по поводу попыток государства воздействовать на идентичность... это именно первый проект, который обеспечен был и материальной поддержкой широкой, и медийной»* (м., канд. полит. наук, молодежный активист); *«Но вышло как-то не очень успешно... плохая техническая часть привела к тому, что идеи, которые там были заложены, популяризация этого периода российской истории, она провалилась, потому что люди не стали в неё играть»* (м., молодежный активист). Таким образом, респонденты положительно оценили саму идею, но обращают внимание на недопустимость ошибок и формализма в ее реализации.

От экспертов положительные оценки получили другие примеры использования видеоигр для формирования и укрепления российской идентичности: *«... есть игра „Чёрная книга“. Игра основана на фольклоре, но ее события происходят в Пермской губернии в конце XIX века... в том числе там частично популяризируется коми-пермятская мифология. Ну, как бы, популяризируется пласт культуры, фольклорной культуры. И, в принципе, если бы государство занялось не разработкой, но каким-то продвижением, пиаром этой игры, то, возможно, это было бы лучше»* (м., молодежный активист); *«Theo... отыгрываешь определенный конфликт, и отыгрываешь ты его либо за Россию, либо за Китай, либо за Иран и за союзников России. Твоя задача — это обрушить гегемон США... ее во многом из-за института развития интернета финансирует РФ»* (м., молодежный активист).

Заключение

В условиях современных геополитических вызовов необходима активная и действенная политика государства в сфере формирования идентичности [Попова 2019: 52; Гришин 2020]. Проведенное исследование подтверждает исключительное значение, которое представляет Интернет для проведения государством политики в отношении конструирования государственно-гражданской идентичности молодежи в современных условиях.

Деятельность государства по влиянию на формирование идентичности молодежи посредством ресурсов Интернета является относительно новым направлением. В России активизация деятельности государства в этом направлении начинается только на современном этапе, что подтверждают результаты экспертного опроса. В мировой практике данный опыт также не является вполне сложившимся, поскольку основными субъектами политики

идентичности в онлайн-пространстве выступали скорее негосударственные акторы [Фадеева 2023]. Проведенное исследование позволяет ответить на ряд вопросов, возникающих в связи с реализацией задач государства по влиянию на формирование идентичности молодежи в онлайн-пространстве.

Вероятно, наиболее острая методологическая интрига, связанная с обработкой результатов экспертного опроса, касалась противоборства двух методологических позиций — теории подкрепления и теории мобилизации — в рассмотрении влияния современных информационных технологий на политическое сознание и идентичность. Проведенное исследование подтверждает, что ни одна из этих точек зрения не получает явного перевеса. Многие эксперты подчеркивают, что эффект эхо-камер и иные особенности времяпрепровождения молодых людей в Интернете скорее способствуют укреплению уже существующих взглядов и суждений пользователей, как это предполагает теория подкрепления. При этом столь же популярна и противоположная точка зрения, подчеркивающая возможность глубинного изменения установок и взглядов молодежи под воздействием общения в онлайн-пространстве.

Поступила в редакцию / Received: 14.09.2024

Доработана после рецензирования / Revised: 10.11.2024

Принята к публикации / Accepted: 30.11.2024

Библиографический список

- Белоконев С.Ю., Косарева А.А. Влияние интернет-коммуникаций на формирование политической идентичности и политического поведения российской молодежи // Гуманитарий: актуальные проблемы гуманитарной науки и образования. 2023. Т. 23, № 3. С. 299–310. <https://doi.org/10.15507/2078-9823.063.023.202303.299-310> EDN: VHWRTS
- Воробьев В.П., Ретинская В.Н. Образно-символические аспекты формирования государственной идентичности молодежи в эпоху Интернета // Известия высших учебных заведений. Поволжский регион. Общественные науки. 2022. № 1. С. 59–71. <https://doi.org/10.21685/2072-3016-2022-1-5>
- Гришин Н.В. Государственная политика идентичности: новая ставка в политической борьбе? // Вестник Томского государственного университета. Философия. Социология. Политология. 2020. № 55. С. 231–239. <https://doi.org/10.17223/1998863X/55/23> EDN: PUDINI
- Гришин Н.В. Государство как субъект политики формирования идентичности // Каспийский регион: политика, экономика, культура. 2019. № 3. С. 66–72. <https://doi.org/10.21672/1818-510X-2019-60-3-066-072> EDN: MDURPG
- Касавина Н.А. «Digital existence»: цифровой поворот в понимании человеческого бытия // Цифровой ученый: лаборатория философа. 2020. Т. 3, № 4. С. 73–89. <https://doi.org/10.5840/dspl20203441>. EDN: TJPIMS
- Лисенкова А.А. Идентификационные стратегии и практики в пространстве социальных сетей // Российский гуманитарный журнал. 2020. Т. 9, № 1. С. 35–41. <https://doi.org/10.15643/libartrus-2020.1.4> EDN: MYEXUY
- Морозова Е., Мирошниченко И., Рябченко Н. Фронтис сетевого общества // Мировая экономика и международные отношения. 2016. Т. 60, № 2. С. 83–97. <https://doi.org/10.20542/0131-2227-2016-60-2-83-97> EDN: VVTOLX

- Мчедлова М.М., Казаринова Д.Б. Политика идентичности: конкуренция новых теоретических смыслов и политических стратегий // *Политическая наука*. 2020. № 4. С. 13–35. <http://www.doi.org/10.31249/poln/2020.04.01> EDN: EBKKZD
- Платонова С.И. Социальная идентичность как феномен цифрового общества // *Социология науки и технологий*. 2023. № 3. С. 149–164. <https://doi.org/10.24412/2079-0910-2023-3-149-163> EDN: LXRHHG
- Погорелов Д.Н., Рыльская Е.А. Идентичность личности в виртуальном пространстве и реальная идентичность: сравнительные характеристики // *Ярославский педагогический вестник*. 2021. № 1 (118). С. 105–114. <https://doi.org/10.20323/1813-145X-2021-1-118-105-114> EDN: NWOKAP
- Попова О.В. Государственная политика идентичности в экспертных оценках российских политологов // *Каспийский регион: политика, экономика, культура*. 2019. № 4. С. 50–56. <https://doi.org/10.21672/1818-510X-2019-61-4-050-056> EDN: QJPATS
- Попова О.В. О нерешенных проблемах теории государственной политики идентичности в российской политологии // *Политическая наука*. 2020. № 4. С. 86–110. <https://doi.org/10.31249/poln/2020.04.05> EDN: CGOZKJ
- Семенов И.С. Концепт идентичности в изучении политики // *Современная политическая наука: методология* / отв. ред. О.В. Гаман-Голутвина, А.И. Никитин. Москва : ИМЭМО, 2019. С. 446–463. EDN: YZGCRF
- Снегур М.Р. Репрезентация национальной идентичности в сети // *Дискурс*. 2023. Т. 9, № 4. С. 99–113. <https://doi.org/10.32603/2412-8562-2023-9-4-99-113>. EDN: ETLOSJ
- Фадеева Л.А. Секьюритизация политики идентичности как аналитический инструмент // *Вестник Пермского университета. Серия: Политология*. 2023. № 2. С. 101–111. <https://doi.org/10.17072/2218-1067-2023-2-101-111> EDN: WBFTCL
- Филатова О.Г. Интернет-технологии политической мобилизации в современной России // *Политэкс*. 2014. № 4. С. 57–67. EDN: VEIDXF
- Храмова Л.С. Персональная идентичность в эпоху цифровой трансформации // *Интеллект. Инновации. Инвестиции*. 2023. № 4. С. 130–135. <https://doi.org/10.25198/2077-7175-2023-4-130>. EDN: EENPEX
- Choi Y.-T., Kwon G.-H. New forms of citizen participation using SNS: an empirical approach // *Quality & Quantity*. 2019. No. 53. P. 1–17. <https://doi.org/10.1007/s11135-018-0720-y> EDN: AZTMGF

References

- Belokonev, S.Yu., & Kosareva, A.A. (2023). The influence of Internet communications on the formation of political identity and political behavior of Russian youth. *Russian Journal of the Humanities*, 23(3), 299–310. <https://doi.org/10.15507/2078-9823.063.023.202303.299-310> (In Russian) EDN: VHWRTS
- Choi, Y.-T., & Kwon, G.-H. (2019). New forms of citizen participation using SNS: An empirical approach. *Quality & Quantity*, 53, 1–17. <https://doi.org/10.1007/s11135-018-0720-y> EDN: AZTMGF
- Fadeeva, L.A. (2023). Securitization of identity politics as an analytical tool. *Bulletin of Perm University. Political Science*, (2), 101–111. (In Russian) <https://doi.org/10.17072/2218-1067-2023-2-101-111> EDN: WBFTCL
- Filatova, O.G. (2014). Internet technologies of political mobilization in modern Russia. *Political Expertise. POLITEX*, (4), 57–67 (In Russian). EDN: VEIDXF
- Grishin, N.V. (2019). A state as an actor of identity construction policy. *The Caspian region: politics, economics, culture*, (3), 66–72. (In Russian) <https://doi.org/10.21672/1818-510X-2019-60-3-066-072> EDN: MDURPG
- Grishin, N.V. (2020). The state identity policy: a new bet in the political struggle? *Tomsk State University Journal of Philosophy, Sociology and Political Science*, 55, 231–239. <https://doi.org/10.17223/1998863X/55/23> (In Russian) EDN: PUDINI

- Kasavina, N.A. (2020). “Digital existence”: A digital turn in understanding human existence. *The Digital Scholar: Philosopher’s Lab*, (4), 73–89. (In Russian) <https://doi.org/10.5840/dspl20203441>. EDN: TJPIMS
- Khramova, L.S. (2023). Personal identity in the era of digital transformation. *Intellect. Innovations. Investments*, (4), 130–135. (In Russian) <https://doi.org/10.25198/2077-7175-2023-4-130>. EDN: EEHPEX
- Lisenkova, A.A. (2020). Identification strategies and practices in the space of social networks. *Liberal Arts in Russia*, 9(1), 35–41. (In Russian) <https://doi.org/10.15643/libartrus-2020.1.4> EDN: MYEXUY
- Mchedlova, M.M., & Kazarinova, D.B. (2020). The identity politics: Competition of new theoretical meanings and political strategies. *Political science (RU)*, (4), 13–35. (In Russian) <http://www.doi.org/10.31249/poln/2020.04.01> EDN: EBKKZD
- Morozova, E., Miroshnichenko, I., & Ryabchenko, N. (2016). Frontier of the network society. *World economy and international relations*, 60(2), 83–97. (In Russian) <https://doi.org/10.20542/0131-2227-2016-60-2-83-97> EDN: VVTOLX
- Platonova, S.I. (2023). Social identity as a phenomenon of digital society. *Sociology of Science and Technology*, (3), 149–164. (In Russian) <https://doi.org/10.24412/2079-0910-2023-3-149-163> EDN: LXRHHG
- Pogorelov, D.N., & Rylskaya, E.A. (2021). Personal identity in virtual space and real identity: Comparative characteristics. *Yaroslavl Pedagogical Bulletin*, (1), 105–114. (In Russian) <https://doi.org/10.20323/1813-145X-2021-1-118-105-114> EDN: NWOKAP
- Popova, O.V. (2019). State identity policy in expert assessments of Russian political scientists. *Caspian region: politics, economics, culture*, (4), 50–56. (In Russian) <https://doi.org/10.21672/1818-510X-2019-61-4-050-056> EDN: QJPATS
- Popova, O.V. (2020). On the unsolved problems of the theory of state identity policy in Russian political science. *Political science (RU)*, (4), 86–110. (In Russian) <https://doi.org/10.31249/poln/2020.04.05> EDN: CGOZKJ
- Semenenko, I.S. (2019). The concept of identity in the study of politics. In O.V. Gaman-Golutvina & A.I. Nikitin (Eds.), *Modern political science: Methodology* (pp. 446–463). Moscow: IMEMO. (In Russian) EDN: YZGCRF
- Snegur, M.R. (2023). Representation of national identity on the network. *Discourse*, 9(4), 99–113. (In Russian) <https://doi.org/10.32603/2412-8562-2023-9-4-99-113>. EDN: ETLOSJ
- Vorobyov, V.P., & Retinskaya, V.N. (2022). Figurative and symbolic aspects of the formation of state identity of young people in the Internet era. *University proceedings. Volga region. Humanities*, (1), 59–71. (In Russian) <https://doi.org/10.21685/2072-3016-2022-1-5> EDN: CMJIRP

Сведения об авторе:

Гришин Николай Владимирович — доктор политических наук, ведущий научный сотрудник, Институт научной информации по общественным наукам РАН; старший научный сотрудник факультета политологии, Санкт-Петербургский государственный университет (e-mail: nvgrishin@mail.ru) (ORCID: 0000-0002-0850-7581)

About the author:

Nikolai V. Grishin — Doctor of Political Sciences, Leading Researcher, Institute of Scientific Information for Social Sciences of the Russian Academy of Sciences; Senior Researcher at the Faculty of Political Science, St Petersburg University (e-mail: nvgrishin@mail.ru) (ORCID: 0000-0002-0850-7581)



DOI: 10.22363/2313-1438-2025-27-2-330-340

EDN: IOOJTN

Научная статья / Research article

Доверие общественно-политическим институтам: сравнительный анализ оценок молодежи «старых» и «новых» российских регионов

В.А. Смирнов 

Московский государственный университет им. М.В. Ломоносова, Москва, Российская
Федерация

✉ kano_igt@mail.ru

Аннотация. Актуальность исследования обусловлена необходимостью осмысления процесса социальной и гражданской интеграции молодежи новых российских регионов. Ключевым фактором, оказывающим влияние на этот процесс, является уровень институционального доверия политическим институтам. На основе проведенного автором эмпирического исследования проводится сравнительный анализ особенностей институционального и межличностного доверия российской молодежи, проживающей в традиционных и новых регионах. Обоснован вывод о различном уровне институционального и межличностного доверия у молодых людей разных регионов. Молодые люди новых территорий демонстрируют более высокий уровень доверия федеральным органам власти, при этом данная группа также демонстрирует более высокий уровень межличностного доверия. По мнению автора, это обусловлено, с одной стороны, процессом присоединения к России, а с другой — длительным проживанием в «зоне» вооруженного конфликта, что способствовало развитию гражданских социальных связей с соседями и различными сообществами. Изучено влияние специальной военной операции (СВО) на уровень доверия молодых людей. В традиционных российских регионах СВО ведет к его снижению, в то время как в новых территориях подобного влияния не наблюдается. Определяющим уровнем институционального и межличностного доверия для молодежи новых российских регионов является факт присоединения к РФ. Анализ особенностей и факторов институционального и межличностного доверия позволяет более эффективно выстраивать системную молодёжную и информационную политику в отношении жителей разных российских регионов.

Ключевые слова: доверие, молодежь, традиционный и новые российские регионы, специальная военная операция

Благодарности. Исследование выполнено в рамках Государственного задания Министерства науки и высшего образования РФ «Социализация, идентичность и жизненные стратегии молодёжи в условиях „новых войн“» (№. FZEW-2023-0003).

© Смирнов В.А., 2025



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/legalcode>

Заявление о конфликте интересов. Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

Для цитирования: Смирнов В.А. Доверие общественно-политическим институтам: сравнительный анализ оценок молодежи «старых» и «новых» российских регионов // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Политология. 2025. Т. 27. № 2. С. 330–340. <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2025-27-2-330-340>

Trust Dynamics in Socio-Political Institutions: A Comparative Analysis of Perceptions Among Younger Generations in Old and New Russian Regions

Vladimir A. Smirnov 

Lomonosov Moscow State University, Moscow, Russian Federation

✉ kano_igt@mail.ru

Abstract. The significance of this study lies in understanding the mechanisms driving social and civic integration among young individuals residing in newly incorporated Russian regions. Central to these processes is the degree of trust they place in governmental bodies and public institutions. Drawing upon comprehensive empirical data collected by the researcher, the paper undertakes a detailed comparison between the patterns of institutional and personal trust exhibited by Russian youth hailing from established versus recently annexed regions. Key findings indicate distinct variations in trust levels across regional demographics. Specifically, younger inhabitants of newly integrated territories exhibit greater confidence both in central government entities as well as within their local networks of familial, communal, and societal connections. This phenomenon can be attributed primarily to two interrelated dynamics: firstly, the transformative experience of being formally absorbed into the Russian federation; secondly, prolonged exposure to life under conditions associated with ongoing armed conflicts, which has fostered robust community bonds and cohesive social structures. Moreover, the investigation explores how recent geopolitical developments—such as the commencement of specialized military operations—affect perceptions of trustworthiness among youth populations. It reveals that whereas in traditionally recognized Russian areas, these events lead to diminishing levels of trust, no similar erosion occurs in newer territories. Thus, incorporation into the Russian nation-state emerges as the pivotal determinant shaping attitudes toward institutions and social relationships alike.

Keywords: trust, youth, traditional and new Russian regions, special military operation

Acknowledgements. The study was carried out within the framework of the State Assignment of the Ministry of Science and Higher Education of the Russian Federation “Socialization, identity and life strategies of youth in the context of ‘new wars’” (No FZEW-2023-0003).

Conflicts of interest. The author declares no conflicts of interest.

For citation: Smirnov, V.A. (2025). Trust dynamics in socio-political institutions: A comparative analysis of perceptions among younger generations in old and new Russian Regions. *RUDN Journal of Political Science*, 27(2), 330–340. (In Russian). <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2025-27-2-330-340>

Введение

Осенью 2022 г. Президент РФ подписал законы о ратификации договоров о принятии Донецкой и Луганской народных республик, а также Запорожской и Херсонской областей в состав Российской Федерации¹. Присоединение новых территорий актуализировало задачу социальной интеграции жителей, формирование у них российской гражданской идентичности. Наибольший интерес в этом контексте вызывает молодежь, поскольку процесс ее социализации протекал в условиях эскалации военного конфликта и системной антироссийской пропаганды. Представляется важным проанализировать особенности гражданской идентичности молодежи новых российских регионов, сравнив ее с гражданскими диспозициями молодых людей «старых» регионов. Наиболее релевантным индикатором социально-политической солидарности в обществе является уровень доверия общественно-политическим институтам и акторам. Именно уровень доверия позволяет оценить степень интеграции общества, а также готовность отдельных социальных групп и сообществ действовать эффективно и сообща.

Доверие в социально-политическом дискурсе

Феномен доверия находится в фокусе внимания политологов и социологов достаточно давно. Одним из первых о его важности для сохранения устойчивости государства и общества заговорил Н. Луман. Он сформулировал идею о необходимости различать доверие и уверенность [Луман 2007]. В первом случае речь идет о межличностном доверии (микроуровень), во втором — о доверии социальным институтам и системам (макроуровень). Эта концепция хотя и подвергалась критике и дальнейшему развитию, в целом сохранилась без каких-либо существенных изменений в научном дискурсе до сегодняшнего дня. Так, А. Селигмен, частично критикуя подход Н. Лумана, тем не менее также придерживается идеи о существовании двух уровней доверия [Селигмен 2002], в таком же ключе мыслили и другие авторы [Гидденс 2011; Штомпка 2012].

В современном социально-политическом дискурсе феномен доверия занимает значительное место. Ряд авторов анализируют его в контексте противопоставления инструментального и институционального подходов [Нюер, Мønness 2016], другие дифференцируют его с точки зрения разных социально-политических институтов [Петухов 2017]. Значительный пласт работ посвящен динамике доверия в ситуации нестабильности и эскалации риска в современных обществах [Козырева, Смирнов 2019], в том числе в ситуациях вооруженных конфликтов [Бобкова 2014]. Доверие рассматривается как важнейший элемент в системе общественного межпоколенческого воспроизводства и социальной саморегуляции [Зубок, Чупров 2016], а также как ядро социального капитала российского общества [Латов 2021]. Предпринимаются попытки исследовать доверие как элемент структуры мировоззренческих установок современной молодежи [Китайцева, Кученкова 2014].

¹ Президент РФ подписал законы о вхождении в состав России ДНР, ЛНР, Запорожской и Херсонской областей. URL: <http://duma.gov.ru/news/55420/> (дата обращения: 01.07.2024).

В контексте настоящей статьи представляется важным обратиться и к работам, исследующим особенности жизнедеятельности российской молодежи в контексте эскалации геополитической напряженности. Часть из них фокусируется на трансформации ценностных ориентаций молодых людей под воздействием геополитических событий [Шашкова, Казанцев 2024], другие акцентируют внимание на жизненных устремлениях молодежи новых российских регионов [Самаркина и др. 2024], ее социальном самочувствии и отношении к российскому государству [Евгеньева и др. 2023], а также уровню доверия российским политическим институтам [Щекотуров 2021]. Представляют интерес и попытки разработать эффективные эмпирические методики изучения политического доверия молодежи [Андриив, Пузанова 2023], в том числе в формате кросс-культурных сравнений [Цзинь и др. 2024].

Несмотря на широкий спектр работ, посвященных феномену доверия сегодня не так много публикаций, в которых он рассматривался бы в контексте происходящих геополитических трансформаций. Не менее актуальным представляется и сравнительный анализ уровня институционального и межличностного доверия в среде молодежи традиционных и новых российских регионов. Именно этому посвящена настоящая статья.

Эмпирическая база исследования

Статья основана на результатах авторского исследования, проведенного летом 2024 г. на территории следующих российских регионов: Ярославская, Костромская, Ивановская, Кировская, Вологодская области, а также в Донецкой и Луганской народных республиках, Запорожской и Херсонской областях — методом онлайн-анкетирования. Выборка составила 2160 человек в возрасте от 18 до 30 лет.

Структура социально-политического доверия российской молодежи

Обратимся к сравнительному анализу феномена доверия в среде молодежи традиционных и новых российских регионов (табл.).

Как можно видеть, уровень доверия федеральным органам власти значительно выше среди молодежи новых российских регионов, при этом такую же тенденцию мы наблюдаем и при анализе уровня недоверия (в новых регионах он ниже, чем в традиционных). Так, в отдельных случаях, например при оценке политических партий, разрыв между уровнем доверия достигает почти 20 %, такие же выраженные различия наблюдаются при оценке Государственной Думы РФ. В то же время молодые люди, независимо от региона проживания, демонстрируют высокий уровень доверия в отношении российской армии, что, по всей видимости, обусловлено современной геополитической обстановкой. Данная тенденция подтверждается целым рядом сторонних исследований².

² Почти 90 % россиян доверяют армии, показал опрос. URL: <https://ria.ru/20220408/armiya-1782567829.html> (дата обращения: 01.09.2024).

Доверие общественно-политическим институтам в среде молодежи «старых» и новых российских регионов, %

Институт, актор	Уровень доверия		Уровень недоверия	
	Новые регионы	«Старые» регионы	Новые регионы	«Старые» регионы
Президент РФ	68,8	56,7	7,6	17
Российская армия	68,5	61,4	6,9	15,2
Правительство РФ	59,7	46,2	12,3	24
Государственная Дума РФ	54,6	38	12	26,3
Политические партии	48,1	29,8	14,4	31
Губернатор вашего региона	47,3	48,5	18,5	18,7
Региональный парламент	44,3	38	17,2	22,2
Мэр (глава) вашего города	42,9	44,4	23,9	18,1
Соседи, знакомые	56,7	43,3	18,8	21,6
Церковь	49,5	28,7	18,8	36,3
Предприниматели	44,8	31	16,4	28,7
СМИ	37,2	21,1	29	50

Источник: составлено В.А. Смирновым по результатам исследования.

Trust in socio-political institutions among the youth of the “old” and new Russian regions, %

Institute, actor	The level of trust		The level of distrust	
	New regions	The “old” regions	New regions	The “old” regions
The President of the Russian Federation	68.8	56.7	7.6	17
The Russian Army	68.5	61.4	6.9	15.2
The Government of the Russian Federation	59.7	46.2	12.3	24
The State Duma of the Russian Federation	54.6	38	12	26.3
Political parties	48.1	29.8	14.4	31
The governor of your region	47.3	48.5	18.5	18.7
The regional Parliament	44.3	38	17.2	22.2
Mayor of the city	42.9	44.4	23.9	18.1
Neighbors, acquaintances	56.7	43.3	18.8	21.6
Church	49.5	28.7	18.8	36.3
Entrepreneurs	44.8	31	16.4	28.7
Mass media	37.2	21.1	29	50

Source: compiled by V.A. Smirnov .

Отметим, что структура доверия молодежи традиционных российских регионов в целом совпадает с результатами исследований других авторов [Латов 2021], а также с данными мониторингов ВЦИОМ³. Единственным существенным отличием выступает уровень доверия Президенту РФ, который в нашем исследовании составляет порядка 57 %, в то время как, например, в указанном выше исследовании ВЦИОМ он достигает в 2024 г. 77,5 %. На наш взгляд, это обусловлено тем фактом, что при замерах политических рейтингов молодежь как отдельная социальная группа не выделяется и ее позиция усредняется по отношению к другим категориям населения. На факт более низкого институционального доверия молодежи органам государственной власти, в том числе и Президенту РФ, указывает целый ряд российских политологов [Попова, Гришин 2023]. В своем исследовании авторы, опираясь на анкетный опрос молодежи, экспертные интервью отмечают, что «самым низким уровнем политического доверия отличается молодежь в возрасте 21–29 лет» [Попова, Гришин 2023: 98], что коррелирует с полученными нами результатами. Подобные тенденции можно наблюдать и в исследованиях других российских политологов и социологов, которые связывают динамику доверия молодежи Президенту РФ с конкретной подгруппой молодежи [Козырева, Смирнов 2019] или же с особенностями того или иного традиционного российского региона [Щекотуров 2021].

Молодежь новых российских регионов слабо дифференцирует в своем сознании федеральные институты российской политической системы. Если молодые люди центра России демонстрируют четкий порядок доверия, где приоритет отдается Президенту РФ, Правительству РФ и российской армии, в то время как Государственной Думе РФ и политическим партиям доверяет менее 40 и 30 % соответственно, в новых регионах такой выраженной дифференциации нет. И хотя порядок доверия здесь также сохраняется, различия между разными федеральными структурами не столь выражены, как в центре России.

Представляет интерес схожесть оценок доверия региональным и местным органам власти. Губернатор, региональный парламент, глава муниципального образования имеют примерно одинаковый уровень доверия среди обеих групп молодежи. По всей видимости, здесь мы сталкиваемся с феноменом слияния двух уровней доверия: институционального и межличностного, их взаимным переплетением и воздействием друг на друга. Так, высокие оценки российских губернаторов (что в целом типично для всех россиян в последние годы [Давыборец 2016]) как акторов, находящихся в публичном пространстве региона, способствуют развитию межличностного доверия к ним, что, в свою очередь, ведет к «переносу» этого доверия и на «анонимные» региональные политические институты, такие как региональный парламент. При этом, отметим, что такой механизм не работает на федеральном уровне, особенно в среде молодежи

³ Рейтинги доверия политикам, оценки работы Президента и Правительства, поддержка политических партий. URL: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/reitingi-doverija-politikam-ocenki-raboty-prezidenta-i-pravitelstva-podderzhka-politicheskikh-partii-21032025> (дата обращения: 03.04.2025).

традиционных российских регионов, хотя частично воспроизводится ею на новых территориях.

Наконец, обратим внимание на различия между оценками доверия институтам гражданского общества. Несмотря на тот факт, что мы наблюдаем наличие сходного порядка доверия этим институтам, его уровень различен в среде исследуемых групп молодежи. Молодые люди новых российских регионов выбирают более высокие оценки доверия соседям, церкви, сообществу предпринимателей и СМИ. Это свидетельствует о более высоком уровне социальной интеграции сообществ новых регионов, развитых формах социальной взаимопомощи, выраженной органической солидарности, что, по всей видимости, обусловлено ситуацией военного конфликта, в котором происходит социализация молодого поколения.

Таким образом, можно констатировать, что существуют значимые различия в системе диспозиций, репрезентирующих социальное доверие общественно-политическим институтам и акторам со стороны молодежи, проживающей в традиционных и новых российских регионах.

Во-первых, уровень доверия федеральным политическим институтам со стороны молодежи новых российских регионов выше и при этом он менее дифференцирован, чем у сверстников из центральных регионов. Так, в частности, средний уровень доверия федеральным институтам власти в «старых» регионах составляет 46,2 % (стандартное отклонение — 13 %), в новых — 59,9 % (стандартное отклонение — 8,9 %).

Во-вторых, молодые люди новых российских регионов демонстрируют более высокий уровень доверия институтам гражданского общества, местным сообществам, своим соседям. Средний уровень доверия для данной группы составляет 47,1 % (стандартное отклонение — 8,2 %), в традиционных российских регионах — 31 % (стандартное отклонение — 9,2 %).

Геополитические факторы социально-политического доверия

Наиболее выражено на динамику доверия оказывает начало и продолжение специальной военной операции (СВО). Для молодых людей новых регионов влияние СВО усиливается фактом присоединения территории их проживания к РФ. Проанализируем, в какой степени эти два геополитических события сказываются на уровне институционального и межличностного доверия.

Для Центральной России характерно значительное падение оценок доверия социально-политическим институтам в тех группах молодых людей, которые ощущают выраженное влияние СВО на свою жизнь. Так, например, субъективные оценки доверия Президенту РФ снижаются на 8 % по сравнению с группой, не ощущающей влияние СВО. Уровень доверия Государственной Думе РФ снижается почти на 20 %. В среднем снижение уровня доверия федеральным органам власти составляет 15,6 %, региональным и местным — 17,8 %. В то же время уровень межличностного доверия практически не меняется в среде молодежи «старых» российских регионов, по-разному воспринимающих СВО.

Доверие молодых людей, проживающих в новых российских регионах, никак не меняется под влиянием специальной военной операции. Такая ситуация обусловлена на наш взгляд несколькими обстоятельствами.

Во-первых, длительное проживание молодежи в ситуации военного конфликта привело к формированию адаптационных стратегий и снижению уровня его восприимчивости как фактора, влияющего на установки и социально-политическое поведение. Если для молодых людей Центральной России начало и продолжение военной операции стало своеобразным социокультурным «шоком», для их сверстников — это часть повседневной жизни, длящейся с 2014 г.

Во-вторых, молодые люди Центральной России в большей степени подвержены информационному влиянию со стороны недружественных государств, направленному на разрушение институционального и межличностного доверия. Не имея возможности в реальности наблюдать агрессию со стороны террористического режима Украины, молодежь традиционных российских регионов оказывается в ситуации когнитивного диссонанса, искусственно создаваемого агентами западного информационного влияния с целью подорвать доверие российскому государству и его институтам.

На динамику уровня доверия молодых людей новых регионов значимое влияние оказывает факт присоединения к РФ. 74,6 % опрошенных оценивают факт присоединения к России положительно. При этом именно это событие становится фактором дифференциации молодого поколения. Те респонденты, которые положительно оценивают присоединение, демонстрируют высокие оценки доверия федеральным, региональным и местным органам власти. Процент такого доверия составляет 77,4 %. В то же время молодые люди, негативно оценивающие факт присоединения, демонстрируют более высокий уровень межличностного доверия, выбирая соседей, церковь, сообщество предпринимателей и СМИ (уровень доверия негосударственным институтам составляет — 43,4 %). Другими словами, уровень доверия молодежи российскому государству коррелирует с оценкой его внешней политики. В ситуации ее одобрения доверие возрастает, в случае неодобрения падает и при этом возрастает межличностное доверие. В этой связи возникает задача противодействия деструктивному информационному воздействию на молодежь новых российских регионов, направленному на дискредитацию внешней политики России, что, в свою очередь, ведет к снижению уровня доверия российскому государству.

Заключение

Проведенное исследование, *во-первых*, продемонстрировало различия в уровне институционального и межличностного доверия между молодыми людьми, проживающими в разных регионах России. Такая ситуация требует дифференциации механизмов социальной интеграции и развития гражданской идентичности молодежи в зависимости от территории ее проживания. Попытки унифицировать этот процесс могут приводить к росту абсентеизма и социальной изоляции отдельных молодежных групп и сообществ.

Во-вторых, российская молодежь является сегодня объектом информационного воздействия со стороны недружественных России государств. Используя тему специальной военной операции, информационные агенты стремятся снизить уровень доверия молодежи к российскому государству, институтам гражданского общества. При этом наиболее подвержены такому влиянию молодые люди традиционных российских регионов, проживающие вдалеке от реального вооруженного конфликта. Как показало наше исследование, молодые люди, ощущающие влияние СВО на свою жизнь, в меньшей степени склонны доверять российскому государству и его институтам.

В-третьих, высокий уровень межличностного доверия, демонстрируемый молодежью новых российских регионов, может стать фактором снижения доверия институционального. Как показало наше исследование, присоединение к России становится важным фактором роста доверия государству. В то же время нельзя не отметить, что пока это доверие носит поверхностный характер, обусловленный социальными ожиданиями улучшения своей жизненной ситуации. Если эти ожидания окажутся не вполне оправданными, нельзя исключать того, что уровень институционального доверия молодежи новых регионов снизится до общероссийского уровня, что может привести к росту абсентеизма молодежи, снижению ее социальной активности, неготовности к социальной интеграции и низкому уровню российской гражданской идентичности. В этой ситуации возникает потребность в разработке системных мер, направленных на социальную интеграцию молодежи новых регионов в российское социокультурно пространство.

Поступила в редакцию / Received: 08.10.2024

Доработана после рецензирования / Revised: 14.02.2025

Принята к публикации / Accepted: 01.03.2025

Библиографический список

- Андрив И.И., Пузанова А.Д.* Стратегии изучения политического доверия молодежи в современной политической науке // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Политология. 2023. Т. 25. № 1. С. 252–265. <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2023-25-1-252-265> EDN: LFVDNC
- Бобкова Е.М.* Доверие как фактор целостности общества // Социологические исследования. 2014. № 10. С. 70–75. EDN: STFCKZ
- Гидденс Э.* Последствия современности. Москва : Праксис, 2011.
- Давыборец Е.Н.* «Феномен» доверия Президенту России // Социологические исследования. 2016. № 11. С. 107–113. EDN: WZJRZB.
- Евгеньева Т.В., Селезнева А.В., Скитин Н.С., Тулегенова Д.Д.* Запрос на патернализм: идея и ценность государства в сознании российской молодежи // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Политология. 2023. Т. 25, № 1. С. 233–251. <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2023-25-1-233-251> EDN: FQECKM
- Зубок Ю.А., Чупров В.И.* Доверие в саморегуляции социальных взаимодействий молодежи в изменяющейся социальной реальности // Проблемы развития территории. 2016. № 5 (85). С. 29–37 EDN: WTCWER

- Китайцева О.В., Кученкова А.В. Доверие и индивидуализм в мировоззрении современной молодежи восточно-европейских стран // Социологические исследования. 2014. № 12. С. 97–104 <https://doi.org/10.31857/S0132162524040013> EDN: TFQPD
- Козырева П.М., Смирнов А.И. Доверие в нестабильном российском обществе // Полис. Политические исследования. 2019. № 5. С. 134–147. <https://doi.org/10.17976/jpps/2019.05.10> EDN: IZQWEY
- Латов Ю.В. Институциональное доверие как социальный капитал в современной России (по результатам мониторинга) // Полис. Политические исследования. 2021. № 5. С. 161–175. <https://doi.org/10.17976/jpps/2021.05.11> EDN: SYMSKW
- Луман Н. Социальные системы : очерк общей теории. СПб., 2007. EDN: QOHQND
- Петухов Р.В. Доверие российского общества к органам местного самоуправления как проблема // Полис. Политические исследования. 2017. № 6. С. 61–75. <https://doi.org/10.17976/jpps/2017.06.05> EDN: ZVMOKR
- Попова О.В., Гришин Н.В. Политическое доверие российской молодежи: самооценка и мнение экспертов // Вестник Пермского университета. Политология. 2023. № 17 (1). С. 88–100. <https://doi.org/10.17072/2218-1067-2023-1-88-100> EDN: RPRPHZ
- Самаркина И.В., Бармаков И.С., Колозов Д.П. Образ будущего в субъективном пространстве политики новых граждан РФ: опыт эмпирического исследования молодежи новых регионов // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Политология. 2024. Т. 26, № 2. С. 373–388. <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2024-26-2-373-388> EDN: LZQDQZ
- Селигмен А. Проблема доверия / пер. с англ. И.И. Мюрберг, Л.В. Соболевой. Москва, 2002. EDN: TSMJID
- Цзинь Ц., Веселов Ю.В., Скворцов Н.Г. Методология сравнительного социологического исследования доверия (на примере России и Китая) // Социологические исследования. 2024. № 4. С. 3–13. <https://doi.org/10.31857/S0132162524040013> EDN: KIPQYT
- Шашкова Я.Ю., Казанцев Д.А. Динамика ценностных приоритетов российской молодежи в современных геополитических условиях // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Политология. 2024. Т. 26, № 2. С. 357–372. <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2024-26-2-357-372> EDN: MIPZRJ
- Штомпка П. Доверие — основа общества. Москва : Логос, 2012. EDN: QONPXD
- Щекогуров А.В. Политическое доверие и ценности лояльной и оппозиционной молодежи в эксклавному регионе России // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Политология. 2021. Т. 23, № 4. С. 570–583. <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2021-23-4-570-583> EDN: HIXYMP
- Nøyer H.C., Mønness E. Trust in public institutions — spillover and bandwidth // Journal of Trust Research. 2016. Vol. 6, no. 2. P 151–166. <https://doi.org/10.1080/21515581.2016.1156546>

References

- Andriiv, I.I., & Puzanova, A.D. (2023). Strategies for Studying the Political Trust of Youth in Modern Political Science. *RUDN Journal of Political Science*, 25(1), 252–265. (In Russian). <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2023-25-1-252-265> EDN: LFVDNC
- Bobkova, E.M. (2014). Trust as a factor of the integrity of society. *Sociological research*, (10), 70–75. (In Russian) EDN: STFCKZ
- Davyborets, E.N. (2016). “Phenomenon” of trust in the President of Russia. *Sociological research*, (11), 107–113. (In Russian). EDN: WZJRZB.
- Evgenyeva, T.V., Selezneva, A.V., Skipin, N.S., & Tulegenova, D.D. (2023). Request for paternalism: The concept and value of state in the minds of Russian youth. *RUDN Journal of Political Science*, 25(1), 233–251. (In Russian). <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2023-25-1-233-251> EDN: FQECKM

- Giddens, E. (2011). *The consequences of modernity*. Moscow: Praxis. (In Russian).
- Høyer, H.C., & Mønness, E. (2016). Trust in public institutions — spillover and bandwidth. *Journal of Trust Research*, 6(2), 151–166. <https://doi.org/10.1080/21515581.2016.1156546>
- Jin, Ts., Veselov, Yu.V., & Skvortsov, N.G. (2024). Methodology of comparative sociological research of trust (on the example of Russia and China). *Sociological research*. (4), 3–13. (In Russian). <https://doi.org/10.31857/S0132162524040013> EDN: KIPQYT
- Kitaytseva, O.V., & Kuchenkova, A.V. (2014). Trust and individualism in the worldview of modern youth of Eastern European countries. *Sociological research*. (12), 97–104 (In Russian). <https://doi.org/10.31857/S0132162524040013> EDN: TFQPDL
- Kozyreva, P.M., & Smirnov, A.I. (2019) Trust in an unstable Russian society. *The policy. Political research*. (5), 134–147. (In Russian) <https://doi.org/10.17976/jpps/2019.05.10> EDN: IZQWEY
- Latov, Y.V. (2021). Institutional trust as social capital in modern Russia (based on monitoring results). *Polis. Political studies*, (5), 161–175. (In Russian). <https://doi.org/10.17976/jpps/2021.05.11> EDN: SYMSKW
- Luhmann, N. (2007). *Social systems. An essay on general theory*. St. Petersburg. (In Russian). EDN: QOHQND
- Petukhov, R.V. (2017). The trust of the Russian society in local governments as a problem. *Pois. Political studies*, (6), 61–75. (In Russian). <https://doi.org/10.17976/jpps/2017.06.05> EDN: ZVMOKR
- Popova, O.V., & Grishin, N.V. (2023) Political trust of Russian youth: Self-assessment and expert opinion. *Bulletin of Perm University. Political science*. 17(1), 88–100. <https://doi.org/10.17072/2218-1067-2023-1-88-100> EDN: RPRPHZ
- Samarkina, I.V., Bashmakov, I.S., & Kolozov, D.P. (2024). The image of the future in the subjective space of politics of new citizens of the Russian Federation: Experience of empirical research of youth in new regions. *RUDN Journal of Political Science*, 26(2), 373–388. (In Russian). <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2024-26-2-373-388> EDN: LZQDQZ
- Seligman, A. (2002). *The problem of trust* / translated from English by I.I. Murberg, L.V. Soboleva. Moscow. (In Russian). EDN: TSMJID
- Shashkova, Y.Y., & Kazantsev, D.A. (2024) Dynamics of value priorities of Russian youth in modern geopolitical conditions. *RUDN Journal of Political Science*, 26(2), 357–372. (In Russian). <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2024-26-2-357-372> EDN: MIPZRJ
- Shchekoturov, A.V. (2021). Political trust and values of loyal and oppositional youth in the exclave region of Russia. *RUDN Journal of Political Science*, 23(4), 570–583. (In Russian). <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2021-23-4-570-583> EDN: HIXYMP
- Shtompka, P. (2012). *Trust is the foundation of society*. Moscow: Logos. (In Russian). EDN: QONPXD
- Zubok, Yu.A., & Chuprova, V.I. (2016). Trust in the self-regulation of social interactions of young people in a changing social reality. *Problems of development of the territory*, (5), 29–37. (In Russian). EDN: WTCWEP

Сведения об авторе:

Смирнов Владимир Алексеевич — доктор социологических наук, доцент кафедры современной социологии социологического факультета, Московский государственный университет им. М.В. Ломоносова (e-mail: kano_igt@mail.ru) (ORCID: 0000-0003-1228-9318)

About the author:

Vladimir A. Smirnov — Doctor of Sociology, Associate Professor of the Department of Modern Sociology, Faculty of Sociology, Lomonosov Moscow State University (e-mail: kano_igt@mail.ru) (ORCID: 0000-0003-1228-9318)



DOI: 10.22363/2313-1438-2025-27-2-341-361


EDN: IDAAVA

Научная статья / Research article

Факторы и критерии оценки государственной молодежной политики учащейся молодежью российских регионов

Я.Ю. Шашкова  , К.Е. Иванов , А.С. Слепченко 

Алтайский государственный университет, Барнаул, Российская Федерация

 yashashkova@mail.ru

Аннотация. В центре внимания исследования — критерии и факторы оценки учащейся молодежью российских регионов содержания и основных направлений реализации государственной молодежной политики (ГМП) на федеральном и региональном уровнях. Авторами установлена степень их корреляции с критериями оценки данной политики, выделяемыми в научной литературе и официальных документах. Исследование базируется на результатах массового опроса и фокус-групп, проведенных среди школьников и студентов ссузов и вузов разных типов регионов Сибири (Алтайский край, Республика Алтай, Новосибирская и Томская области) в сентябре — декабре 2024 г. Отмечено отсутствие в сознании учащейся молодежи четкого представления о содержании ГМП, информации о ее программах и проектах, особенно региональных, что затрудняет для молодых людей оценку ее реализации. Если в официальных документах и исследовательской литературе преобладают количественные критерии эффективности молодежной политики, то для учащейся молодежи более важны выгоды от включения в ее реализацию, их соотношение с требуемыми затратами усилий, степень содействия ГМП формированию человеческого капитала, способного обеспечить молодым людям достойную жизнь в будущем, доступность и интересная подача информации о проектах и мероприятиях. В качестве факторов, влияющих на оценку школьниками и студентами эффективности реализации ГМП, выделены степень информированности молодежи, ее включенность в проекты и мероприятия ГМП, наличие интереса к данной теме, степень актуальности для них отдельных направлений ГМП, а также гендерные, возрастные характеристики респондентов и ситуация в регионе их проживания.

Ключевые слова: государственная молодежная политика, эффективность политики, молодежь, политическое сознание, регионы РФ

Благодарности. Текст статьи подготовлен в рамках реализации государственного задания Минобрнауки России на НИР АлтГУ по проекту № FZMW-2024-0007 «Оценка эффективности реализации государственной молодежной политики учащейся молодежью российских регионов».

© Шашкова Я.Ю., Иванов К.Е., Слепченко А.С., 2025



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/legalcode>

Заявление о конфликте интересов. Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

Для цитирования: Шашкова Я.Ю., Иванов К.Е., Слеченко А.С. Факторы и критерии оценки государственной молодежной политики учащейся молодежью российских регионов // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Политология. 2025. Т. 27. № 2. С. 341–361. <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2025-27-2-341-361>

Evaluating State Youth Policy: Factors and Criteria from the Perspective of Students Across Russian Regions

Yaroslava Yu. Shashkova  , **Kirill E. Ivanov** , **Anastasia S. Slepchenko** 

Altai State University, *Barnaul, Russian Federation*

 yashashkova@mail.ru

Abstract. The research analyzes the criteria and factors for assessing the content and main directions of implementation of the state youth policy (SUP) at the federal and regional levels by students of Russian regions, and establishes the degree of their correlation with the criteria for assessing this policy identified in scientific literature and official documents. The study is based on the results of a mass survey and focus groups conducted among schoolchildren and students of secondary specialized schools and universities of different types of regions of Siberia (Altai Krai, Altai Republic, Novosibirsk and Tomsk regions) in September — December 2024. The authors note the lack of a clear understanding of the content of the SUP, information about its programs and projects, especially regional ones, in the minds of student youth, which makes it difficult for young people to assess its implementation. While quantitative criteria of youth policy effectiveness prevail in official documents and research literature, benefits from inclusion in its implementation, their ratio to the required effort, the degree of assistance of the youth policy to the formation of human capital capable of providing young people with a decent life in the future, accessibility and interesting presentation of information about projects and events are more important for students. The article highlights the level of awareness of young people, their involvement in the projects and events of the youth policy, the presence of interest in this topic, the degree of relevance of individual areas of the youth policy for them, as well as the gender and age characteristics of respondents and the situation in the region of their residence as factors influencing the assessment of the effectiveness of the youth policy implementation by schoolchildren and students.

Keywords: state youth policy, policy effectiveness, youth, political consciousness, Russian regions

Acknowledgements. The text of the article has been prepared within the framework of the implementation of the state assignment of the Ministry of Education and Science of Russia for research work at Altai State University under project No. FZMW-2024-0007 “Assessment of the effectiveness of the implementation of state youth policy by student youth of Russian regions”.

Conflicts of interest. The authors declare no conflicts of interest.

For citation: Shashkova, Ya.Yu., Ivanov, K.E., & Slepchenko, A.S. (2025). Evaluating state youth policy: Factors and criteria from the perspective of students across Russian regions. *RUDN Journal of Political Science*, 27(2), 341–361. (In Russian). <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2025-27-2-341-361>

Введение

Проблема эффективной реализации государственной молодежной политики (ГМП) в соответствии с современными трансформациями российского общества и условиями его развития носит сложный и многоаспектный характер. Главным, самым дискуссионным в ней и малоисследованным является вопрос об операционализации, критериях понятия «эффективность» и субъекте ее оценивания. Для многих исследователей сам процесс последовательного нормативно-правового регулирования данной сферы выступает одним из показателей эффективности, поскольку он отражает системное закрепление базовых ценностей, принципов, приоритетных задач, направлений и механизмов реализации ГМП в РФ, согласование полномочий органов публичной власти [Князькова, Власова 2023].

Пример Росмолодежи и ее комплекса ключевых показателей реализации ГМП региональными органами исполнительной власти демонстрирует наиболее распространенный в системе государственного управления подход, согласно которому основным индикатором эффективности работы с молодежью обозначены количественные критерии проведенных мероприятий, дополненные абсолютными и процентными показателями участия молодых людей в проектах, программах и мероприятиях¹. Последние зачастую отождествляются со степенью социально-политической активности молодежи и ее участия в приоритетных направлениях ГМП, что также трактуется как один из показателей эффективности [Куликов, Новиков, Просвирина, Сорокин 2018; Зотов, Свиридова 2023]. В то же время, как справедливо отмечают критики количественного подхода, «чиновники на местах из всей «политики» извлекают лишь мероприятия — как основное, что они должны выполнить... Мероприятия становятся позицией отчетности, а суть достигнутого неизвестна, потому что ее нельзя измерить, но тогда нельзя говорить о достижении результата» [Подьячев, Халий 2020].

Вместе с тем при всей условности формальных показателей, отсутствии учета мотивов и целей активности молодежи, этот подход во многом не имеет альтернатив, поскольку ГМП представляет собой сложную структуру проектов регионального и федерального уровней, с региональными особенностями организационных и институциональных основ ее реализации, выделяемыми современными исследователями [Государственная молодежная политика в России... 2019].

Озвучиваются предложения о необходимости создания единой методики комплексной рейтинговой оценки результативности реализации молодежной политики по ряду известных статистических показателей (удельный вес молодежи в субъекте, численность мигрирующей молодежи; численность молодых семей, преступления и правонарушения, совершенные молодежью и др.)

¹ Приказ Росмолодежи от 21.03.2016 № 54 «Об утверждении системы ключевых показателей реализации государственной молодежной политики региональными органами исполнительной власти». URL: <http://rulaws.ru/acts/Prikaz-Rosmolodezhi-ot-21.03.2016-N-54/> (дата обращения: 15.12.2024).

[Цой 2017]. Однако данный подход пока не получает своего практического воплощения, хотя и соответствует международной практике различных индексов благополучия/прогресса/развития молодежи на основе критериев и показателей благосостояния, трудоустройства, здоровья, образования, гражданской активности и др.)².

С.К. Калашникова и И.И. Андриив предлагают свой индекс оценки ГМП на региональном уровне, исходя из соотношения размера бюджетирования данной сферы с миграционными показателями молодежи [Калашников, Андриив 2023]. На важность последних при оценке эффективности реализации ГМП указывалось и ранее [Ланец, Якина 2017]. Т.А. Асеева и Я.Ю. Шашкова, говоря о необходимости учета объема финансирования реализуемых программ, наличия согласованных нормативно-правовых и институциональных основ ГМП, особое внимание уделяют критериям ее информационного обеспечения и развитой системы «обратной связи» [Асеева, Шашкова 2020]. В последние годы анализ ГМП дополнен оценкой ее роли в системе рекрутирования политических лидеров [Палитай, Девочкина 2024].

Особое значение в анализе эффективности результатов ГМП имеют исследования, которые отражают степень удовлетворенности ее реализацией со стороны молодежи как основного участника и потребителя этих программ и проектов [Попова, Негров 2019; Шаповалова 2021; Шашкова, Асеева, Киреева 2021; Асеева, Киреева 2021]. В отличие от статистических данных анализ субъективных оценок помогает более точно понять настроения и запросы различных сегментов современной молодежи, которые находятся в постоянной динамике.

Цель статьи — выявить актуальные на текущий момент факторы и критерии оценки ГМП учащейся молодежью российских регионов, определить степень их корреляции с критериями, используемыми в официальных документах и научной литературе.

Эмпирическую базу статьи составили, *во-первых*, данные массового опроса учащихся 10–11-х классов, студентов ссузов и вузов регионов Юго-Западной Сибири, проведенного в октябре 2024 г. (объем выборки — 1220 чел. из Алтайского края, Республики Алтай, Новосибирской и Томской областей). Выборка квотная с контролем признаков возраста, уровня образования и региона проживания. Метод сбора информации — анкетирование. Пропорции контролируемых признаков в подвыборках соответствуют данным генеральной совокупности по регионам, согласно данным Росстата. Обработка данных проводилась в статистическом пакете SPSS. *Во-вторых*, материалы фокус-групп в указанных регионах (объем выборки — 70 человек), проанализированные методами контент- и дискурс-анализа.

² Глобальный индекс благополучия молодежи. URL: https://iyfglobal.org/sites/default/files/Index2017-ExSumm-FINAL-RU-web_6.pdf (дата обращения: 15.12.2024).; Индекс развития молодежи. URL: <https://youthlib.mirea.ru/ru/resource/1795> (дата обращения: 15.12.2024).

Результаты исследования

Следует отметить, что у абсолютного большинства школьников и студентов отсутствует четкое понимание понятия и содержания ГМП. Среди имевших представление о ней преобладают трактовки ГМП как *«комплекса мер для привлечения молодежи и ее самореализации с помощью грантов, участия в выборах...»*; *«мер, инициатив, которые поддерживают и развивают молодежь в стране»*; *«взаимодействия государства с молодежью, мероприятий, обратной связи»*. Звучали даже абстрактные определения ГМП как *«системы ценностей, конвертируемой в действия»*.

Как показал массовый опрос, половина старших школьников и студентов посчитала реализацию ГМП на федеральном уровне эффективной или скорее эффективной (11 и 40 %), противоположного мнения придерживаются 22 %. На этом фоне оценки региональной ГМП более критичны (как эффективную ее определили 11 %, скорее эффективную — 33 %), что, однако, связано не с неудовлетворенностью молодых людей (к скорее неэффективной и неэффективной ее отнесли 19 %), а с большим числом затруднившихся с ответом.

Отсутствие четкого образа ГМП в сознании учащейся молодежи создавало для них сложности и с определением критериев ее эффективности. Интересно, что в начале фокус-групповых дискуссий их участники при ответе на данный вопрос в качестве критериев оценки реализации ГМП предлагали учитывать как конкретные, количественные, так и достаточно абстрактные параметры. К первым можно отнести степень охвата молодежи по горизонтали и вертикали (*«Эффективность — это охват территорий, возможность для активистов вовлечься»* (м., вуз), *«Критерий — охват/масштаб участия. У нас в школе мало кто участвует»* (ж., шк.); информационное обеспечение ГМП (*«Основные критерии — ее узнаваемость и масштаб привлеченных. В вузе мало кто включен»* (м., вуз)); выгодно-затратный анализ (*«Нужно оценивать через соотношение цели/результата с затратами ресурсов»*); *«актуальность темы и частоту мероприятий»* (ж., шк.). Ко вторым — критерий наличия реальных позитивных изменений в молодежной среде (*«Оцениваться ГМП должна по изменениям в обществе после реализации»* (ж., вуз), *«Качественные и количественные изменения важны, плюс коммуникации»* (м., шк)), но респонденты не смогли его операционализировать.

Однако далее, в ходе дискуссии, количественные показатели постоянно подвергались критике (*«Нужно отойти от количественных критериев, чтобы «показухи» не было»*; *«Оценки не должны быть количественными, они не объективны»*; *«Количественные показатели отражают эффективность работы взрослых в этой сфере, для чего принуждают участвовать молодежь»*), а респонденты называли и другие критерии, по которым они судят об эффективности ГМП. Среди них — даваемые мероприятиями и проектами выгоды или польза (*«поддержка молодежных инициатив нужна для саморазвития», «всё всегда трансформируется в личную выгоду»* (м., ссуз)), степень содействия формированию человеческого капитала, способного обеспечить молодым людям достойную жизнь в будущем (*«надо эффективнее решать социальные*

потребности: жилье, занятость, образование как социальный лифт» (ж., вуз); «поддержка инициатив есть, но надо содействовать занятости по профилю» (м., вуз); «эта политика должна дать уверенность в завтрашнем дне»), доступность и интересная подача информации о проектах и мероприятиях («должно быть не занудное» (м., шк); «нужны интересные идеи и интересная их подача» (м., вуз), «в основе всего — интерес» (м., ссуз)).

Вместе с тем ключевую роль в отношении молодежи к реализации ГМП, на наш взгляд, играют не критерии, а факторы ее оценки.

В первую очередь следует отметить информационный фактор, низкую информированность молодежи — 27% респондентов заявили, что им ничего не известно о федеральной ГМП, 37% не знают о региональной ГМП. Лишь 34% опрошенных знают о наличии ФЗ «О молодежной политике в Российской Федерации», 26,7% — о региональных законах в этой сфере. 69% опрошенных затруднились назвать какие-либо программы и проекты, принятые для молодежи на федеральном уровне, в том числе прямо указывая, что не интересуются ими. При этом указавшие хоть какие-то из них не разделяют проекты и организации, их реализующие.

Так, наибольшую известность у молодежи имеет «Движение первых» — его назвали 54,4% ответивших на этот вопрос, или 16,8% в общем объеме выборки. 4% студентов и школьников вспомнили Росмолодежь, Росмолодежь. Гранты и проекты платформы «Россия», Федеральный проект «Развитие системы поддержки молодежи („Молодежь России“»», по 1,7% — Юнармию и волонтерские организации, по 1% — программы «Пушкинская карта» и «Молодая семья». Остальные около 40 организаций, проектов и мероприятий были названы единично.

Еще меньше школьники и студенты осведомлены о региональных программах и проектах. Абсолютное большинство респондентов затруднились ответить на этот вопрос (80,2%) или повторили ответы на предыдущий вопрос, в частности, называя «Движение первых», волонтеров, студотряды, «Орлят России». Знание региональных программ носит единичный, случайный характер или демонстрируется активистами, участвующими в их реализации.

Обращает на себя внимание следующий факт: что часть региональных проектов перечислялась вместе с федеральными, что также говорит о низкой информированности учащейся молодежи и отсутствии у нее желания специально разбираться в данной сфере. Это подтверждают информационные приоритеты молодых людей, к которым информация о государственных программах и проектах для молодежи явно не относится (рис. 1).

Девушки оценивают ГМП на федеральном и региональном уровне более положительно, чем юноши, так как активнее включены в ее реализацию и больше интересуются этим вопросом. Так, федеральную ГМП посчитали эффективной и скорее эффективной 54,5% девушек и 46,5% юношей, неэффективной — 19,2% девушек и 26,3% юношей. Региональная ГМП эффективна по мнению 47,5% девушек и 39,5% юношей, неэффективна — для 16,7% и 22,4% соответственно.



Рис. 1. Распределение ответов на вопрос «Информация о каких политических событиях и процессах Вам наиболее интересна?», %

Источник: составлено Я.Ю. Шашковой, К.Е. Ивановым, А.С. Слепченко по результатам исследования.

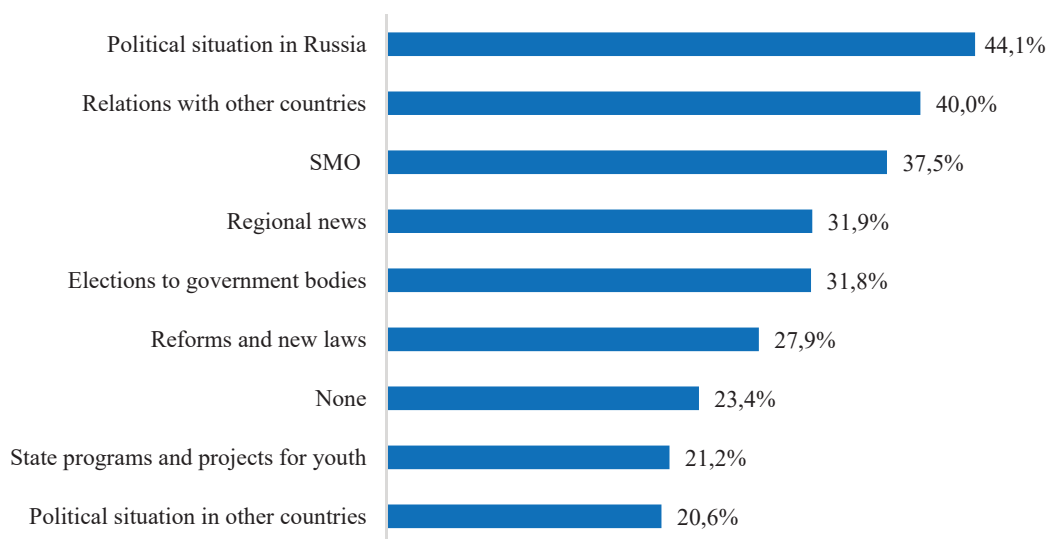


Figure 1. Distribution of answers to the question «Information about what political events and processes are you most interested in?», %

Source: compiled by Ya.Yu. Shashkova, K.E. Ivanov, A.S. Slepchenko, data collected in the research.

Также оценка ГМП зависит от образовательного статуса (возраста) респондента и связанных с ними потребностей и ожиданий. Заинтересованные в государственной поддержке в сфере образования выпускники школ и ссузов оценивают ГМП более критично, чем невыпускники и студенты вузов (рис. 2, 3).

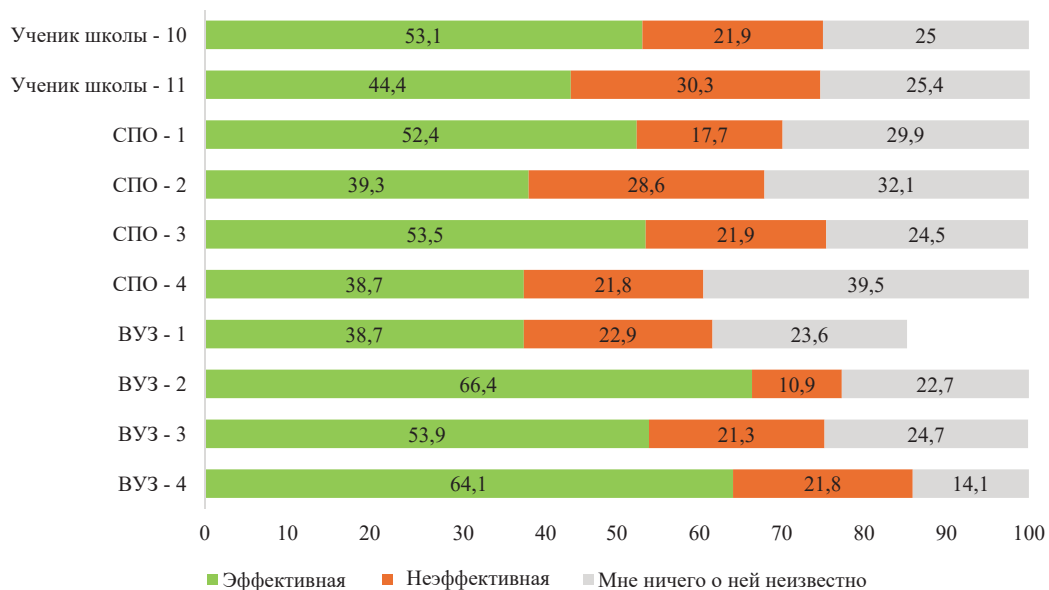


Рис. 2. Распределение ответов на вопрос «Как Вы оцениваете ГМП, реализуемую в стране на современном этапе?» в зависимости от образовательного статуса респондента, %

Источник: составлено Я.Ю. Шашковой, К.Е. Ивановым, А.С. Слепченко по результатам исследования.

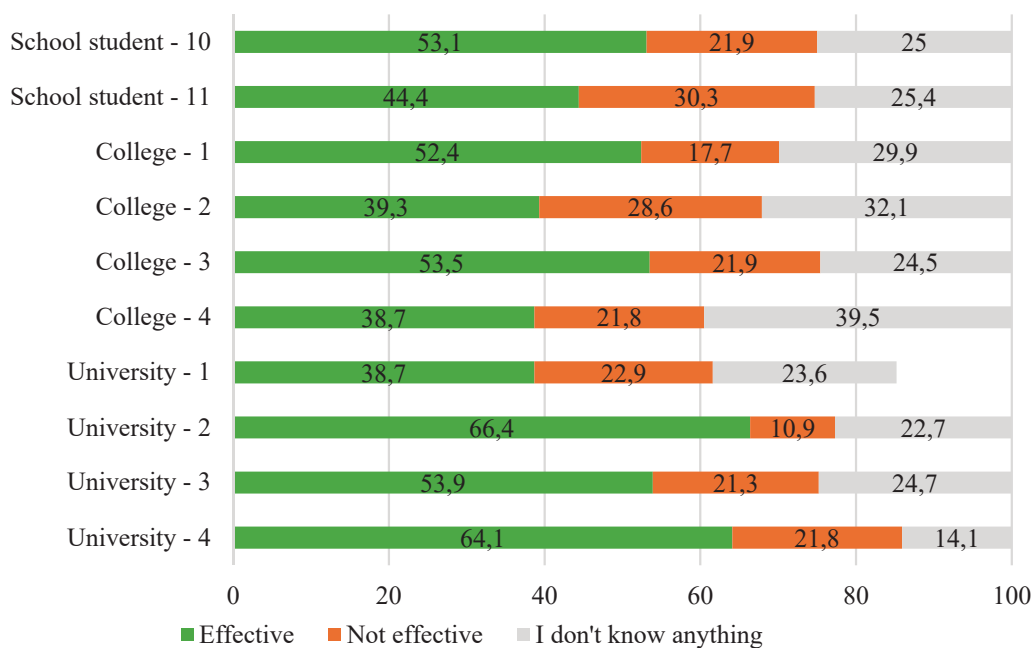


Figure 2. Distribution of answers to the question “How do you evaluate the state medical program implemented in the country at the present stage?” depending on the educational status of the respondent, %

Source: compiled by Ya.Yu. Shashkova, K.E. Ivanov, A.S. Slepchenko, data collected in the research.

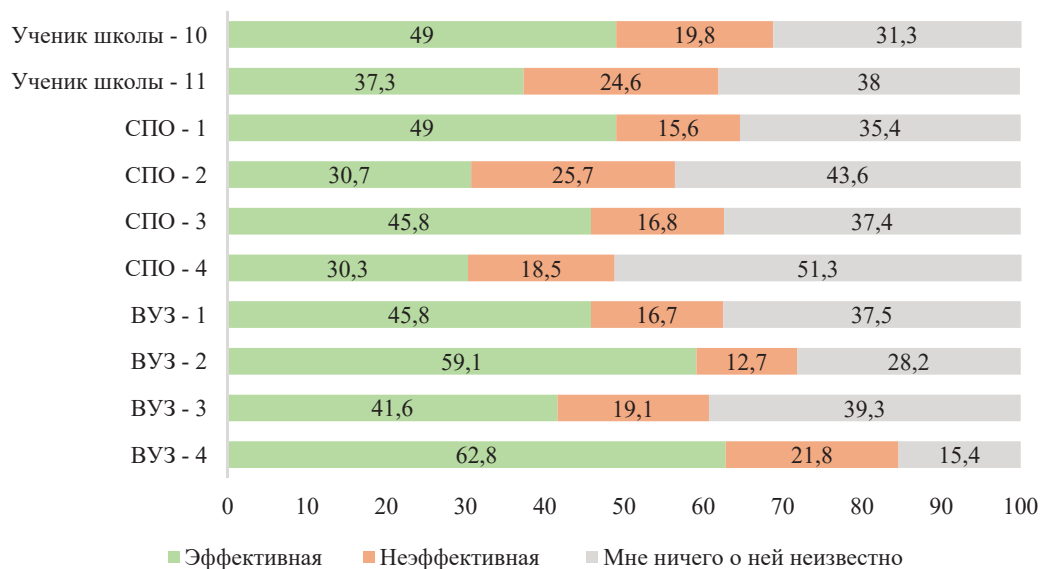


Рис. 3. Распределение ответов на вопрос «Как Вы оцениваете ГМП в Вашем регионе?» в зависимости от образовательного статуса респондента, %

Источник: составлено Я.Ю. Шашковой, К.Е. Ивановым, А.С. Слепченко по результатам исследования.

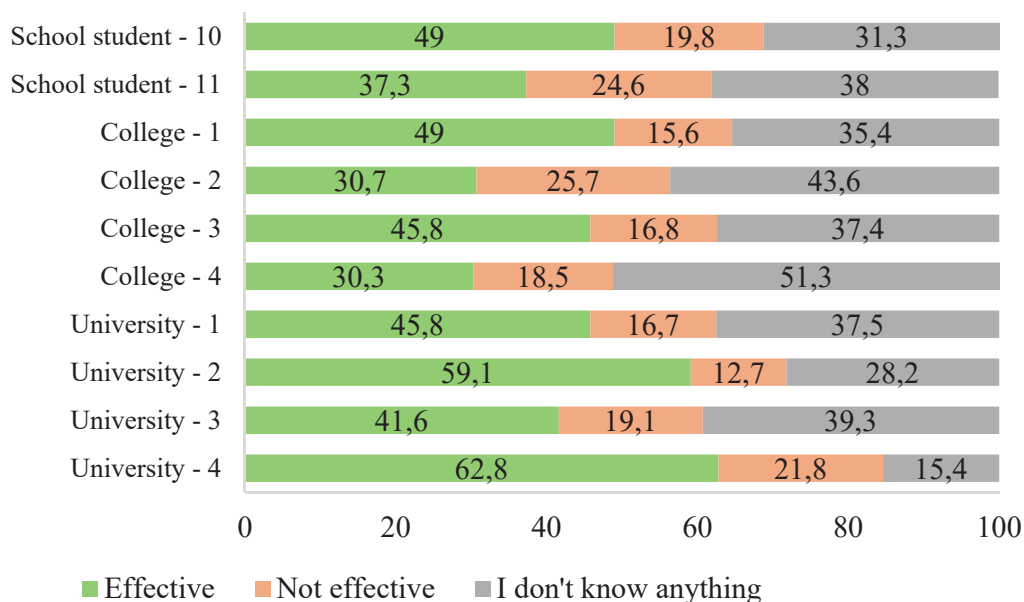


Figure 3. Distribution of answers to the question “How do you rate the state and municipal services in your region?” depending on the educational status of the respondent, %

Source: compiled by Ya.Yu. Shashkova, K.E. Ivanov, A.S. Slepchenko, data collected in the research.

Еще одним важным фактором оценки учащейся молодежью ГМП и степени информированности о ней выступает слабая включенность школьников и студентов в ее реализацию — лишь 13,6 % опрошенных за последние 2 года принимали участие в молодежных проектах и программах, 11,9 % участвовали в молодежных фестивалях и форумах, 5,3 % — в реализации молодежных грантов и инициатив, причем зачастую это одни и те же активисты, по образовательному статусу — в основном учащиеся 11-х классов (19 % участвовали в программах и проектах, 14 % — в фестивалях и конкурсах, 6,5 % — в реализации грантов) и студенты II-IV курсов вузов (18 % участвовали в программах и проектах, 14–17 % — в фестивалях и конкурсах).

Представители молодежного актива, включенные в реализацию ГМП, однозначно оценили ее как эффективную, приводя в качестве критериев-аргументов формальную реализацию поставленных целей и планов, а также получение активистами различных выгод: наличие условий для самореализации молодежи, проведение большого количества бесплатных мероприятий с возможностью для активистов в них участвовать (приобретают формат «активистского туризма»), формирование сети полезных коммуникаций (*«Кто хочет, тот находит информацию о мероприятиях и проектах. Планы и цели ГМП реализуются»* (м., ссуз); *«Эффективна, так как есть условия для самореализации молодежи»*; *«Эффективна, так как много мероприятий и они бесплатные, есть возможность развития для тех, кто хочет включаться в это, активисты могут поехать на форумы и в летние лагеря»*; *«Только за полгода посетила шесть городов по всей стране для участия в мероприятиях. Для актива — это профориентация и нужные в жизни коммуникации»* (ж., вуз)).

Кроме общей оценки ГМП респондентам предлагалось оценить эффективность ее реализации по направлениям.

Как видно на графике (рис. 4), наиболее позитивно молодые люди оценили усилия государства по участию молодежи в добровольческой (волонтерской) деятельности; содействию ее образованию; по организации досуга, отдыха, оздоровления молодежи; поддержке ее инициатив и предоставлению молодежи социальных услуг. Как скорее положительные можно интерпретировать оценки учащимися и студентами работы с одаренной молодежью; содействия общественной деятельности, направленной на поддержку молодежи; воспитания гражданственности и патриотизма; усилий государства по поддержке деятельности молодежных общественных объединений; поддержке молодых граждан, оказавшихся в трудной жизненной ситуации и обеспечению гарантий в сфере труда и занятости молодежи, содействия ее трудоустройству. К проблемным же были отнесены вопросы поддержки предпринимательской деятельности молодежи, обеспечения межнационального и межконфессионального согласия в молодежной среде и содействия решению жилищных проблем молодежи, молодых семей.



Рис. 4. Степень эффективности реализации в нашей стране отдельных направлений ГМП, %
 Источник: составлено Я.Ю. Шашковой, К.Е. Ивановым, А.С. Слепченко по результатам исследования.

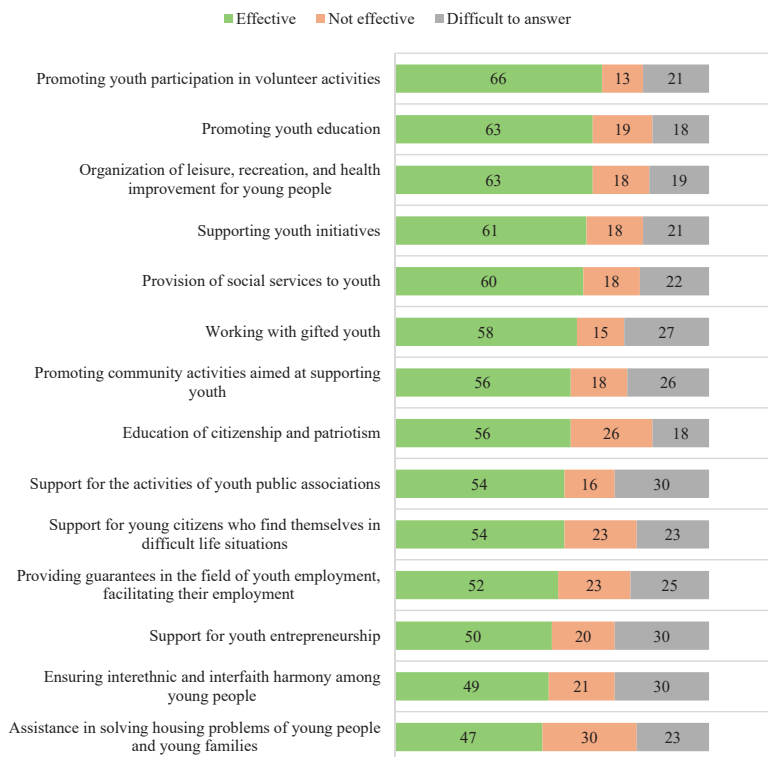


Figure 4. The degree of efficiency of implementation of individual directions of SUP in our country, %
 Source: compiled by Ya.Yu. Shashkova, K.E. Ivanov, A.S. Slepchenko, data collected in the research.

При анализе оценок реализации направлений ГМП в зависимости от региона проживания респондента наибольшие отличия дали оценки воспитания гражданственности и патриотизма; обеспечения межнационального и межконфессионального согласия в молодежной среде; содействия решению жилищных проблем молодежи, молодых семей; работы с одаренной молодежью и поддержки молодежного предпринимательства (табл.). Так, при оценке обеспечения межнационального и межконфессионального согласия в молодежной среде; содействия решению жилищных проблем молодежи, молодых семей и поддержки молодежного предпринимательства наблюдается согласованность достаточно критических оценок этих сфер молодежью Алтайского края, Новосибирской и Томской областей. Школьники и студенты, проживающие в Республике Алтай, более положительно оценивают реализацию всех направлений ГМП, а проживающие в Томской области чаще затруднялись дать им оценку или оценивали их более критично, как, например, сферы воспитания гражданственности и патриотизма и обеспечения гарантий в сфере занятости молодежи, содействия ее трудоустройству. Усилия государства по содействию образованию молодежи вызывают больше всего нареканий у учащейся молодежи Алтайского края, а по работе с одаренной молодежью — в Новосибирской и Томской областях.

При этом выделенные проблемы ГМП на федеральном уровне лишь частично совпадают с региональными проблемами ее реализации, в качестве которых учащиеся и студенты назвали поддержку молодых граждан, оказавшихся в трудной жизненной ситуации, воспитание гражданственности и патриотизма и содействие решению жилищных проблем молодежи, молодых семей (рис. 5).

Количество и характер выделенных проблем реализации отдельных направлений ГМП в регионах имеют гендерную и региональную специфику. Так, девушки и респонденты, проживающие в Республике Алтай, выделяют больше проблем в реализации ГМП. Самой благополучной в этом плане является Новосибирская область.

Важным фактором оценки любого политического института выступают нормативные представления о нем. По мнению участников массового опроса, ГМП в первую очередь должна быть направлена на содействие решению социальных проблем молодежи — образования, трудоустройства, жилья и здравоохранения (рис. 6).

При этом значительная часть молодежи не имеет патерналистских установок и не собирается перекладывать на государство решение собственных проблем — она отводит ему роль помощника, содействующего карьерному росту молодых людей, их льготному кредитованию и субсидированию (рис. 7).

В ходе исследования было выявлено наличие значимых гендерных, возрастных и региональных отличий в представлении молодых людей о желаемых сферах и методах реализации ГМП. У девушек сильнее востребованы социальные аспекты ГМП, в то время как у юношей — обеспечение ею политического участия. При этом большая включенность девушек в работу МПО и волонтерство обуславливает их заинтересованность в государственной поддержке данных организаций, помимо запроса на обеспечение гендерного равенства на рынке труда.

Распределение оценок эффективности реализации в нашей стране отдельных направлений ГМП в зависимости от региона проживания респондента, %

Направление ГМП/ Регион	Алтайск. край	Новосиб. Обл	Респ. Алтай	Томск. обл
Воспитание гражданственности и патриотизма				
Эффективно	54,8	56,4	65,4	49,2
Неэффективно	29,0	24,2	18,3	31,0
Затрудняюсь ответить	16,2	19,5	16,3	19,8
Обеспечение межнационального и межконфессионального согласия в молодежной среде				
Эффективно	49,7	47,8	60,6	46,0
Неэффективно	22,5	19,9	20,2	20,6
Затрудняюсь ответить	27,8	32,4	19,2	33,3
Содействие решению жилищных проблем молодежи, молодых семей				
Эффективно	48,0	44,7	61,5	39,7
Неэффективно	32,7	29,2	20,2	31,7
Затрудняюсь ответить	19,3	26,1	18,3	28,6
Содействие образованию молодежи				
Эффективно	61,9	61,9	68,3	66,7
Неэффективно	23,4	17,0	17,3	15,1
Затрудняюсь ответить	14,6	21,1	14,4	18,3
Работа с одаренной молодежью				
Эффективно	61,9	54,4	67,3	54,8
Неэффективно	14,8	16,3	13,5	11,9
Затрудняюсь ответить	23,2	29,3	19,2	33,3
Обеспечение гарантий в сфере занятости молодежи, содействие ее трудоустройству				
Эффективно	53,1	51,5	63,5	42,9
Неэффективно	25,5	22,7	15,4	24,6
Затрудняюсь ответить	21,3	25,8	21,2	32,5
Поддержка молодежного предпринимательства				
Эффективно	49,4	49,4	63,5	46,0
Неэффективно	24,8	17,9	12,5	23,0
Затрудняюсь ответить	25,8	32,7	24,0	31,0

Источник: составлено Я.Ю. Шашковой, К.Е. Ивановым, А.С. Слепченко по результатам исследования.

Distribution of assessments of the effectiveness of the implementation of individual areas of the GMP in our country depending on the region of residence of the respondent, %

Areas of youth policy/ Region	Altai Krai	Novosibirsk region	Repub. of Altai	Tomsk region
Education of citizenship and patriotism				
Effective	54.8	56.4	65.4	49.2
Ineffective	29.0	24.2	18.3	31.0
Difficult to answer	16.2	19.5	16.3	19.8
Ensuring interethnic and interfaith harmony among young people				
Effective	49.7	47.8	60.6	46.0
Ineffective	22.5	19.9	20.2	20.6
Difficult to answer	27.8	32.4	19.2	33.3
Assistance in solving housing problems of young people and young families				
Effective	48.0	44.7	61.5	39.7
Ineffective	32.7	29.2	20.2	31.7
Difficult to answer	19.3	26.1	18.3	28.6
Promoting youth education				
Effective	61.9	61.9	68.3	66.7
Ineffective	23.4	17.0	17.3	15.1
Difficult to answer	14.6	21.1	14.4	18.3
Working with gifted youth				
Effective	61.9	54.4	67.3	54.8
Ineffective	14.8	16.3	13.5	11.9
Difficult to answer	23.2	29.3	19.2	33.3
Providing guarantees in the field of youth employment, facilitating their employment				
Effective	53.1	51.5	63.5	42.9
Ineffective	25.5	22.7	15.4	24.6
Difficult to answer	21.3	25.8	21.2	32.5
Support for youth entrepreneurship				
Effective	49.4	49.4	63.5	46.0
Ineffective	24.8	17.9	12.5	23.0
Difficult to answer	25.8	32.7	24.0	31.0

Source: compiled by Ya.Yu. Shashkova, K.E. Ivanov, A.S. Slepchenko, data collected in the research.



Рис. 5. Распределение ответов на вопрос «Какие из направлений ГМП имеют наибольшие проблемы реализации в Вашем регионе?», %

Источник: составлено Я.Ю. Шашковой, К.Е. Ивановым, А.С. Слепченко по результатам исследования.



Figure 5. Distribution of responses to the question “Which areas of the GMP have the greatest implementation problems in your region?”, %

Source: compiled by Ya.Yu. Shashkova, K.E. Ivanov, A.S. Slepchenko, data collected in the research.

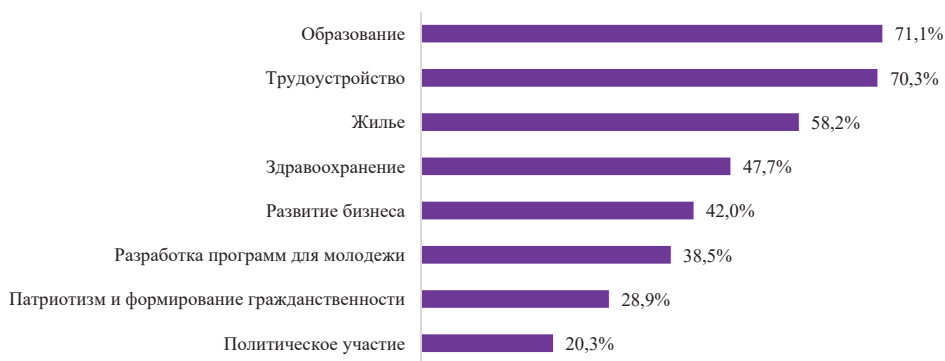


Рис. 6. Распределение ответов на вопрос «В каких сферах должно осуществляться взаимодействие государства с молодежью?», %

Источник: составлено Я.Ю. Шашковой, К.Е. Ивановым, А.С. Слепченко по результатам исследования.

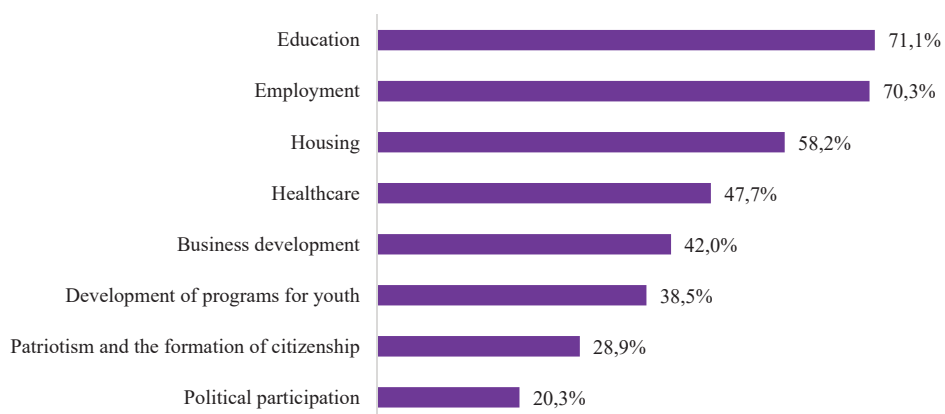


Figure 6. Distribution of responses to the question “In what areas should the state interact with young people?”, %

Source: compiled by Ya.Yu. Shashkova, K.E. Ivanov, A.S. Slepchenko, data collected in the research.



Рис. 7. Распределение ответов на вопрос «Какая государственная поддержка необходима молодежи в настоящее время?», %

Источник: составлено Я.Ю. Шашковой, К.Е. Ивановым, А.С. Слепченко по результатам исследования.

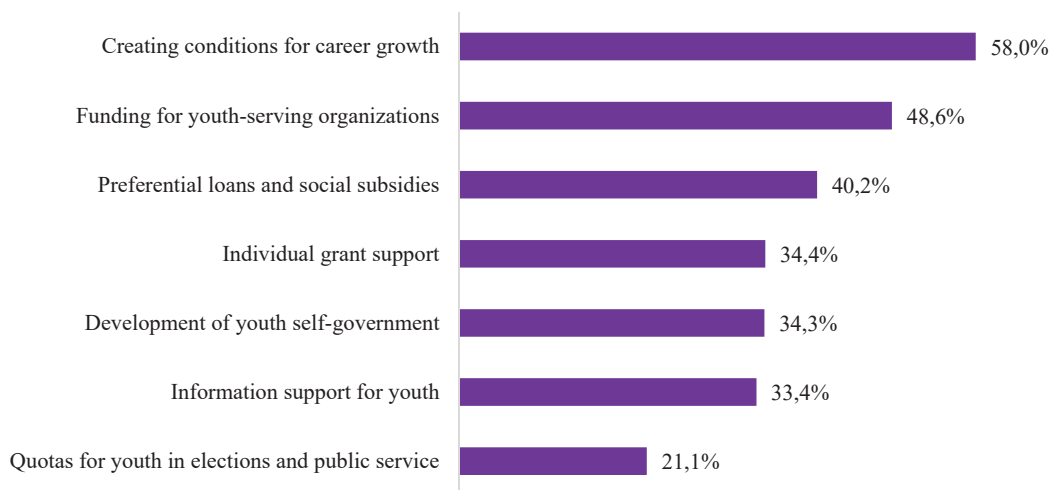


Figure 7. Distribution of responses to the question “What kind of government support do young people need at present?”, %

Source: compiled by Ya.Yu. Shashkova, K.E. Ivanov, A.S. Slepchenko, data collected in the research.

Запрос на взаимодействие с государством в сфере трудоустройства озвучили по 75 % выпускников школ и студентов III курса вузов, по 78 % выпускников ссузов и вузов. В развитии бизнеса заинтересованы 51 % школьников и 53 % студентов III курса вузов, в реализации ГМП в сфере образования — 82 % 11-классников, 74 % выпускников ссузов, 75–77 % студентов III и IV курсов вузов, в вопросах решения жилищных проблем молодежи — 63–67 % из этих же категорий респондентов. На необходимость субсидирования здравоохранения как направления ГМП указали 54–57 % выпускников школ, студентов III и IV курсов вузов, разработки программ для молодежи — 46,8 % 11-классников, 44,3 % студентов I курса и 46 % студентов III курса вузов, на обеспечение политического участия молодежи — 28,6 % студентов I курса вузов.

Среди методов осуществления ГМП особо заметен запрос школьников на создание условий для карьерного роста и развитие молодежного самоуправления — их соответственно выделили 62 и 49 % 10-классников и 68 и 38,6 % 11-классников. За приоритетность в ГМП механизмов создания условий для карьерного роста и льготного кредитования и социального субсидирования молодежи высказались 70,6 и 62,4 студентов III курса вузов, 61,5 и 52,6 % студентов IV курса вузов.

Респонденты, проживающие в Томской области, выступают за более широкое взаимодействие государства с молодежью, чем учащаяся молодежь из других регионов, вошедших в выборку. Особое значение для томских школьников и студентов имеет развитие здравоохранения (актуально для 59,3 % молодежи), бизнеса (48 %) и разработка программ для молодежи (43,1 %). Поддержка образования важна для молодых людей, проживающих в Республике Алтай (ее отметили 76 %).

Заключение

Проведенные исследования показали, что учащаяся молодежь российских регионов не имеет четкого представления о критериях оценки государственной молодежной политики, как и о ее предметном содержании, и не проявляет интерес к данной сфере. На фоне низкой включенности школьников и студентов вузов и ссузов в молодежные программы, проекты и конкурсы их положительная оценка реализации ГМП на федеральном уровне обусловлена как реальным наличием информации (активисты), так и попыткой скрыть свою некомпетентность в данном вопросе. Кроме указанных факторов включенности в проекты и мероприятия ГМП и объема имеющейся информации о них на оценку молодыми людьми эффективности реализации ГМП влияет наличие интереса к данной теме и степень актуальности для них отдельных направлений ГМП. Состояние этих факторов, в свою очередь, детерминировано гендерными, возрастными характеристиками респондентов и ситуацией в регионе их проживания. В частности, чем больше круг получателей господдержки по тому или иному направлению ГМП, тем положительнее его оценка. Чем старше молодые люди, тем больше их запрос на социально-экономические аспекты ГМП (содействие решению жилищных проблем молодежи, молодых семей; поддержка молодежного предпринимательства; обеспечение гарантий в сфере занятости молодежи, содействие ее трудоустройству) и критичнее оценка их реализации.

Обсуждая критерии оценки ГМП, студенты и школьники отмечают формализм используемого на практике и в большинстве научных работ количественного подхода и рассматривают эффективность ГМП и ее отдельных направлений через призму лично-ориентированных категорий «выгоды», «пользы», «интереса», что соответствует современному эгоцентристскому мировоззрению молодых людей. Данное рассогласование формальных и востребованных у молодежи критериев оценки ГМП актуализирует в ее среде запрос на «обратную связь», регулярно озвучиваемый в фокус-группах и лишь фрагментарно представленный в исследовательской литературе. Отмеченные особенности отношения школьников и студентов к ГМП должны учитываться при проектировании дальнейших научных исследований этой сферы и в ходе реализации государственной молодежной политики ее субъектами на всех уровнях.

Поступила в редакцию / Received: 25.11.2024

Доработана после рецензирования / Revised: 11.12.2024

Принята к публикации / Accepted: 30.12.2024

Библиографический список

Асеева Т.А., Киреева О.С. Представления учащейся молодежи о государственной молодежной политике (на примере Дальневосточного Федерального округа) // Каспийский регион: политика, экономика, культура. 2021. № 2 (67). С. 66–73. <https://doi.org/10.21672/1818-510X-2021-67-2-066-073>. EDN: IMQGLP

- Асеева Т.А., Шашкова Я.Ю. Оценка эффективности государственной молодежной политики и ее информационного компонента школьниками регионов Юго-Западной Сибири // Социальное время. 2020. № 1 (21). С. 66–76. <https://doi.org/10.25686/2410-0773.2020.1.66>. EDN: LMVHKR
- Государственная молодежная политика в России : социально-психологические основания и технологии реализации / В.Е. Зиненко, В.В. Карпова, Н.В. Орлова [и др.]. Москва : Аквилон, 2019. EDN: NWQUBN
- Зотов В.Б., Свиридова П.А. Совершенствование реализации государственной молодежной политики в субъекте Российской Федерации на примере Тульской области // Муниципальная академия. 2023. № 4. С. 282–288. https://doi.org/10.52176/2304831X_2023_04_282. EDN: НУТВРО
- Калашишникова С.К., Андриив И.И. Эвристический потенциал применения индекса оценки региональных государственных программ в сфере молодежной политики // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Политология. 2023. Т. 25, № 2. С. 486–499. <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2023-25-2-486-499>. EDN: QJHIFP
- Князькова Е.В., Власова Т.Е. Институционализация новых приоритетов государственной молодежной политики в России: условия, вызовы, решения // Среднерусский вестник общественных наук. 2023. Т. 18, № 1. С. 59–71. <https://doi.org/10.22394/2071-2367-2023-18-1-59-71> EDN: VQWMCX
- Куликов С.П., Новиков С.В., Просвирина Н.В., Сорокин А.Е. Мониторинг эффективности реализуемых программ и проектов в области молодежной политики в российских образовательных организациях // Региональные проблемы преобразования экономики. 2018. № 10 (96). С. 76–83. <https://doi.org/10.26726/1812-7096-2018-10-76-83>. EDN: YUSIIN
- Ланец Т.Н., Якина О.В. К вопросу об оценке эффективности региональной молодежной политике (на примере Хабаровского края) // Вопросы управления. 2017. № 5 (48). С. 31–37.
- Палитай И.С., Девочкина А.С. Государственная молодежная политика в системе рекрутирования политических лидеров // Государственное управление. Электронный вестник. 2024. № 103. С. 126–136. <https://doi.org/10.55959/MSU2070-1381-103-2024-126-136>. EDN: JMQSRT
- Подъячев К.В., Халий И.А. Государственная молодежная политика в современной России: концепт и реалии // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Социология. 2020. Т. 20, № 2. С. 263–276. <https://doi.org/10.22363/2313-2272-2020-20-2-263-276>. EDN: LAIUVK
- Попова О.В., Негров Е.О. Молодежная политика глазами самой молодежи: проблема в PR? // Среднерусский вестник общественных наук. 2019. Т. 14, № 6. С. 37–58. <https://doi.org/10.22394/2071-2367-2019-14-6-37-58> EDN: IWPYСJ
- Цой В.В. Совершенствование методики оценки эффективности молодежной политики // Инновационное развитие отраслей АПК: угрозы и новые возможности : сборник трудов по материалам международной научно-практической конференции, Москва, 24 ноября 2016 г. Москва : Научный консультант, 2017. С. 340–346. EDN: YJDCPB
- Шановалова И.С. Проблемы реализации государственной молодежной политики в рефлексии региональной молодежи // Регионология. 2021. Т. 29, № 4. С. 902–932. <https://doi.org/10.15507/2413-1407.117.029.202104.902-932>. EDN: SJMMSI
- Шашкова Я.Ю., Асеева Т.А., Киреева О.С. Государственная молодежная политика РФ в представлениях поколения «Born Digital» (кейс Сибирского федерального округа) // Вестник Томского государственного университета. Философия. Социология. Политология. 2021. № 62. С. 160–172. <https://doi.org/10.17223/1998863X/62/14>. EDN: NVWHAB

References

- Aseeva, T.A., & Kireeva, O.S. (2021). Perceptions of student youth about state youth policy (on the example of the Far Eastern Federal District). *Caspian region: politics, economics, culture*, (2), 66–73. (In Russian). <https://doi.org/10.21672/1818-510X-2021-67-2-066-073>. EDN: IMQGLP
- Aseeva, T.A., & Shashkova, Ya.Yu. (2020). Evaluation of the effectiveness of the state youth policy and its information component by schoolchildren of the South-Western Siberia regions. *Socio Time*, (1), 66–77. <https://doi.org/10.25686/2410-0773.2020.1.66>. (In Russian). EDN: LMVHKR
- Kalashnikova, S.K., & Andriiv, I.I. (2023). Heuristic potential of applying the assessment index to regional public programs in the field of youth policy. *RUDN Journal of Political Science*, (2), 486–499. (In Russian). <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2023-25-2-486-499>. EDN: QJHIPF
- Knyazkova, E.V., & Vlasova, T.E. (2023). Institutionalization of new priorities of the state youth policy in the Russian Federation: Conditions, challenges, solutions. *Central Russian Journal of Social Sciences*, 18(1), 59–71. <https://doi.org/10.22394/2071-2367-2023-18-1-59-71> EDN: VQWMCX
- Kulikov, S.P., Novikov, S.V., Prosvirina, N.V., & Sorokin, A.E. (2018). Monitoring the effectiveness of implemented programs and projects in the field of youth policy in Russian educational organizations. *Regional Problems of Economic Transformation*, (10), 76–83. <https://doi.org/10.26726/1812-7096-2018-10-76-83>. EDN: YUSIIH
- Lanets, T.N., & Yakina, O.V. (2017) On the question of evaluation of the efficiency of regional youth policy (on the example of the Khabarovsk territory). *Management Issues*, (5), 31–37. (In Russian).
- Palitay, I.S., & Devochkina. A.S. (2024) Strategic state youth policy in recruitment system of political leaders. *Public Administration. E-journal (Russia)*, 103, 126–136. (In Russian). <https://doi.org/10.55959/MSU2070-1381-103-2024-126-136>. EDN: JMQRST
- Podyachev, K.V., & Khaliy, I.A. (2020) The state youth policy in contemporary Russia: Concept and realities. *RUDN Journal of Sociology*, (2), 263–276. (In Russian). <https://doi.org/10.22363/2313-2272-2020-20-2-263-276>. EDN: LAIUVK
- Popova, O.V., & Negrov, E.O. (2019) Youth policy through the eyes of youth: Is the problem in PR? *Central Russian Journal of Social Sciences*, 14(6), 37–58. (In Russian). <https://doi.org/10.22394/2071-2367-2019-14-6-37-58> EDN: IWPYJC
- Shapovalova, I.S. (2021). Problems of implementation of the state youth policy in the reflection of regional youth. *Russian Journal of Regional Studies*, 29(4), 902–932. (In Russian). <https://doi.org/10.15507/2413-1407.117.029.202104.902-932>. EDN: SJMMSI
- Shashkova, Y.Y., Aseeva, T.A., & Kireeva, O.S. (2021). State youth policy of the Russian federation as perceived by the «born digital» generation (a case of the Siberian Federal District). *Tomsk State University Journal of Philosophy, Sociology and Political Science*, 62, 60–172. <https://doi.org/10.17223/1998863X/62/14>. (In Russian). EDN: NVWHAB
- Tsoi, V.V. (2017). Improving the methodology for assessing the effectiveness of youth policy (based on the materials of the international scientific and practical conference). *Scientific Consultant*, 340–346. (In Russian). EDN: YJDCPB
- Zinenko, V.E., Karpova, V.V., & Orlova, N.V. (2019). State youth policy in Russia: Socio-psychological foundations and implementation technologies. Moscow: *Aquilon LLC*. (In Russian). EDN: NWQUBN
- Zotov, V.B., & Sviridova, P.A. (2023). Improvement of the implementation of state youth policy in the subject of the Russian Federation: The case of Tula Region. *Municipal Academy*, (4), 282–288. (In Russian). https://doi.org/10.52176/2304831X202304_282. EDN: HYTVPO

Сведения об авторах:

Шашкова Ярослава Юрьевна — доктор политических наук, профессор кафедры философии и политологии, Алтайский государственный университет (e-mail: yashashkova@mail.ru) (ORCID: 0000-0002-6126-7097)

Иванов Кирилл Евгеньевич — аспирант кафедры философии и политологии, Алтайский государственный университет (e-mail: ivanov.k.e@yandex.ru) (ORCID: 0009-0001-7012-1372)

Слепченко Анастасия Семеновна — студент направления философии и политологии, Алтайский государственный университет (e-mail: slepchenko.nasty@mail.ru) (ORCID: 0009-0001-6932-0913)

About the authors:

Yaroslava Yu. Shashkova — Dr. Sci. (Polit.), Full Professor, Department of Philosophy and Political Science, Altai State University (e-mail: yashashkova@mail.ru) (ORCID: 0000-0002-6126-7097)

Kirill E. Ivanov — postgraduate student of the Department of Philosophy and Political Science, Altai State University (e-mail: ivanov.k.e@yandex.ru) (ORCID: 0009-0001-7012-1372)

Anastasia S. Slepchenko — student of the Philosophy and Political Science department, Altai State University (e-mail: slepchenko.nasty@mail.ru) (ORCID: 0009-0001-6932-0913)



DOI: 10.22363/2313-1438-2025-27-2-362-377

EDN: HZEXIX

Научная статья / Research article

Методики оценки гражданской идентичности российской молодежи

О.В. Попова

Институт научной информации по общественным наукам Российской академии наук,
Москва, Российская Федерация

Санкт-Петербургский государственный университет, Санкт-Петербург, Российская
Федерация

✉ pov_64@mail.ru

Аннотация. Представлены результаты экспертного опроса ведущих российских политологов по проблемам возможности оценки состояния гражданской идентичности молодежи. Метод исследования: глубокое интервью, объем выборки: 20 экспертов, время проведения: конец ноября — начало декабря 2024 г. Цель исследования — выяснить основные позиции российских ученых по вопросам понимания сути феномена гражданской идентичности, ее основных компонентов, индикаторов оценки, наиболее эффективных методов изучения. Кроме того, проанализированы основные практики изучения гражданской идентичности отечественными учеными, специализирующимися в области социологии, психологии и педагогики. Исследователи в основном сходятся во мнении, что гражданская идентичность в качестве объекта эмпирического исследования — сложный феномен, включающий в себя когнитивный, оценочный и поведенческий компоненты. Большинство придерживается точки зрения, что среди наиболее значимых индикаторов должны быть участие в общественной жизни на основе социоцентрических мотивов, знание истории своего государства и гордость за него, представление о будущем развитии государства, наличие сформированного образа «мы» с гражданами своей страны и т.д. Образ «своего» государства содержит территориальные и темпоральные измерения. Наиболее сложной задачей ученые считают поиск критериев сформированности гражданской идентичности. Раскол во мнениях касается приоритета использования количественных или качественных методов анализа гражданской идентичности.

Ключевые слова: гражданская идентичность, методики оценки гражданской идентичности, экспертный опрос, массовый опрос, количественный и качественные методы

Благодарности. Исследование выполнено в Институте научной информации по общественным наукам РАН при финансовой поддержке Министерства науки и высшего образования РФ и Экспертного института социальных исследований в рамках научного

© Попова О.В., 2025



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/legalcode>

проекта N 124101700566–5 «Государственно-гражданская идентичность российской молодежи в онлайн-пространстве: особенности формирования, политический потенциал, перспективы управленческого воздействия».

Заявление о конфликте интересов. Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

Для цитирования: Попова О.В. Методики оценки гражданской идентичности российской молодежи // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Политология. 2025. Т. 27. № 2. С. 362–377. <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2025-27-2-362-377>

Methods for Measurement of the Civic Identity of Russian Youth

Olga V. Popova 

Institute of Scientific Information for Social Sciences of the Russian Academy of Sciences,
Moscow, Russian Federation

Saint Petersburg University, St. Petersburg, Russian Federation

✉ pov_64@mail.ru

Abstract. The article presents the results of an expert survey of leading Russian political scientists on the problems of assessing the state of civic identity of young people. The research method is an in-depth interview, the sample size is 20 experts, the time is late November — early December 2024. The purpose of the study is to find out the main positions of Russian scientists on the issues of understanding the essence of the phenomenon of civic identity, its main components, assessment indicators, and the most effective study methods. In addition, the main practices of studying civic identity by domestic scientists specializing in sociology, psychology and pedagogy are analyzed. Researchers generally agree that civic identity as an object of empirical research is a complex phenomenon that includes cognitive, evaluative and behavioral components. Researchers are convinced that the most significant indicators should include: participation in public life based on sociocentric motives, knowledge of the history of one's state and pride in it, an idea of the future development of the state, the presence of a formed image of "we" with the citizens of one's country, etc. The image of "one's" state contains territorial and temporal dimensions. Scientists consider the most difficult task to be the search for criteria for the formation of civil identity. The split in opinions concerns the priority of using quantitative or qualitative methods of analyzing civil identity.

Keywords: civic identity, methods of assessing civic identity, expert survey, mass survey, quantitative and qualitative methods

Acknowledgements. The study was carried out at the Institute of Scientific Information on Social Sciences of the Russian Academy of Sciences with the financial support of the Ministry of Science and Higher Education of the Russian Federation and the Expert Institute for Social Research within the framework of scientific project No. 124101700566–5 "State-civic identity of Russian youth in the online space: features of formation, political potential, prospects for managerial influence".

Conflicts of interest. The author declares no conflicts of interest.

For citation: Popova, O.V. (2025). Methods for measurement of the civic identity of Russian youth. *RUDN Journal of Political Science*, 27(2), 362–377. (In Russian). <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2025-27-2-362-377>

Введение

Всем обществоведам, интересующимся историей исследования идентичности, несомненно, памятли работы Э. Эриксона, в которых он особое внимание обращал на проблему формирования идентичности молодежи и, в частности, на риски доминирования негативных моделей этого типа установок сознания для социума и государства [Эриксон, 1996].

Исследование гражданской идентичности является междисциплинарным и представлено в научных проектах педагогов, психологов, социологов, политологов и правоведов [Дробижева, 2020; Руденко, 2022; Семененко, 2009; Чурилова, 2023]. Исследователей интересует развитие гражданской идентичности населения, прежде всего молодежи [Бугайчук, 2022; Гаглоева, 2020], в контексте реализации государственной (национальной) политики идентичности (здесь можно наблюдать радикально различающиеся методологические основания) [Гайченя, 2024; Семененко, 2017; Холодковский, 2011] и эффектов развития чувства этнической принадлежности [Аванесова, 2021; Дробижева, Рыжова, 2015; Федотова, 2024; Федотова, Черкасова, 2023; Моск, 2020]. Ученые ориентированы на поиски «рецептов» формирования определенных моделей идентичности и разработку рекомендаций по формированию гражданской идентичности молодежи¹, результаты научных проектов по изучению состояния гражданской идентичности призваны подтвердить соответствие результата ожиданиям/запросу со стороны государства. Новые поколения находятся в фокусе внимания ученых и политиков-практиков, причем разработки касаются преимущественно учащейся и студенческой молодежи [Гражданская идентичность современной молодежи..., 2023; Еремина, Регинская, 2014; Максимова, 2021].

Наиболее активно исследуют гражданскую идентичность психологи и педагоги, анализируя прежде всего персональное состояние этой установки сознания [Чурилова, 2023; Мухина В.С., Мелков, 2022]. Традиционно оценка касается четырех ракурсов данного вида идентичности: когнитивного, ценностного, эмоционального и деятельностного. В некоторых исследованиях встречается обоснование необходимости также оценивать самостоятельность в выборе решений и стремление людей противоборствовать противоправным действиям. В научной литературе активно поддерживается точка зрения, согласно которой гражданская идентичность включает систему ценностей (внешняя безопасность, внутренняя стабильность, справедливость, патриотизм), традиции, символы, критерии противопоставления «мы–они», мифы, образы государства и общества [Семенова и др., 2023, с. 2]. «Образ Родины представляет собой центральный символ гражданской идентичности, поскольку именно в нем концентрируется вся жизнь гражданской общности: территория, экономическое, политическое и социальное устройство, народ со своим языком и культурой» [Чурилова, 2023, с. 34].

¹ *Общероссийская гражданская идентичность на Юге России. Анализ мер и предложения по Южному федеральному округу и Северному Кавказу: аналитический доклад.* Москва : Институт Наследия, 2020. 93 с.

Вопрос о методах исследования гражданской идентичности связан с двумя основными моментами: определением индикаторов оценки ее состояния и техник получения информации. Если в отношении перечня способов сбора информации у ученых нет особых разночтений и вопрос касается скорее уточнения позиций по поводу сочетания различных вариантов качественных и количественных вариантов, то с определением сути гражданской идентичности и системы индикаторов ее оценки ситуация гораздо сложнее.

К важнейшим индикаторам гражданской идентичности обычно относят гордость или переживание за свою страну (спектр чувств при этом может быть весьма различным), признание значимой ценностью чувства патриотизма и его сформированность, чувство общности с согражданами (наличие «мы-образа») и ощущение значимости принадлежности к этому сообществу. Значимыми компонентами этого вида идентичности выступают идеи социального служения, ответственности, солидарных действий своего гражданского сообщества, что одновременно формирует границу отличия от представителей общностей других государств. На наш взгляд, важными косвенными показателями сформированности гражданской идентичности являются относительно высокие показатели социального доверия, способность к совместным конструктивным действиям. Исследователи подчеркивают значимость конструктивного, позитивного характера гражданской идентичности прежде всего молодежи; связанные с образом «своего» государства или сообщества переживания негативного плана, свидетельствующие о травме массового сознания, в итоге могут стать основанием очень опасной политики реваншистского характера.

Цель исследования — на основе обобщения точек зрения ведущих российских специалистов-политологов в области идентичности и сформировавшихся к настоящему времени практик эмпирического изучения гражданской идентичности показать спектр используемых инструментов. Экспертный опрос был проведен осенью 2024 г., метод — глубокое нестандартизованное интервью, объем выборки — 20 экспертов, включая ведущих специалистов-политологов по изучению гражданской идентичности, а также молодежных гражданских активистов с максимально различающимися политическими взглядами.

Методы изучения гражданской идентичности

Политико-психологический подход ориентирован на оценку состояния гражданской идентичности конкретного индивида, в этом случае основными инструментами являются специализированные методики тестирования (например, анкета самооценки И.В. Кожанова «Я знаю», тест определения уровня сформированности когнитивного компонента гражданской идентичности личности Г.Х. Ахметшиной, опросник «Типы гражданской идентичности» Р.В. Борисова, опросник «Индекс гражданской идентичности» В.В. Коврова и Г.С. Кожухарь, методика неоконченных предложений с ключевыми словами, характеризующими гражданскую идентичность, игровые имитационные методы с фиксацией реакции на определенные маркеры, тест Рокича «Ценностные ориентации»,

тесты М. Куна и Т. Мак-Партланда, методика Дж. Винни «Гражданская идентичность», шкалы гражданской активности Дулиттла и Фола, гражданских установок Мабри, гражданской ответственности Астина и Сакса, гражданской идентичности Бомонта и др.) [Беловол и др., 2021; Борисов, 2016; Кожанов, 2014].

Судя по научной литературе, алгоритм организации исследований по изучению гражданской идентичности хорошо отработан: он включает обязательную операционализацию понятия, предварительное тестирование различных методик для оценки пригодности их для конкретного проекта (учет возрастной группы, рода деятельности, статусных позиций и т.д.), разработку (чаще всего) модифицированной методики и т.д., строго в соответствии с правилами проведения эмпирических проектов.

Безусловно, основным методом сбора информации являются различные варианты опросов. Используются массовые (онлайн-анкетирование, телефонные интервью, интервью по месту жительства, аудиторное анкетирование в студенческих группах) и экспертные опросы (приоритетными являются глубинные нестандартизованные интервью), проводятся фокус-группы, ассоциативные эксперименты [Головашина, 2015, Шнейдер, Хрусталева, 2014]. При всей безусловной методической надежности количественного инструментария следует признать значение качественного подхода, позволяющего получить глубокие сведения, касающиеся мотивации, степени сформированности и т.д. В этом плане интересны варианты исследования гражданской идентичности посредством изучения отношения к различным символам, связанным с образами «моего» государства, страны, сограждан (символика государства, различные варианты карты страны, фотографии значимых для страны исторических событий и т.д.). Сложным в плане интерпретации полученных результатов является использование рисуночных тестов, однако для изучения политического сознания молодежи это, возможно, один из самых интересных вариантов, позволяющий получить надежную, глубокую и ценную информацию. Наиболее перспективным представляется сочетание в рамках одного исследовательского процесса количественных и качественных методов сбора информации: онлайн-анкетирования, серии фокус-групп и экспертного опроса (Гражданская идентичность..., 2023).

Ведущие исследовательские центры ориентированы на проведение массовых опросов. Весьма показательным в этом плане является всероссийский телефонный опрос ВЦИОМ, проведенный 17 августа 2023 г. с целью выяснения состояния гражданской идентичности россиян. Был опрошен 1601 респондент (молодежь составила четверть объема выборки), отбор респондентов осуществлялся по стратифицированной случайной выборке, извлеченной из полного списка сотовых телефонных номеров, задействованных на территории РФ². Были предложены четыре вопроса, на основании ответов на ко-

² Россияне — о России. Большинство опрошенных россиян полагают, что мир был бы лучше, если бы жители других стран были больше похожи на нас. URL: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/rossijane-o-rossii?ysclid=m5f2m7xa1w804359847> (дата обращения: 11.11.2024).

торые (степень согласия с суждением в диапазоне от «абсолютно согласен» до «абсолютно не согласен») можно было смоделировать (вычислить) переменную с оценкой уровня развития гражданской идентичности: 1. «Мир был бы лучше, если бы люди в других странах были бы больше похожи на людей в России». 2. «Россия лучше других стран». 3. «В целом, чем больше влияние России на другие страны, тем лучше живет их народ». 4. «Патриоты всегда должны поддерживать Россию, даже если она не права».

При безусловном признании профессионализма исследователей ВЦИОМ, необходимо отметить, что использованная в проекте методика (система индикаторов) и интерпретация полученных результатов неоднозначны. С одной стороны, можно быть патриотом, человеком со сформированной гражданской идентичностью, но при этом быть убежденным, что у каждой страны — свой путь и что было бы странным, если бы вдруг люди в других государствах стали «похожи на россиян»; это в принципе невозможно из-за исторических различий пути каждого народа и государства и т.д. С другой стороны, абсолютное согласие с предложенными четырьмя суждениями представляет собой, скорее, не гражданина, а лоялиста, абсолютно неспособного к критическому мышлению, этакое эгоцентрика, убежденного в превосходстве своего государства. Любовь к Отчизне не отрицает способности понимания сложности путей развития России. Кроме того, важнейшим параметром оценки гражданской идентичности является образ «мы» — населения конкретного государства. В предложенной методике этот компонент отсутствует. Справедливости ради отметим, что варианты предлагаемых ответов начинались с отрицательных.

Таблица 1

Распределение ответов на вопросы, использованные ВЦИОМ для оценки степени сформированности гражданской идентичности россиян, 17.08.2023 (% по строке)

Формулировка вопроса / Варианты ответов	Совсем не согласен	Не согласен	Согласен	Совершенно согласен	Не знаю	Отказ от ответа	Всего
Мир был бы лучше, если бы люди в других странах были бы больше похожи на людей в России	13,0	28,9	30,5	13,5	12,2	1,9	100
Россия лучше других стран	7,2	28,2	32,2	20,9	9,5	1,9	100
В целом чем больше влияние России на другие страны, тем лучше живет их народ	7,5	27,6	34,7	12,6	15,4	2,2	100
Патриоты всегда должны поддерживать Россию, даже если она не права	8,1	26,2	40,3	16,1	7,5	1,8	100

Источники: расчеты проводились О.В. Поповой по данным, представленным в базе данных ВЦИОМ. URL: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/rossijane-o-rossii?ysclid=m5f2m7xa1w804359847> (дата обращения: 11.11.2024).

Table 1

Distribution of responses to questions used by VTsIOM to assess the degree of formation of the civil identity of Russians, 08/17/2023, % per row

Question / Answer options	I don't agree at all	I disagree	Agree	I completely agree	Don't know	Refusal to answer	Total
The world would be a better place if people in other countries were more like people in Russia	13.0	28.9	30.5	13.5	12.2	1.9	100
Russia is better than other countries	7.2	28.2	32.2	20.9	9.5	1.9	100
In general, the greater Russia's influence on other countries, the better their people live	7.5	27.6	34.7	12.6	15.4	2.2	100
Patriots should always support Russia, even if it is wrong	8.1	26.2	40.3	16.1	7.5	1.8	100

Source: The calculations were carried out by the O.V. Popova based on the data presented in the VTsIOM database. Retrieved November, 11, 2024, from <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/rossijane-o-rossii?ysclid=m5f2m7xa1w804359847>

Распределение ответов (табл. 1) на четыре вопроса показывает, что высказывают согласие с ними от 45 до 56,4%, но при этом достаточно велика доля респондентов, которые не дали конкретный ответ на вопросы (сумма ответов «отказ отвечать» и «не знаю») от 11,4 до 17,6% опрошенных.

После трансформации шкал из порядковых в дихотомические мы вычислили новую переменную, которая учитывала положительные ответы респондентов на каждый из четырех вопросов. С учетом этого каждый из респондентов получил от 0 до 4 баллов (табл. 2).

Таблица 2

Результаты вычисления переменной, показывающей уровень сформированности гражданской идентичности по всей выборке и для молодежной группы, 17.08.2023 (% по столбцу)

Полученные баллы на основе положительных ответов	В целом по выборке	Молодежь в возрасте до 35 лет	Респонденты старше 35 лет
0	20,2	29,5 +4,1	17,3 -2,3
1	19,1	21,0	18,5
2	21,2	25,9 +2,0	19,8
3	18,5	13,0 -2,5	20,2
4	20,9	10,6 -4,4	24,2 +2,5
Всего	100,0	100,0	100,0

Источник: Расчеты проводились О.В. Поповой по данным, представленным в базе данных ВЦИОМ. URL: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/rossijane-o-rossii?ysclid=m5f2m7xa1w804359847> (дата обращения: 11.11.2024); второе число в ячейке — статистически значимый стандартизованный остаток.

Table 2

Results of calculating the variable showing the level of formation of civic identity for the entire sample and for the youth group, 08/17/2023, % by column

Points received based on positive answers	Overall for the sample	Young people under 35 years of age	Respondents over 35 years old
0	20.2	29.5 +4.1	17.3 -2.3
1	19.1	21.0	18.5
2	21.2	25.9 +2.0	19.8
3	18.5	13.0 -2.5	20.2
4	20.9	10.6 -4.4	24.2 +2.5
Всего	100.0	100.0	100.0

Source: The calculations were carried out by O.V. Popova based on the data presented in the VTsIOM database. Retrieved November, 11, 2024, from <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/rossijane-o-rossii?ysclid=m5f2m7xa1w804359847>; the second number in the cell is the statistically significant standardized residual

Отметим абсолютно нетипичное распределение полученных ответов. Как в целом по выборке, так и для подгруппы молодежи, которая по этой методике оценивается как люди с полным отсутствием гражданской идентичности, со слабым, умеренным сильным и сверхсильным проявлением данной установки, величина каждой группы составляла около 20 %, что исключительно далеко от нормального гауссовского распределения.

Распределение ответов и статистически значимые стандартизованные остатки показывают, что, согласно методике ВЦИОМ, можно говорить о значительно более высокой степени сформированности гражданской идентичности у людей среднего и старшего возраста, чем у молодежи.

Вместе с тем в настоящее время есть интересный опыт комплексного конструирования сложных статистических моделей, позволяющих оценивать состояние гражданской идентичности с учетом формирования смысложизненных и идеологических ценностей [Федотова, 2024].

Из конкретных методик изучения гражданской идентичности российской молодежи, которые могут быть эффективно применены в политологических исследованиях, на наш взгляд, имеет особое значение вариант, разработанный исследовательской группой Е.В. Беловол. Поскольку в методике более двух десятков вопросов, на каждый из которых должен быть получен ответ, то более предпочтительным является проведение личного интервью, но никак не допустим уличный или телефонный опрос. Заложена в этот опросник система индикаторов [Беловол и др., 2021, с. 114–115] включает оценку уважения к стране, отношения к гражданству в своем государстве, законам, государственным праздникам, традициям, истории и культуре своей страны, государственному языку, патриотизму, признания значимости работы на благо страны, готовности к участию в волонтерском движении, работе по улучшению экологии, оплате налогов. Достаточно резкими, фактически провокативными в этом опроснике являются вопросы

о реальном влиянии россиян на законодательную власть, целесообразности гражданских инициатив по совершенствованию судебной власти в стране, а также возможности ограничения части гражданских прав у некоторых групп населения. Фактически данная методика позволяет оценить доминирование в отношении к Отечеству ценностной или прагматической составляющей.

Экспертное мнение о возможности и параметрах оценки гражданской идентичности

Гражданская идентичность молодежи играет чрезвычайно важную роль в обществе, влияя на политические установки, политическую активность, степень развития гражданской ответственности и т.д. Важно использовать четкую систему индикаторов, позволяющую оценивать и отслеживать степень развития гражданской идентичности у молодого поколения. Оценка гражданской идентичности молодежи требует комплексного подхода, учитывающего воздействие множества факторов, влияющих на становление идентичности. Разработка системы индикаторов оценки гражданской идентичности российской молодежи является важным шагом к более глубокому пониманию процессов, происходящих в государстве и обществе.

Экспертный опрос показал следующее.

Некоторые эксперты категорически заявляют о невозможности в принципе оценить, измерить и т.д. гражданскую идентичность. *«Невозможно это никак измерить... но возможно сделать портрет молодого человека, патриота, который вот как раз-таки сейчас и формируется, на это направлена вся государственная политика»* (м., молодежный активист).

Эксперты обращают внимание на то, что в массовом опросе респонденты с большой степенью вероятности будут давать социально одобряемые ответы, которые защищают их от риска осуждения или появления проблем в карьере в случае несоблюдения принципа анонимности опроса. Очень высоки риски политической мимикрии. Отчасти, но только отчасти решить вопрос помогут качественные методы, включая наблюдение. *«Это ... достаточно сложный вопрос. Сейчас... стал популярен такой термин, как „социально приемлемый“. И многие отвечают именно таким образом. Даже если проводить какие-то анонимные опросы... они все равно будут отвечать, скорее всего, „социально приемлемо“. Особенно если опрашивать молодых людей, которые занимаются продвижением или хотят связать свою жизнь с политической сферой... Реально измерить это можно только в неформальном общении, посредством включенного наблюдения. Сказать могут все, что угодно. Сделать мы можем много всего. Как в антиутопии. Я сходил на три митинга, рассказал столько-то историй, поучаствовал в таких-то мероприятиях. Всё, я молодец, гражданин, патриот и так далее. А насколько ты реально патриот, можно измерить только в кризисных ситуациях. И то сомнительно, потому что человек может выбрать то, что для него наиболее оптимально»* (ж., молодежная активистка).

Сложнейшая ситуация с операционализацией понятия и построением шкал с условными, символическими значениями оценки составляющих гражданской идентичности может быть отчасти разрешена материалами фокус-групп, когда исследователь получает не только спектр точек зрения, но и информацию о мотивации и деятельностной составляющей политического сознания молодежи. *«Прямой вопрос мы можем задать... с кем вы себя больше всего отождествляете, как вы себя сами определяете... Он позволит определить контуры, но не позволит этот вопрос действительно операционализировать. По поводу гражданства... это очень сложный индикатор, измерить идентичность очень сложно. Массовые опросы вряд ли позволят это... они перестают быть действенным инструментом измерения всего, что связано с сознанием, потому что народ либо дает ответы социально приемлемые, либо уклоняется вообще от ответов»* (ж., д-р полит. наук). докт

Некоторые эксперты (и ученые, и молодежные гражданские активисты) при обсуждении системы индикаторов поднимают вопрос соотношения гражданской идентичности и статуса гражданина или его субъективной оценки значимости. *«Идентичность зависит от того, как мы её измеряем. Если мы говорим об идентичности как о самовосприятии человека, мы должны замерять его мироощущение, миропонимание, мировоззрение. Идентичность как чувство, которое позволяет определить, „свой“ человек или „чужой“, принадлежность к группе... Если мы говорим именно о российской идентичности, то первый критерий — это наличие гражданства России. Естественно, нужна устойчивая правовая связь с государством, а потом знание русского языка, истории России, восприятие, ассоциация себя с Россией, ее историей, патриотизм»* (м., молодежный активист).

«Я гражданскую идентичность воспринимаю в соотношении с самим статусом гражданина. Считает ли он себя именно гражданином, имеющим права и обязанности, исходящими от этой связи с государством и проявляющимися в его жизнедеятельности. Надо разделять декларацию „я гражданин России“ и его действия. Платит ли он налоги? Осознает ли закономерность своего существования в обществе, в государстве? <...> Вот поэтому первое — его осведомленность в таком широком понимании. Второе — действия, как он проявляет свои знания, установки, приоритеты. Третье — насколько он эти ценности считает важными для себя? Разные граждане в разной степени соблюдают ПДД. Важно, он поневоле их соблюдает, признаёт или это идёт от сердца? Это будет демонстрировать наполненность и долговременность отношений» (м., д-р полит. наук).

«Гражданская идентичность — набор признаков гражданина с правами и обязанностями, которые молодой человек ощущает своими, он внутренне готов их соблюдать и какие-то обязанности готов исполнять» (м., д-р полит. наук).

В то же время оценивать гражданскую идентичность молодежи нужно с точки зрения поэтапного ее развития. *«Гражданская идентичность подразумевает, что молодой человек, стремится каким-либо образом проявить и воспользоваться теми гражданскими правами и свободами, которые государство предоставляет. Например, избирательное право. Многие ходят на выборы... <...> Насколько человек готов этими правами пользоваться, насколько он осознает, что они есть?»*

Когда у человека возникает гражданское самосознание, не просто “я живу в России, я люблю Россию”, а когда понимает, что “я гражданин, у которого есть права и обязанности”... Здесь уровень правосознания, уровень политической культуры должен быть определенный. Можно выделить несколько уровней. Сначала это некое знание о том, что есть эти права и возможности, как в принципе устроена политическая правовая система, готовность в правовом поле свои права как-то отстаивать. Дальше, следующий уровень, когда уже человек приходит к реализации, к практическим действиям» (ж., специалист по работе с молодежью).

Эксперты отмечают, что важными индикаторами оценки гражданской идентичности российской молодежи являются *«ценности, их иерархия и их смысловое наполнение... ядро, образ территории, какими границами для молодых людей очерчивается Россия <...> пространственный параметр, темпоральное измерение»* (м., д-р полит. наук). Для формирования гражданской идентичности очень важно содержательное наполнение временного параметра: образ прошлого, настоящего и будущего государства, гражданином которого человек является. В прошлом важны эпохи (*«золотой век»*), персоны, события, исторические символы, которые оцениваются как основания для чувства гордости «своей» страной. *«Про настоящее это, скорее, разговор о восприятии государства и общества, институтов и персон... это когнитивное измерение (что есть Россия с точки зрения гражданско-политического устройства) и эмоциональные отношения. Образ будущего... будет размытый, неопределенный, эмоциональный, но важно чувство сопричастности ему»* (м., д-р полит. наук). Эксперты отмечают также значимость поведенческих установок по отношению к людям, стране, государству. Исключительно важны образы героя и врага. *«Врага можно мерить с точки зрения того, мы отстраиваемся от кого-то или конструируемся, опираясь на собственные смыслы и ценности»* (м., д-р полит. наук).

Особое внимание при обсуждении индикаторов оценки идентичности эксперты уделили триаде компонентов: мотивационно-эмоционального, когнитивного компонента и образов, формирующихся на основе этих смыслов, а также позитивного активистского политического поведения. Важно *«проработать именно поведенческий контур»* (м., д-р полит. наук). Тезис о необходимости учета нескольких уровней (или структурных компонентов) звучал многократно: *«Я выделяю несколько уровней; первый уровень когнитивный (какие у них есть знания о своих обязанностях, правах, каков уровень осведомленности о работе политических партий, органов власти, какое у них базовое понимание ценностей, которые сформировались в ходе социализации в семье. Второй уровень — эмоциональный, насколько они вовлечены эмоционально в общественно-политические процессы... Мы вообще никак не измеряем чувство принадлежности к большому сообществу, локальному сообществу, к сообществу своего класса, университета, дома и так далее. Третий уровень — поведенческий уровень, конкретное участие в общественных, политических мероприятиях. Самое главное — это социальная активность и готовность к развитию горизонтальных связей»* (ж., канд. полит. наук).

Эксперты применяют несколько различающуюся терминологию, но высказывают схожие точки зрения. *«Три компонента*

структуры — ценностно-мотивационные, когнитивные и деятельностные компоненты. Эта методика доказала свою валидность, надежность, Она сложна в проведении и обработке» (ж., д-р полит. наук).

В любом случае, как отмечают эксперты, система оценки сформированности гражданской идентичности среди представителей молодого поколения не может не быть сложной, многокомпонентной: *«Такая сложная система оценки... Важна трактовка истории в рамках нашего социокультурного поля, эмоциональная связь с социокультурным пространством. Сложно дать определение, что такое Родина... не всегда можно определить ее как территорию, скорее, это путь мышления, культурная составляющая, реальные действия... на благо страны в целом. И самое важное... это практическое участие молодых людей в жизни общества. Начиная с простейшего включения в процесс обучения, заканчивая участием в выборах»* (м., молодежный активист). Здесь снова всплывает тройная система оценки сформированности идентичности — когнитивный компонент, эмоциональный и деятельностный.

При этом во внимание берется противопоставление гражданской идентичности российской молодежи с другими идентичностями: *«Молодежь существует в несколько ином культурном пространстве... У нее есть свои социальные паттерны в ином культурном коде... мемы, популярные фразы, шутки, которые в постмодернистском смысле становятся единицей культурного общения. <...> Они становятся определенным маркером идентичности, системой восприятия „свой–чужой“.* <...> *И там существует определенный культурный пласт, принадлежность к которому позволяет ощущать себя частью российской молодежи»* (м., молодежный активист).

Среди индикаторов оценки гражданской идентичности экспертами выделяется готовность современной молодежи создавать собственную семью и не менять страну или регион проживания. *«Семья как один из критериев для развития себя и страны одновременно <...> желание создавать семью и сам факт создания семьи... Второе — желание оставаться в стране и в регионе своего проживания»* (м., молодежный активист).

Колоссальная роль в формировании гражданской идентичности российской молодежи — за молодежной политикой, необходимо оценивать и ее эффекты. *«Пять лет назад молодежной политики не было. В течение пяти лет она формируется и вышла на хороший уровень, когда мы смогли понять, как будет выглядеть молодой гражданин, патриот, со сформированной гражданской идентичностью через 10 лет <...> Созданы молодежные конкурсы, различные гранты, инструменты для самореализации молодежи. Для меня молодежь является открытой, стабильной, умной, патриотичной, готовой к тому, к чему не были готовы другие поколения: готовой к ошибкам и к их исправлению»* (м., молодежный активист).

Итак, основной спектр обсуждаемых экспертами вопросов по поводу гражданской идентичности молодежи связан с обязательным учетом при построении индикаторов трех блоков компонентов в восприятии «своей страны» и «нас» как ее жителей. Эксперты склоняются к приоритетному

использованию качественных методов анализа, опирающихся на интерпретацию дискурса по поводу прав и обязанностей граждан, наличия реальных практик коллективного действия на благо страны. Важнейшими измерениями гражданской идентичности должны быть также «территориальное» (пространственное) и темпоральное понимание страны с образами ее прошлого, настоящего и будущего.

Заключение

Согласно мнениям экспертов, система индикаторов оценки гражданской идентичности российской молодежи должна быть многоуровневой. Ключевые индикаторы, в том числе уровень вовлеченности в общественную жизнь, знание истории своей страны, степень идентификации с нацией (гражданами страны), активное участие в гражданских инициативах, позволяют более точно оценить состояние гражданской идентичности молодежи. Оценивание сформированности гражданской идентичности представляет собой чрезвычайно сложный процесс, и он, скорее всего, может решаться на уровне использования преимущественно качественных методов анализа на основе комплексного, многофакторного подхода.

Сформированность гражданской идентичности новых поколений в стране минимизирует риски политической дестабилизации в ситуации внешних и внутренних вызовов и поддерживает стабильность политической системы в целом. Обращенная только в прошлое информация о великих достижениях государства в военной, научно-технической, культурной и других сферах является лишь одной из нескольких необходимых опор для формирования гражданской идентичности молодежи. Чувство гордости за историю государства и защищавший его народ должно обязательно подкрепляться позитивными эмоциональными переживаниями, связанными с настоящим временем.

Методически сложным остается вопрос отнесения к молодежи достаточно широко представленной в научной литературе идеи разграничения в сознании граждан образов страны и государства. Важным представляется то обстоятельство, что молодежь может иметь сформированную гражданскую идентичность при критических оценках действий государства и ориентации на оппозиционные политические силы.

Поступила в редакцию / Received: 14.09.2024

Доработана после рецензирования / Revised: 10.11.2024

Принята к публикации / Accepted: 30.11.2024

Библиографический список

Аванесова Е.Г. Формирование гражданской идентичности: о специфике этнической политики РФ // Гуманитарный научный вестник. 2021. № 5. С. 93–98. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4911358> EDN: WUHTJA

- Беловол Е.В., Мелков С.В., Пучкова Е.Б. и др. Теоретические подходы к разработке и апробации опросника «Профиль гражданской идентичности личности» // Педагогика и психология образования. 2021. № 4. С. 101–123. <https://doi.org/10.31862/2500-297X-2021-4101-123> EDN: ZCSMVE
- Борисов Р.В. Гражданская идентичность в терминах психодиагностики // Вестник Дагестанского государственного университета. Серия 2: Гуманитарные науки. 2016. Т. 31. № 4. С. 95–99. <https://doi.org/10.21779/2542-0313-201631-4-95-99> EDN: YIJFUD
- Бугайчук Т.В. Гражданская идентичность молодого поколения россиян: специфика и закономерности становления // Социально-политические исследования. 2022. № 1 (14). С. 70–80. <https://doi.org/10.20323/2658-428X-2022-1-14-70-80> EDN: URISLW
- Гаглоева А.Б. Факторы формирования гражданской и этнической идентичностей // Проблемы современного педагогического образования. 2020. № 66–3. С. 348–350. EDN: DTSVRT
- Гайченко Т.А. Теоретико-методологические подходы к исследованию гражданской идентичности // Личность: ресурсы и потенциал. 2024. № 3 (23). С. 86–97. EDN: LECYAZ
- Головашина О.В. Ассоциативный эксперимент для измерения гражданской идентичности // Социологические исследования. 2015. № 7. С. 64–71. EDN: UCFNYF
- Гражданская идентичность современной молодежи: вызовы, решения, перспективы : сборник докладов по материалам Всероссийской научно-практической конференции преподавателей, студентов, магистрантов и аспирантов (Саратов, 17 мая 2023 г.) / под ред. А. И. Заграничного, В. В. Щеплановой. Саратов: Амирит, 2023. 96 с.
- Дробижева Л.М. Смыслы общероссийской гражданской идентичности в массовом сознании россиян // Мониторинг общественного мнения: экономические и социальные перемены. 2020. № 4. С. 480–498. <https://doi.org/10.14515/monitoring.2020.4.1261> EDN: HAAHUW
- Дробижева Л.М., Рыжова С.В. Гражданская и этническая идентичность и образ желаемого государства в России // Полис. Политические исследования. 2015. № 5. С. 9–24. <https://doi.org/10.17976/jpps/2015.05.03> EDN: UJYYVB
- Еремина Е.В., Регинская В.Н. Гражданская идентичность молодежи как приоритетное направление государственной политики // Власть. 2014. № 4. С. 59–62. EDN: SCKVFD
- Кожанов И.В. Диагностика сформированности гражданской идентичности у студентов // Фундаментальные исследования. 2014. № 6–7. С. 1504–1508. EDN: SFUEJN
- Максимова Л.Ю. Педагогическая система и процесс формирования гражданской идентичности обучающихся общеобразовательных организаций Министерства обороны Российской Федерации // Новое в психолого-педагогических исследованиях: теоретические и практические проблемы психологии и педагогики. 2021. № 2 (62). С. 78–86. EDN: IDDDZJ
- Мухина В.С., Мелков С.В. Внутренняя позиция личности как основа развития гражданской идентичности // Культурно-историческая психология. 2022. Т. 18, № 1. С. 105–112. <https://doi.org/10.17759/chp.2022180110> EDN: AUIENS
- Руденко В.В. Общероссийская гражданская идентичность как конституционно правовая категория в России // Вестник Тюменского государственного университета. Социально-экономические и правовые исследования. 2022. Т. 8. № 1 (29). С. 173–188. <https://doi.org/10.21684/2411-7897-2022-8-1-173-188> EDN: JOOVDB
- Семененко И.С. Гражданская идентичность // Идентичность: Личность, общество, политика: энциклопед. издание / отв. ред. И.С. Семенко; ИМЭМО РАН. Москва : Весь Мир, 2017. С. 354–358. EDN: QGTBXM
- Семененко И.С. Гражданская идентичность как ресурс национального развития // Электронная библиотека Гражданское общество в России. 2009. URL: https://www.civisbook.ru/files/File/Semenenko_RAPN.pdf (дата обращения: 11.11.2024).
- Семенова Д.М., Афонин М.В., Кудрявцев С.А. Ценности в структуре гражданской идентичности: понятие и инструменты // Политконсультант. 2023. Т. 3. № 1. URL: <https://politicjournal.ru/PDF/04PK123.pdf> EDN: XITTER (дата обращения: 11.11.2024).

- Федотова В.А. Гражданская и этническая идентичность россиян: роль ценностей в их формировании // Вестник Московского университета. Серия 14. Психология. 2024. Т. 47, № 1. С. 131–149. <https://doi.org/https://doi.org/10.11621/LPJ-24-06> EDN: CDOTEQ
- Федотова В.А., Черкасова Е.В. Социокультурные факторы формирования гражданской и этнической идентичности россиян: к постановке проблемы // Социально-гуманитарные знания. 2023. № 11. С. 138–143. EDN: LRSFWE
- Холодковский К.Г. Двойственность российской идентичности // Полития: журнал политической философии и социологии политики. 2011. № 1 (60). С. 85–97. <https://doi.org/10.30570/2078-5089-2011-60-1-85-97> EDN: RZJNYV
- Чурилова Е.В. Особенности формирования и проявления гражданской идентичности (теоретические аспекты) // Школа будущего. 2023. № 1. С. 32–47. https://doi.org/10.55090/19964552_2023_1_32_47 EDN: FYRDFQ
- Шнейдер Л.Б., Хрусталева В.В. Ассоциативный тест как основа конструирования методики изучения социальной идентичности // Вестник РМАТ. 2014. № 3. С. 83–96. EDN: TPHCZG
- Эриксон Э. Идентичность: юность и кризис. Москва : Прогресс, 1996.
- Mock S.J. Civic Patriotism Versus Ethnic Nationalism // Handbook of Patriotism. 2020. P. 531–544. https://doi.org/10.1007/978-3-319-54484-7_60

References

- Avanesova, E.G. (2021). Formation of civil identity: On the specifics of the ethnic policy of the Russian Federation. *Humanitarian Scientific Bulletin*, (5), 93–98. (In Russian) <https://doi.org/10.5281/zenodo.4911358> EDN: WUHTJA
- Belovol, E.V., Melkov, S.V., & Puchkova, E.B. et al. (2021). Theoretical approaches to the development and testing of the questionnaire “Profile of personal civic identity”. *Pedagogy and Psychology of Education*, (4), 101–123. (In Russian). <https://doi.org/10.31862/2500-297X-2021-4101-123> EDN: ZCSMVE
- Borisov, R.V. (2016). Civil identity in terms of psychodiagnostics. *Bulletin of Dagestan State University. Series 2: Humanities*, 31(4), 95–99. (In Russian). <https://doi.org/10.21779/2542-0313-201631-4-95-99> EDN: YIJFUD
- Bugaychuk, T.V. (2022). Civic identity of the young generation of Russians: Specifics and patterns of formation. *Socio-political studies*, (1), 70–80. (In Russian). <https://doi.org/10.20323/2658-428X-2022-1-14-70-80> EDN: URISLW
- Churilova, E.V. (2023). Features of the formation and manifestation of civic identity (theoretical aspects). *School of the Future*, (1), 32–47. (In Russian). https://doi.org/10.55090/19964552_2023_1_32_47 EDN: FYRDFQ
- Civil identity of modern youth: challenges, solutions, prospects: collection of reports based on the materials of the All-Russian scientific and practical conference of teachers, students, master’s and postgraduate students* (Saratov, May 17, 2023) (2023). Saratov: Amirit, 96 p. (In Russian).
- Drobizheva, L.M. (2020). The meanings of all-Russian civic identity in the mass consciousness of Russians. *Monitoring of public opinion: economic and social changes*, (4), 480–498. (In Russian). <https://doi.org/https://doi.org/10.14515/monitoring.2020.4.1261> EDN: HAAHUW
- Drobizheva, L.M., & Ryzhova, S.V. (2015). Civil and ethnic identity and the image of the desired state in Russia. *Polis. Political Studies*, (5), 9–24. (In Russian). <https://doi.org/10.17976/jpps/2015.05.03> EDN: UJYYVB
- Eremina, E.V., & Reginskaya, V.N. (2014). Civic identity of young people as a priority direction of state policy. *Power*, (4), 59–62. (In Russian). EDN: SCKVFD
- Erickson, E. (1996). *Identity: Youth and crisis*. Moscow: Progress Publ. (In Russian).
- Fedotova, V.A. (2024). Civic and ethnic identity of Russians: The role of values in their formation. *Moscow University Bulletin. Series 14. Psychology*, 47(1), 131–149. (In Russian). <https://doi.org/10.11621/LPJ-24-06> 10.11621/LPJ-24-06 EDN: CDOTEQ

- Fedotova, V.A., & Cherkasova, E.V. (2023). Sociocultural factors in the formation of civil and ethnic identity of Russians: Towards the formulation of the problem. *Social and humanitarian knowledge*, 11, 138–143. (In Russian). EDN: LRSFWE
- Gagloeva, A.B. (2020). Factors in the formation of civil and ethnic identities. *Problems of Modern Pedagogical Education*, (66–3), 348–350. EDN: DTSVRT
- Gaichenya, T.A. (2024). Theoretical and methodological approaches to the study of civic identity. *Personality: resources and potential*, (3), 86–97. (In Russian). EDN: LECYAZ
- Golovashina, O.V. (2015). Associative experiment for measuring civic identity. *Sociological studies*, (7), 64–71. (In Russian). EDN: UCFNYF
- Kholodkovsky, K.G. (2011). Duality of Russian identity. *Polity: Journal of Political Philosophy and Sociology of Politics*, (1), 85–97. (In Russian). <https://doi.org/10.30570/2078-5089-2011-60-1-85-97> EDN: RZJNYV
- Kozhanov, I.V. (2014). Diagnostics of the formation of civic identity in students. *Fundamental Research*, (6–7), 1504–1508. (In Russian). EDN: SFUEJN
- Maksimova, L.Yu. (2021). Pedagogical system and the process of forming the civic identity of students of general educational organizations of the Ministry of Defense of the Russian Federation. *New in psychological and pedagogical research: theoretical and practical problems of psychology and pedagogy*, (2), 78–86. (In Russian). EDN: IDDZDJ
- Mock, S.J. (2020). Civic patriotism versus ethnic nationalism. *Handbook of Patriotism*, 531–544. https://doi.org/10.1007/978-3-319-54484-7_60
- Mukhina, V.S., & Melkov, S.V. (2022). Internal position of the individual as the basis for the development of civic identity. *Cultural-historical psychology*, 18(1), 105–112. (In Russian). <https://doi.org/10.17759/chp.2022180110> EDN: AUIENS
- Rudenko, V.V. (2022). All-Russian civil identity as a constitutional and legal category in Russia. *Bulletin of Tyumen State University. Social, economic and legal studies*, 8(1), 173–188. (In Russian). <https://doi.org/10.21684/2411-7897-2022-8-1-173-188> EDN: JOOVDB
- Schneider, L.B., & Khrustaleva, V.V. (2014). Association test as a basis for constructing a methodology for studying social identity. *Bulletin of the Russian Medical Academy*, (3), 83–96. (In Russian). EDN: TPHCGZ
- Semenenko, I.S. (2009). *Civic identity as a resource for national development*. Electronic library Civil society in Russia. Retrieved November, 11, 2024, from https://www.civisbook.ru/files/File/Semenenko_RAPN.pdf (In Russian)
- Semenenko, I.S. (2017). Civil identity. *Identity: Personality, society, politics: encyclopedia* (pp. 354–358). Moscow: Ves Mir. (In Russian). EDN: QGTBXM
- Semenova, D.M., Afonin, M.V., & Kudryavtsev, S.A. (2023). Values in the structure of civic identity: Concept and tools. *Political consultant*, 3(1). Retrieved November, 11, 2024 from <https://politicjournal.ru/PDF/04PK123.pdf> (In Russian). EDN: XITTER

Сведения об авторе:

Попова Ольга Валентиновна — доктор политических наук, ведущий научный сотрудник ИНИОН РАН, профессор кафедры политических институтов и прикладных политических исследований, Санкт-Петербургский государственный университет (e-mail: o.popova@spbu.ru pov_64@mail.ru) (ORCID: 0000-0002-0701-7767)

About the author:

Olga V. Popova — Dr. Sci. (Pol. Sci.), Senior Research Fellow, Institute of Scientific Information for Social Sciences of the Russian Academy of Sciences; Professor, Professor of the Department of Political Institutes and Applied Political Studies, St. Petersburg University (e-mail: o.popova@spbu.ru) (ORCID: 0000-0002-0701-7767)



МИГРАЦИОННЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ MIGRATION STUDIES

DOI: 10.22363/2313-1438-2025-27-2-378-397
EDN: NEPJAD

Научная статья / Research article

Этнические миграции, формирование анклавов и этнополитические риски в столичном регионе России

А.В. Шустов

Ярославский государственный университет им. П.Г. Демидова, Ярославль, Российская
Федерация

✉ a.v.shustov@yandex.ru

Аннотация. После теракта в «Крокус Сити Холле», совершенного 22 марта 2024 г., иммиграция из азиатских стран СНГ оказалась одной из наиболее острых внешне- и внутриполитических проблем России. Ее значение многократно усиливается теми угрозами безопасности, которые создает использование мигрантов внешними силами в условиях СВО. Нарастание этих угроз породило целый ряд законодательных инициатив по ужесточению миграционной политики и ограничению притока самих мигрантов. Однако возникновение этой проблемы отнюдь не случайно, а теракт в «Крокус Сити» и целый ряд других подобных инцидентов, произошедших в 2024–2025 гг., лишь подчеркнули ее остроту. Не случайно и то, что большинство резонансных событий, связанных с мигрантами, отчетливо локализуется в столичном регионе России, который из-за большой емкости рынка труда является главным объектом их притяжения. Как следствие, вокруг столицы наметилось формирование мест концентрации мигрантов («этнических анклавов»), главным отличием которых от окружающих их территорий является гораздо более высокая численностью иноэтничного и инокультурного населения. Предпринята попытка вывить такие места на основе открытых источников, главным образом — материалов прессы, статистики МВД и переписей населения, а также проанализировать связанные с ними этнополитические риски. Результаты исследования показали, что возникновение анклавов связано с концентрацией трудовых мигрантов на территории локализации их работодателей. Вблизи нее мигранты предпочитают селиться сначала временно, а затем и постоянно. Из-за более высокой рождаемости и продолжающейся иммиграции в таких районах происходит смена национального состава населения, среди которого начинают преобладать доминирующие среди мигрантов этнические группы. Следствием появления анклавов является рост недовольства местного населения, межнациональной напряженности и увеличение числа конфликтных ситуаций, что

© Шустов А.В., 2025



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/legalcode>

приводит к нарастанию рисков дестабилизации этнополитической ситуации. Положение усугубляется продолжающимся в странах Центральной (Средней) Азии демографическим взрывом и узостью национальных рынков труда, что вынуждает их коренное население искать работу за рубежом, главным образом — в России и ее столичном регионе.

Ключевые слова: миграции, мигранты, иммиграция, места концентрации мигрантов, этнические анклавы, этнополитические риски, Средняя Азия, конфликты

Заявление о конфликте интересов. Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

Для цитирования: Шустов А.В. Этнические миграции, формирование анклавов и этнополитические риски в столичном регионе России // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Политология. 2025. Т. 27. № 2. С. 378–397. <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2025-27-2-378-397>

Ethnic Migrations, Enclave Formation and Ethnopolitical Risks in the Russian Capital Region

Alexander V. Shustov 

P.G. Demidov Yaroslavl State University, Yaroslavl, Russian Federation

✉ a.v.shustov@yandex.ru

Abstract. After the terrorist attack in Crocus City Hall on March 22, 2024, immigration from Asian CIS countries turned out to be one of the most acute foreign and domestic political problems in Russia. Its importance is greatly enhanced by the security threats posed by the use of migrants by external forces in their own conditions. The increase in these threats has given rise to a number of legislative initiatives to tighten migration policy and limit the influx of migrants themselves. However, the occurrence of this problem is by no means accidental, and the terrorist attack in Crocus City and a number of other similar incidents that occurred in 2024–2025 only highlighted its severity. It is no coincidence that most of the high-profile events related to migrants are clearly localized in the Russian capital region, which, due to the large capacity of the labor market, is the main object of their attraction. As a result, places of concentration of migrants (“ethnic enclaves”) have begun to form around the capital, the main difference between which and the surrounding territories is a much higher number of non-ethnic and non-cultural populations. The study attempts to identify such places based on open sources, mainly press materials, statistics from the Ministry of Internal Affairs and population censuses, as well as to analyze the ethnopolitical risks associated with them. The study showed that the emergence of enclaves is associated with the concentration of migrant workers in the localities of their employers. Migrants prefer to settle around them, first temporarily, and then permanently. Due to the higher birth rate and continued immigration in such areas, there is a change in the national composition of the population, among which the dominant ethnic groups among migrants begin to prevail. The result of the appearance of enclaves is an increase in the discontent of the local population, interethnic tension and an increase in the number of conflict situations, which leads to an increase in the risks of destabilization of the ethnopolitical situation. The situation is aggravated by the ongoing demographic explosion in the countries of Central (Central) Asia and the narrowness of national labor markets, which forces their indigenous populations to seek work abroad, mainly in Russia and its metropolitan region.

Keywords: migration, migrants, immigration, places of concentration of migrants, ethnic enclaves, ethnopolitical risks, Central Asia, conflicts

Conflicts of interest. The author declares no conflicts of interest.

For citation: Shustov, A.V. (2025). Ethnic migrations, enclave formation and ethnopolitical risks in the Russian capital region. *RUDN Journal of Political Science*, 27(2), 378–397. (In Russian). <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2025-27-2-378-397>

Введение

Рост объемов миграций из стран Средней Азии, а также их постепенная трансформация из временных в постоянные привели к возникновению в российском обществе, политической и экспертной среде опасений по поводу связанных с ними этнополитических рисков. После теракта в «Крокус Сити Холле» 22 марта 2024 г. дискурс секьюритизации миграции окончательно возобладали, превратившись в основной способ ее восприятия. Одним из его проявлений стали опасения по поводу появления в России мест компактного проживания мигрантов — этнических анклавов, которые все чаще озвучиваются политиками, экспертами и общественными деятелями.

Впрочем, публичные оценки миграционной ситуации становились все более тревожными задолго до теракта в «Крокус Сити». Так, в ноябре 2021 г. заместитель председателя Совета безопасности РФ Д. Медведев, курирующий вопросы миграционной политики, заявил, что власти не должны допустить появления на территории страны этнических анклавов¹. В ноябре 2023 г. патриарх Кирилл в ходе выступления на XXV Всемирном русском народном соборе обратил внимание на возникновение в некоторых крупных городах «замкнутых этнических анклавов»². В декабре 2023 г. председатель Конституционного суда В. Зорькин заявил, что создание в России этнических и конфессиональных анклавов может привести к распаду государства³.

В целом ряде документов стратегического планирования, принятых за последние годы, появилось ранее отсутствовавшее понятие «этнический анклав». Так, в «Стратегии национальной политики РФ до 2025 г.» среди новых вызовов и угроз фигурируют незаконная миграция, несовершенство социальной и культурной адаптации иностранцев и формирование «замкнутых этнических анклавов»⁴. «Стратегия национальной безопасности России» от 2 июля 2021 г.

¹ Медведев призвал не допустить возникновения в России этнических анклавов // ТАСС. 29.11.2021. URL: <https://tass.ru/politika/13056963?ysclid=lrjwi0wdti71323899> (дата обращения: 19.01.2024).

² Доклад Святейшего Патриарха Кирилла на пленарном заседании XXV Всемирного русского народного собора // Русская православная церковь. 28.11.2023. URL: <http://www.patriarchia.ru/db/text/6080946.html?ysclid=lrjwi0wdti71323899> (дата обращения: 19.01.2024).

³ Глава КС предупредил об опасности этнических анклавов для государства // РИА «Новости». 12.12.2023. URL: <https://ria.ru/20231212/anklav-1915254311.html> (дата обращения: 31.01.2024).

⁴ Стратегия государственной национальной политики Российской Федерации на период до 2025 г. (утв. Указом Президента РФ от 19 декабря 2012 г. № 1666) // Гарант.ру. URL: <https://base.garant.ru/70284810/#friends> (дата обращения: 18.01.2024).

содержит пункт о предупреждении... «...формирования этнических и религиозных анклавов, социальной и этнокультурной изолированности отдельных групп граждан»⁵. Концепция миграционной политики на 2019–2025 гг. в мае 2023 г. была дополнена пунктом о «противодействии формированию этнических (полиэтнических) анклавов»⁶.

Несмотря на соглашение о безвизовом режиме передвижения в рамках СНГ, Россия после теракта в «Крокус Сити» была вынуждена приступить к ужесточению своей миграционной политики. В рамках этого курса за 2024 г. Государственной Думой были приняты 14 законов, направленных на борьбу с нелегальной миграцией, включая введение режима высылки иностранцев решением органов МВД, создание реестра контролируемых лиц, чье пребывание незаконно, ужесточение ответственности за организацию нелегальной миграции, введение проверки знания русского языка при приеме в школу детей мигрантов и законности нахождения в стране их родителей⁷.

Подходы к изучению этнических анклавов

Начало изучения этнических анклавов было положено социологами Чикагской школы, изучавшими расовую и национальную сегрегацию городского населения [Park 1925]. Возрождение интереса к этой проблеме в последние десятилетия связано с публикацией К.Л. Уилсоном и А. Портесом в 1980 г. результатов исследования кубинских анклавов в Майами, в котором они рассматриваются сквозь призму использующих труд мигрантов предприятий, упрощающих их интеграцию в местное общество [Wilson 1980].

В работе 1986 г. А. Портес и Р. Мэннинг связывают возникновение иммигрантских анклавов в США с экономическими факторами, выделяя три предпосылки их появления: наличие значительного числа мигрантов с опытом ведения бизнеса, источников капитала и рабочей силы. Пространственная концентрация таких предприятий связана с необходимостью близости к этническим рынкам, друг к другу, а также к этнической рабочей силе, от наличия которой во многом зависит их функционирование [Portes 1986].

Д.Р. Логан, Р. Альба и В. Чжан анализируют формирование мест концентрации мигрантов в Нью-Йорке и Лос-Анджелесе с помощью понятий «иммигрантский анклав» и «этнические сообщества». Под первыми из них понимается временная фаза инкорпорации новых групп в американское общество, а под

⁵ Стратегия национальной безопасности Российской Федерации (утв. Указом Президента РФ от 2 июля 2021 г. № 400) // Гарант.ру. URL: <https://base.garant.ru/401425792/> (дата обращения: 18.01.2024).

⁶ Концепция государственной миграционной политики Российской Федерации на 2019–2025 гг. (утв. Указом Президента РФ от 31 октября 2018 г. № 622) // Гарант.ру. URL: <https://base.garant.ru/72092260/> (дата обращения: 18.01.2024).

⁷ Шульга О. Госдума заставит мигрантов уважать российские законы // Парламентская газета. 18.12.2024. URL: <https://www.pnp.ru/politics/gosduma-zastavit-migrantov-uvazhat-rossiyskie-zakony.html>. (дата обращения: 05.02.2025).

вторыми — сознательный выбор места проживания для поддержания своей этнической идентичности. Причем формированию таких «этнических сообществ» способствует их численный рост [Logan 2002].

В России возникновение мест концентрации мигрантов пока остается слабоизученным. По словам Е.А. Трушковой, проанализировавшей научные публикации по проблемам этнических анклавов в базе eLIBRARY с 2000 г. по апрель 2018 г., изучаемые вопросы носят преимущественно общий характер. К их числу относятся этнокультурная фрагментация общества, трудовая миграция и адаптация мигрантов, тогда как анклавизация и ее последствия, которые оказывают влияние на «внутреннюю раздробленность» принимающих обществ, изучены недостаточно [Трушкова 2018: 388].

Первые исследования в этой области были выполнены по итогам переписи населения 2002 г. О. Вендина, изучившая изменение этнического состава населения Москвы, пришла к выводу о наличии в городе отчетливых ареалов концентрации этнических меньшинств, обусловленных скорее социально-экономическими факторами и сосредоточенных на окраинах. Возможные в будущем процессы этнической сегрегации связывались ею с социальной поляризацией [Вендина 2004: 60]. В работе 2019 г. О. Вендина отмечает, что наиболее полиэтничные по составу населения районы расположены в центре и на рабочих окраинах Москвы [Вендина 2019: 7–8].

В последние годы проблемой «анклавизации» активно занимается «Группа исследований миграции и этничности» РАНХиГС, изучавшая формы [Варшавер 2014] и факторы интеграции мигрантов [Ермакова 2020], а также формирование их «мест резидентной концентрации» вокруг рынков.

В работе А.С. Андреевой и ее соавторов исследован один из наиболее показательных случаев — миграционная ситуация в г. Котельники Московской области, расположенном около рынка «Садовод». Авторам удалось собрать полевые данные по этническому составу населения города, которые, впрочем, репрезентативными не являются. По их данным, в новостройках, где в основном снимают жилье мигранты из Средней Азии, доля занимаемых ими квартир может достигать 50 %, а в отдельных подъездах — до 70 %. Поскольку же число проживающих в такой квартире мигрантов гораздо больше, чем в «обычной», их реальная концентрация еще выше [Андреева, Иванова, Варшавер 2020: 61–62, 67].

В 2020 г. группа представила результаты изучения трех локаций, сложившихся вокруг рынков — Котельников, районов «Сортировка» в Екатеринбурге и «КрасТЭЦ» в Красноярске. В отдельных домах этих районов доля занимаемых мигрантами квартир составляет 50–90 %. Феномен «оттока белых», характерный для таких районов на Западе, авторы не фиксируют, отмечая, тем не менее, процессы смены населения и «учебную миграцию», когда коренные жители из-за высокой концентрации детей мигрантов нередко отправляют своих детей учиться в другие школы города. Кроме того, для всех этих районов характерно формирование «мигрантской» инфраструктуры (халяльные кафе, денежные переводы и др.) и имиджа [Варшавер 2020].

В работе 2021 г. число выявленных в городах-миллионниках анклавов выросло до шести. К Котельникам и «Сортировке» добавились районы «Темерник» в Ростове-на-Дону, «Авиагородок» в Самаре, а также кластеры, расположенные у Хилокского рынка и Гусинобродского шоссе в Новосибирске («КрасТЭЦ» из их числа был исключен). Доля занимаемых в этих районах мигрантами квартир превышает 20%, а их реальная численность еще выше в связи с высокой «плотностью» проживания. Наряду с рынками анклавов могут возникать в районах рабочих общежитий или поселках рядом с крупными городами, отличающихся дешевым жильем [Варшавер 2021].

В целом для этого направления характерен подход к миграции как «естественному» явлению. Локальные изменения этнической структуры в районах анклавов рассматриваются как несущественные и особой угрозы для местных сообществ не представляющие, а их появление объясняется в основном теми факторами, которые действуют в принимающем обществе.

Источники и методы исследования

В качестве основных источников информации использованы:

- 1) данные всеобщих переписей населения РФ 1989, 2002, 2010 и 2021 гг.;
- 2) текущая статистика Главного управления МВД России по вопросам миграции за 2017–2022 гг.;
- 3) материалы периодической печати и социальных сетей.

Предметом исследования являются этнодемографические изменения в столичном регионе России, вызванные миграцией народов Средней Азии (киргизов, таджиков, туркмен и узбеков), объектом — возникновение мест концентрации мигрантов («этнических анклавов») и связанные с ними этнополитические риски, включая рост межнациональной напряженности и угрозы дестабилизации общественно-политической ситуации.

География исследования охватывает Москву, Московскую и Калужскую области, которые лидируют по уровню миграционной нагрузки (отношение числа «временных» мигрантов к местному населению) [Шустов 2023: 60].

Демографическая динамика среднеазиатских этносов

Три из четырех титульных народов Средней Азии на территории России после распада СССР демонстрируют быстрый демографический рост. С 1989 по 2021 г. число таджиков в РФ увеличилось в 9,2 раза (с 38,2 до 350,2 тыс.), киргизов — в 3,3 раза (с 41,7 до 137,8 тыс.), узбеков — в 2,5 раза (с 126,9 до 323,3 тыс.). В совокупности численность четырех среднеазиатских этносов за три с небольшим десятилетия выросла в 3,5 раза (с 246,5 до 852,6 тыс. чел.). При этом число туркмен, проживавших в России, после распада СССР фактически стагнировало, увеличившись лишь на 4% (с 39,7 до 41,3 тыс.) (рис. 1), что объясняется введением между Туркменией и РФ с 1999 г. визового режима.

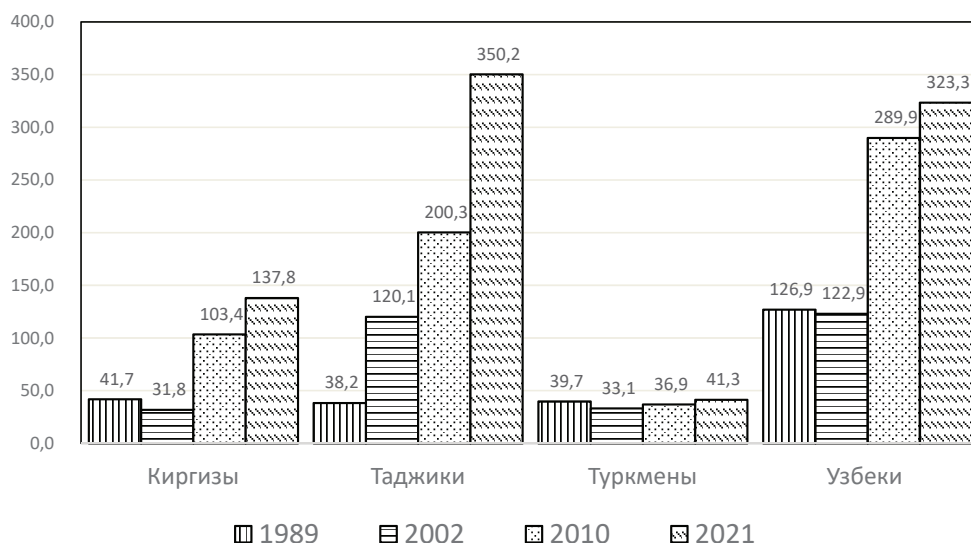


Рис. 1. Динамика численности среднеазиатских этносов в России, 1989–2021 гг. (тыс. чел.)

Источник: Всесоюзная перепись населения 1989 г. Национальный состав населения по регионам России // Демоскоп Weekly. URL: https://www.demoscope.ru/weekly/ssp/rus_nac_89.php (дата обращения: 11.01.2024); Всероссийская перепись населения 2002 г. Т. 4 : Национальный состав и владение языками, гражданство. URL: <http://www.perepis2002.ru/index.html?id=17> (дата обращения: 11.01.2024); Всероссийская перепись населения 2010 г. Т. 4 : Национальный состав и владение языками, гражданство // Росстат. URL: https://rosstat.gov.ru/free_doc/new_site/perepis2010/croc/perepis_itogi1612.htm (дата обращения: 11.01.2024); Итоги Всероссийской переписи населения 2020. Т. 5 : Национальный состав и владение языками // Росстат. URL: https://rosstat.gov.ru/vpn/2020/Tom2_Vozrastno-polovoj_sostav_i_sostoyanie_v_brake (дата обращения: 11.01.2024).

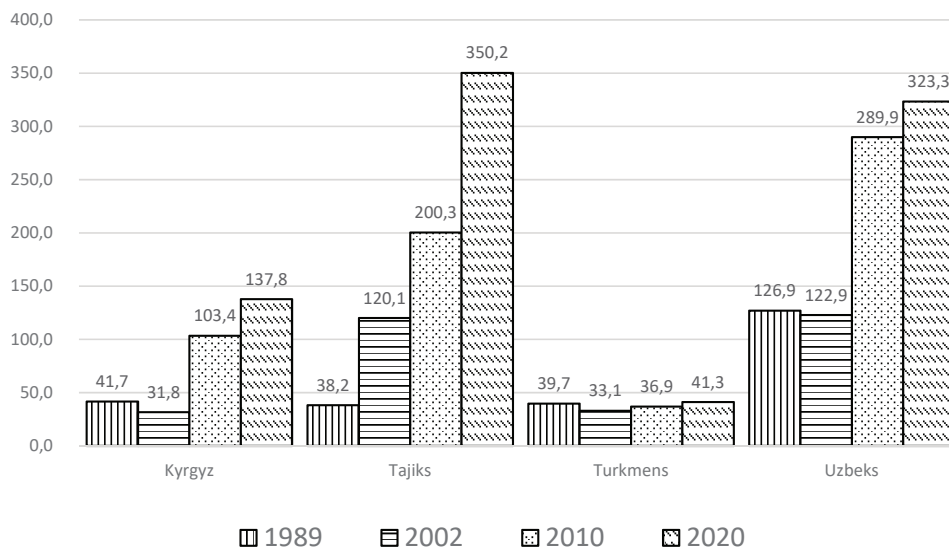


Figure 1. Dynamics of the number of Central Asian ethnic groups in Russia, 1989–2021 (thousand people)

Source: All-Union population Census of 1989. National composition of the population by regions of Russia. *Demoscope Weekly*. Retrieved January 11, 2024, from https://www.demoscope.ru/weekly/ssp/rus_nac_89.php; *All-Russian Population Census of 2002. Vol. 4. National composition and language proficiency, citizenship*. Retrieved January 11, 2024, from <http://www.perepis2002.ru/index.html?id=17>; *All-Russian Population Census of 2010. Vol. 4. National composition and language proficiency, citizenship*. *Rosstat*. Retrieved January 11, 2024, from https://rosstat.gov.ru/free_doc/new_site/perepis2010/croc/perepis_itogi1612.htm; *Results of the All-Russian Population Census 2020. Vol. 5. National composition and language proficiency*. *Rosstat*. Retrieved January 11, 2024, from https://rosstat.gov.ru/vpn/2020/Tom2_Vozrastno-polovoj_sostav_i_sostoyanie_v_brake

По данным переписи 2021 г., наиболее высокими оказались темпы роста численности таджиков, которые в 1989 г. занимали по этому показателю четвертое место, а к началу 2020-х гг. оказались на первом. Ранее лидировавшие среди проживавших на территории России народов Средней Азии узбеки опустились на второе место, а киргизы сместились со второго на третье. И лишь туркмены, как и в канун распада СССР, по-прежнему занимали в этом неформальном этнодемографическом «рейтинге» четвертое место.

В столице и прилегающих к ней областях демографическая динамика среднеазиатских народов заметно различалась. В Москве их изначально было больше (25,4 тыс.), хотя на фоне огромного населения города (8,9 млн на 1989 г.) среднеазиатские диаспоры были практически незаметны (0,3 %). У большинства среднеазиатских народов рост численности в столице продолжался до 2002 или 2010 г., после чего перепись зафиксировала ее спад.

Показательна динамика таджиков, число которых с 1989 по 2002 г. выросло в 12 с лишним раз (с 3 до 35,4 тыс.), после чего сократилось к 2010 г. до 27,3 тыс., а к 2021 г. — до 22,8 тыс. (рис. 2). Число узбеков к 2010 г. увеличилось почти в 4 раза (с 9,2 до 35,6 тыс.), а затем упало до 29,5 тыс.

Оценивая этнодемографическую динамику среднеазиатских народов, следует иметь в виду резкий рост числа не указавших свою национальность. Если в 1989 г. таких в Москве насчитывалось всего 2,2 тыс., то в 2002 г. — 417,1 тыс., в 2010 г. — 668,4 тыс., а в 2021 г. — 2 млн 950,7 тыс. Однако даже при столь значительном росте данной категории населения демографическая динамика среднеазиатских этносов в соседних регионах выглядит иначе.

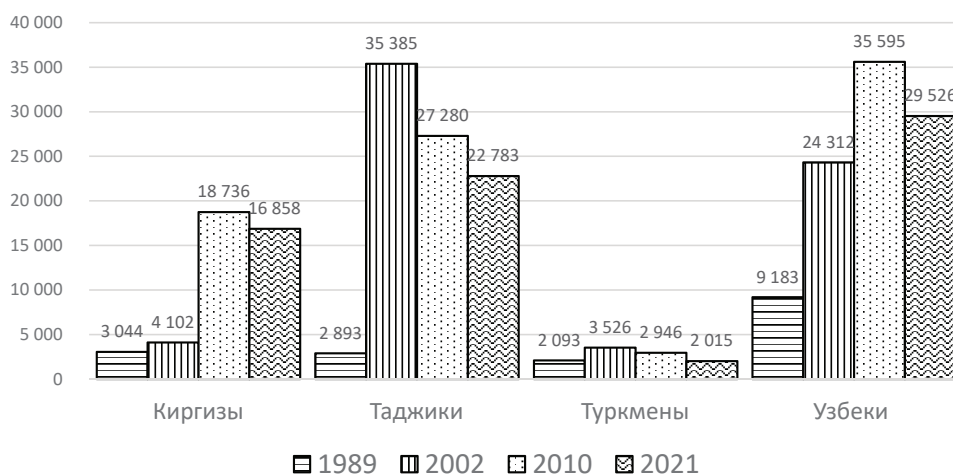


Рис. 2. Динамика численности среднеазиатских этносов в Москве, 1989–2021 (чел.).

Источник: Всесоюзная перепись населения 1989 г. Национальный состав населения по регионам России // Демоскоп Weekly. URL: https://www.demoscope.ru/weekly/ssp/rus_nac_89.php (дата обращения: 11.01.2024); Всероссийская перепись населения 2002 г. Т. 4 : Национальный состав и владение языками, гражданство. URL: <http://www.pereris2002.ru/index.html?id=17> (дата обращения: 11.01.2024); Всероссийская перепись населения 2010 г. Т. 4 : Национальный состав и владение языками, гражданство // Росстат. URL: https://rosstat.gov.ru/free_doc/new_site/pereris2010/croc/pereris_itogi1612.htm (дата обращения: 11.01.2024); Итоги Всероссийской переписи населения 2020. Т. 5 : Национальный состав и владение языками // Росстат. URL: https://rosstat.gov.ru/vpn/2020/Tom2_Vozrastno_pолоvoj_sostav_i_sostoyanie_v_brake (дата обращения: 11.01.2024).

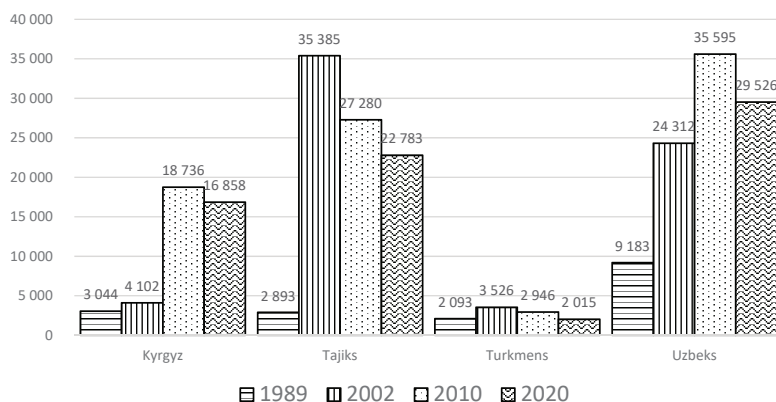


Figure 2. Dynamics of the number of Central Asian ethnic groups in Moscow, 1989–2021 (people).

Source: All-Union population Census of 1989. National composition of the population by regions of Russia. *Demoscope Weekly*. Retrieved January 11, 2024, from https://www.demoscope.ru/weekly/ssp/rus_nac_89.php; *All-Russian Population Census of 2002. Vol. 4. National composition and language proficiency, citizenship*. Retrieved January 11, 2024, from <http://www.perepis2002.ru/index.html?id=17>; *All-Russian Population Census of 2010. Vol. 4. National composition and language proficiency, citizenship. Rosstat*. Retrieved January 11, 2024, from https://rosstat.gov.ru/free_doc/new_site/perepis2010/croc/perepis_itogi1612.htm; *Results of the All-Russian Population Census 2020. Vol. 5. National composition and language proficiency. Rosstat*. Retrieved January 11, 2024, from https://rosstat.gov.ru/vpn/2020/Tom2_Vozrastno_polovoj_sostav_i_sostoyanie_v_brake

В Московской области, которая в связи с близостью к столице является одним из наиболее привлекательных для мигрантов регионов, число таджиков в 1989–2021 гг. выросло в 27 раз (с 1,4 до 37,7 тыс.), узбеков — в 9,2 раза (с 4,3 до 39,7 тыс.), киргизов — в 7,4 раза (с 2 до 15 тыс.) (рис. 3). Темпы демографического роста туркмен на этом фоне были невелики (в 1,9 раза). В совокупности же численность среднеазиатских народов в Подмосковье, по данным переписи, увеличилась к 2020 г. в 8,6 раза (до 94 тыс.).

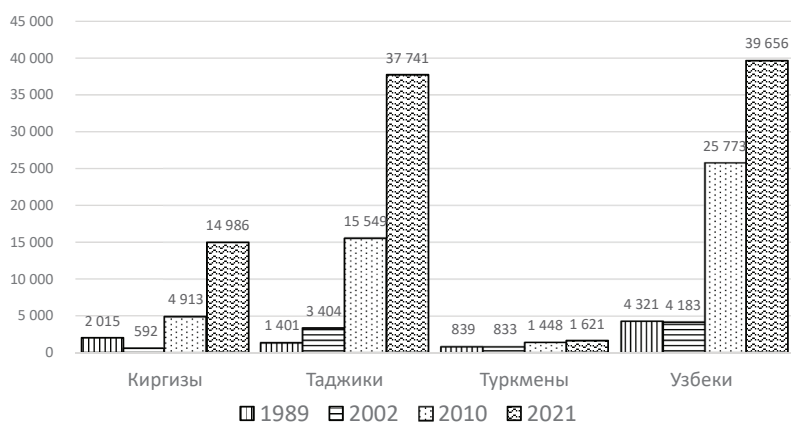


Рис. 3. Динамика численности среднеазиатских этносов в Московской области, 1989–2021 (чел.)

Источник: Всесоюзная перепись населения 1989 г. Национальный состав населения по регионам России // Демоскоп Weekly. URL: https://www.demoscope.ru/weekly/ssp/rus_nac_89.php (дата обращения: 11.01.2024); Всероссийская перепись населения 2002 г. Т. 4 : Национальный состав и владение языками, гражданство. URL: <http://www.perepis2002.ru/index.html?id=17> (дата обращения: 11.01.2024); Всероссийская перепись населения 2010 г. Т. 4 : Национальный состав и владение языками, гражданство // Росстат. URL: https://rosstat.gov.ru/free_doc/new_site/perepis2010/croc/perepis_itogi1612.htm (дата обращения: 11.01.2024); Итоги Всероссийской переписи населения 2020. Т. 5 : Национальный состав и владение языками // Росстат. URL: https://rosstat.gov.ru/vpn/2020/Tom2_Vozrastno_polovoj_sostav_i_sostoyanie_v_brake (дата обращения: 11.01.2024).

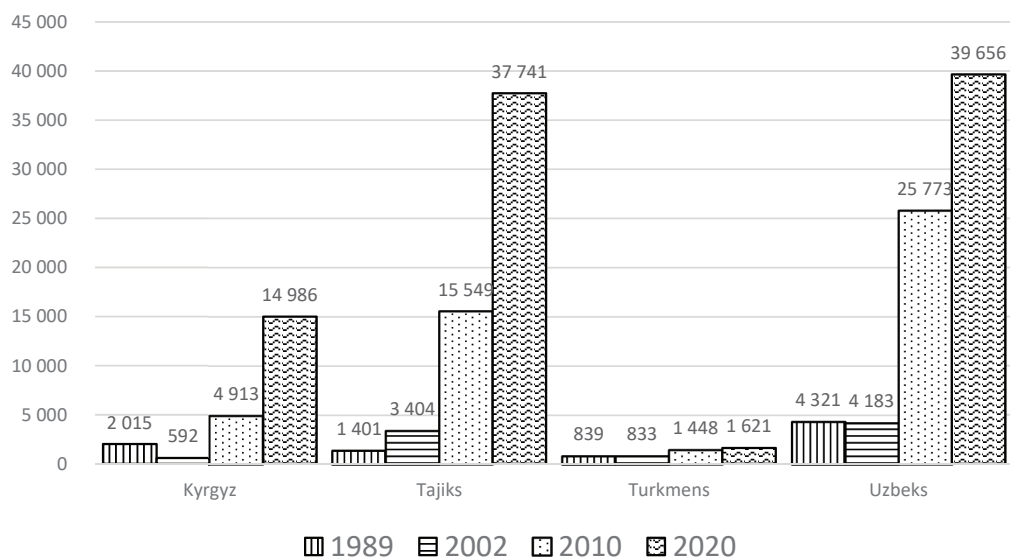


Figure 3. The dynamics of the number of Central Asian ethnic groups in the Moscow region, 1989–2021 (people)

Source: All-Union population Census of 1989. National composition of the population by regions of Russia.

Demoscope Weekly. Retrieved January 11, 2024, from https://www.demoscope.ru/weekly/ssp/rus_nac_89.php; *All-Russian Population Census of 2002. Vol. 4. National composition and language proficiency, citizenship*. Retrieved January 11, 2024, from <http://www.perepis2002.ru/index.html?id=17>; *All-Russian Population Census of 2010. Vol. 4. National composition and language proficiency, citizenship*. Rosstat. Retrieved January 11, 2024, from https://rosstat.gov.ru/free_doc/new_site/perepis2010/croc/perepis_itogi1612.htm; *Results of the All-Russian Population Census 2020. Vol. 5. National composition and language proficiency*. Rosstat. Retrieved January 11, 2024, from https://rosstat.gov.ru/vpn/2020/Tom2_Vozrastno_polovoj_sostav_i_sostoyanie_v_brake

В Калужской области демографический рост среднеазиатских народов выглядит еще более рельефным в связи с тем, что накануне распада СССР их было гораздо меньше, чем в Подмоскowie. Поэтому темпы их прироста оказались заметно выше. В 1989–2021 гг. число таджиков в Калужской области увеличилось в 30 раз (с 0,6 до 18,7 тыс.), узбеков — в 9 раз (с 1,4 до 12,1 тыс.), киргизов — в 6,6 раза (с 170 чел. до 1,1 тыс.). При этом количество туркмен на фоне других среднеазиатских народов выросло незначительно (рис. 4).

В целом же данные переписей представляют интерес не столько в плане определения численности диаспор, которая в реальности из-за нежелания принимать участие в переписи, а также сложностей с фиксацией временных мигрантов является гораздо более высокой, сколько в отображении темпов их демографического роста. Самым быстрорастущим этносом оказались таджики, количество которых в Калужской и Московской областях выросло, соответственно, в 30 и 27 раз, тогда как следующих за ними по этому показателю узбеков — в 9 раз, а киргизов — в 7 раз (в обоих регионах).

Столь высокие темпы демографического роста на порядок превышают физиологические возможности естественного прироста населения и могут быть связаны только с иммиграцией в столичный регион из Средней Азии.

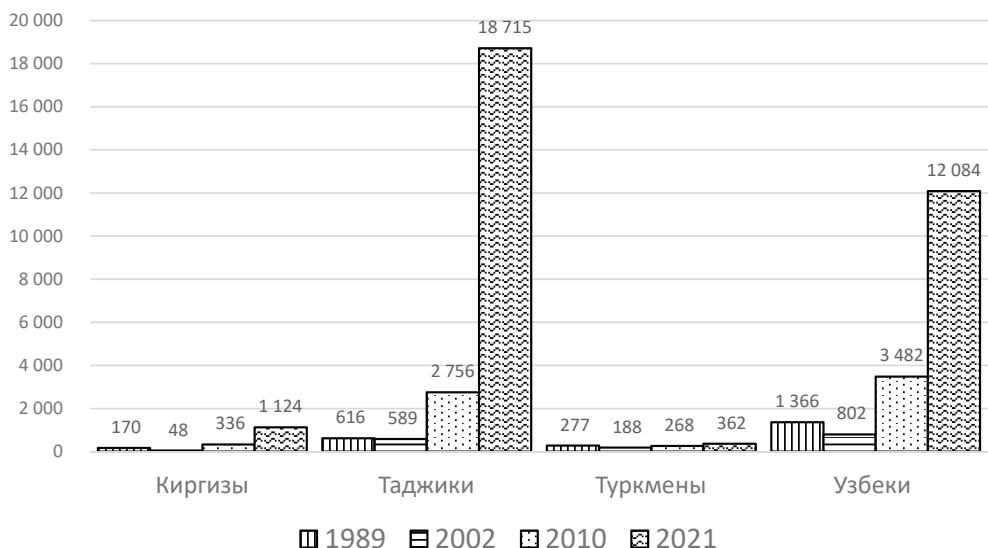


Рис. 4. Динамика численности среднеазиатских этносов в Калужской области, 1989–2021 (чел.)

Источник: Всесоюзная перепись населения 1989 г. Национальный состав населения по регионам России // Демоскоп Weekly. URL: https://www.demoscope.ru/weekly/ssp/rus_nac_89.php (дата обращения: 11.01.2024); Всероссийская перепись населения 2002 г. Т. 4 : Национальный состав и владение языками, гражданство. URL: <http://www.perepis2002.ru/index.html?id=17> (дата обращения: 11.01.2024); Всероссийская перепись населения 2010 г. Т. 4 : Национальный состав и владение языками, гражданство. URL: https://rosstat.gov.ru/free_doc/new_site/perepis2010/croc/perepis_itogi1612.htm (дата обращения: 11.01.2024); Итоги Всероссийской переписи населения 2020. Т. 5 : Национальный состав и владение языками // Росстат. URL: https://rosstat.gov.ru/vpn/2020/Tom2_Vozrastno_polovoj_sostav_i_sostoyanie_v_brake (дата обращения: 11.01.2024).

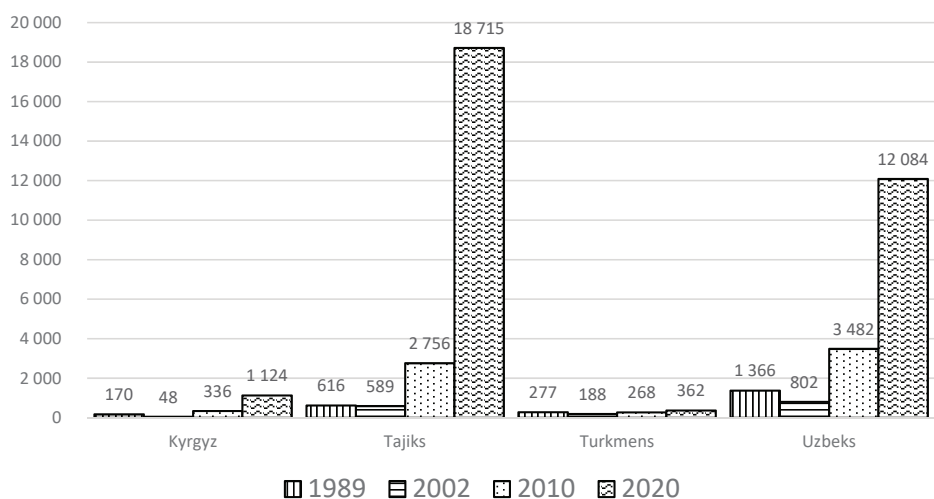


Figure 4. Dynamics of the number of Central Asian ethnic groups in the Kaluga region, 1989–2021 (people)

Source: All-Union population Census of 1989. National composition of the population by regions of Russia. *Demoscope Weekly*. Retrieved January 11, 2024, from https://www.demoscope.ru/weekly/ssp/rus_nac_89.php; *All-Russian Population Census of 2002. Vol. 4. National composition and language proficiency, citizenship*. Retrieved January 11, 2024, from <http://www.perepis2002.ru/index.html?id=17>; *All-Russian Population Census of 2010. Vol. 4. National composition and language proficiency, citizenship*. *Rosstat*. Retrieved January 11, 2024, from https://rosstat.gov.ru/free_doc/new_site/perepis2010/croc/perepis_itogi1612.htm; *Results of the All-Russian Population Census 2020. Vol. 5. National composition and language proficiency*. *Rosstat*. Retrieved January 11, 2024, from https://rosstat.gov.ru/vpn/2020/Tom2_Vozrastno_polovoj_sostav_i_sostoyanie_v_brake

Появление мест концентрации мигрантов и его последствия

Этнодемографические изменения в столичном регионе напрямую связаны с увеличением объемов иммиграции из Средней Азии, обусловленной высоким спросом на рабочую силу, в том числе используемую нелегально⁸. В 2017–2022 гг. число регистраций иностранцев, с учетом их двукратного падения в 2020 г. из-за пандемии, в целом по России увеличилось с 15,7 млн до 16,9 млн (на 7,4 %). При этом в Центральном округе этот показатель вырос на 26,5 %, в Дальневосточном — на 17,2 %, в Уральском — на 9,3 %, в Приволжском — на 6,2 %, в Северо-Кавказском — на 4,1 %. В Северо-Западном округе число регистраций, напротив, упало на 19,5 %, в Сибирском — на 14,1 %⁹. В итоге Центральный округ по темпам роста иммиграции, почти на $\frac{3}{4}$ представленной выходцами из Средней Азии, занял первое место (рис. 5).

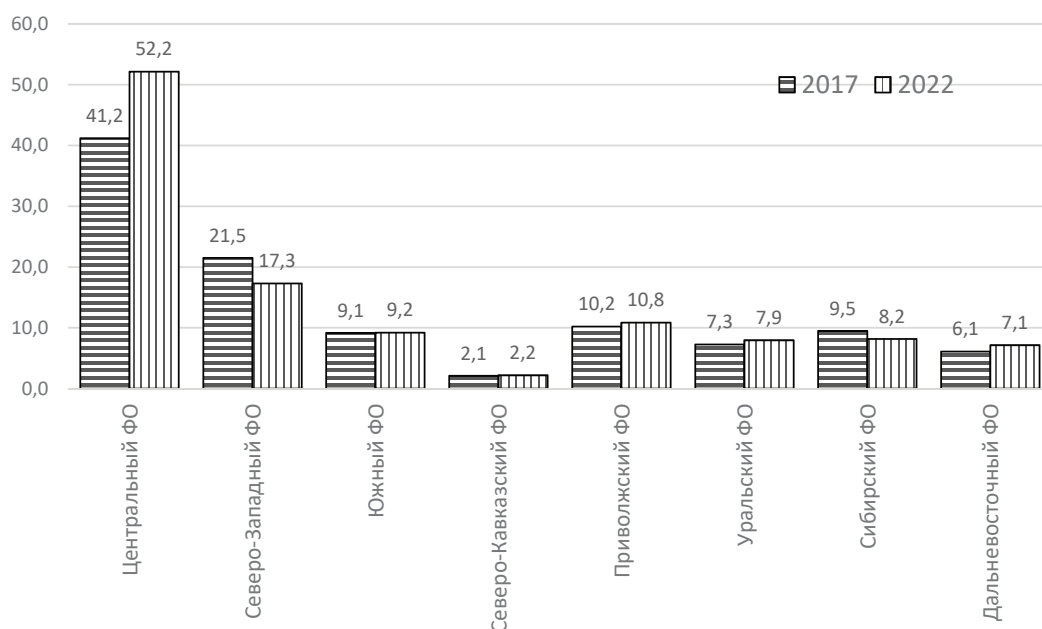


Рис. 5. Количество регистраций иностранных граждан на 1000 местного населения

Источник: Отдельные показатели миграционной ситуации в Российской Федерации за 2017–2022 гг. // МВД России. URL: <https://мвд.рф/dejatelnost/statistics/migracionnaya> (дата обращения: 25.01.2024); Регионы России : социально-экономические показатели. 2022 : стат. сб. Москва : Росстат, 2022.

⁸ За январь–июнь 2023 г. территориальными органами МВД по всей России на миграционный учет было поставлено 5,1 млн иностранцев, из них работу в качестве цели приезда указали 3,5 млн. При этом патентов на право ведения трудовой деятельности было оформлено 1,3 млн, заключено трудовых договоров — 1 млн, в том числе 620 тыс. на основании патентов. То есть из 3,5 млн трудовых мигрантов документы для работы в России имели всего около 1,3 млн, а примерно две трети работали в России нелегально.

⁹ Рассчитано по: Отдельные показатели миграционной ситуации в Российской Федерации за 2017–2022 гг. // МВД России. URL: <https://мвд.рф/dejatelnost/statistics/migracionnaya> (дата обращения: 25.01.2024).

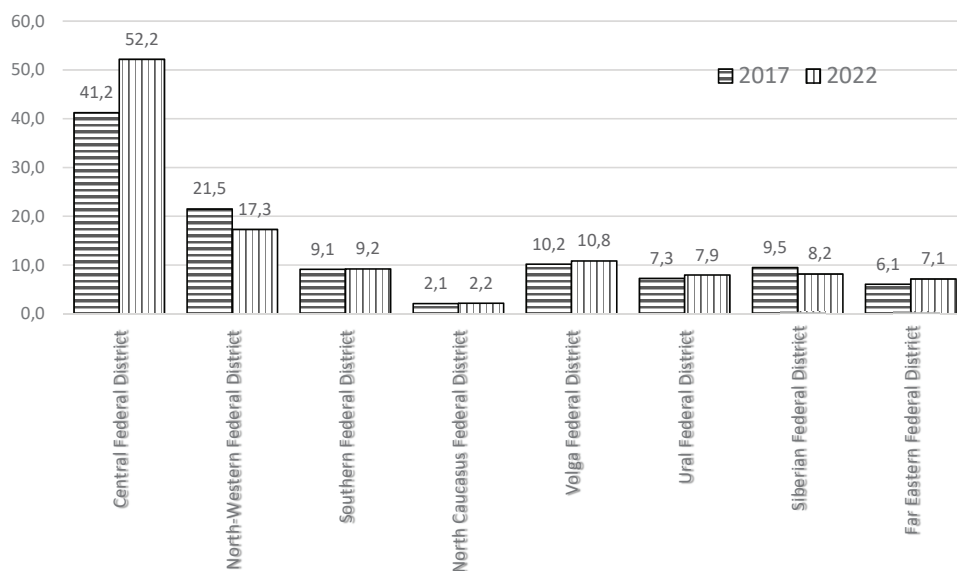


Figure 5. The number of registrations of foreign citizens per 1000 local population.

Source: Selected indicators of the migration situation in the Russian Federation for 2017–2022. Ministry of Internal Affairs of Russia. Retrieved January 11, 2024, from URL: <https://мвд.рф/dejatelnost/statistics/migracionnaya> (accessed: 01.25.2024); Regions of Russia. Socio-economic indicators. 2022. (2022). Moscow: Rosstat

В 2022 г. на долю ЦФО пришлось 7,7 млн (45,4%) от всех регистраций иностранных граждан в России, а Москвы и Московской области — 6 млн (35,6%). Столь интенсивный поток привел к росту миграционной нагрузки. В 2017–2022 гг. отношение числа регистраций иностранцев к среднегодовой численности местного населения выросло только в ЦФО (с 41,2 до 52,2%), тогда как в Северо-Западном федеральном округе оно сократилось (с 21,5 до 17,3%), а в остальных округах — почти не изменилось (рис. 6).

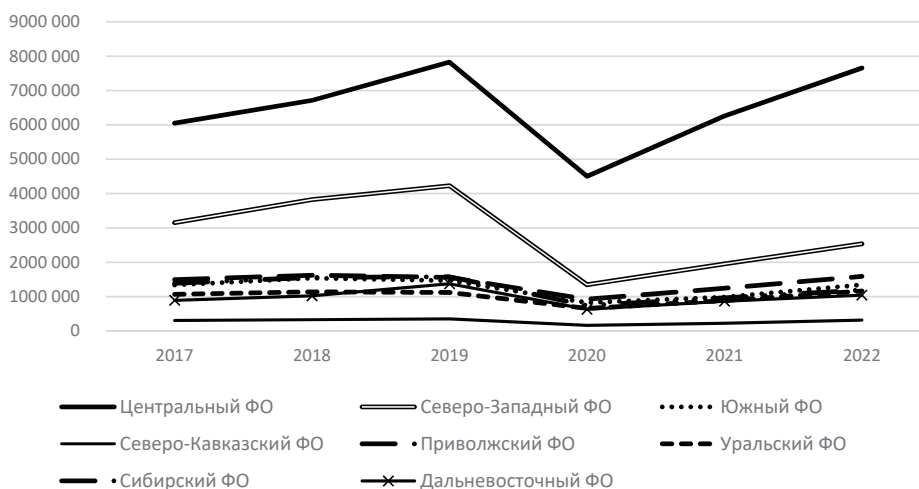


Рис. 6. Динамика регистраций иностранных граждан органами МВД, 2017–2022 гг.

Источник: Отдельные показатели миграционной ситуации в Российской Федерации за 2017–2022 гг. // МВД России. URL: <https://мвд.рф/dejatelnost/statistics/migracionnaya> (дата обращения: 25.01.2024).

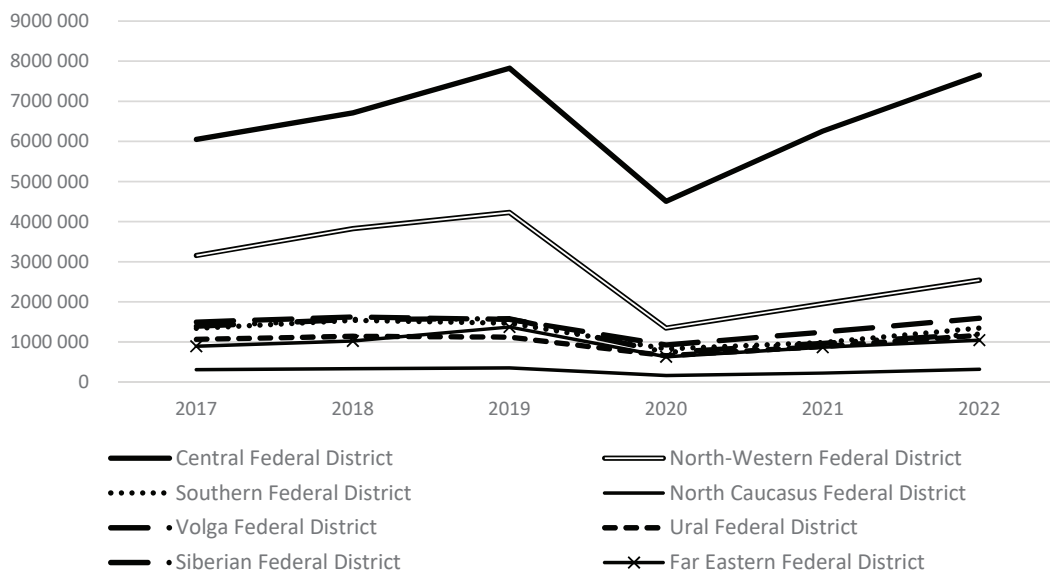


Figure 6. Dynamics of registration of foreign citizens by the Ministry of Internal Affairs, 2017–2022

Source: Selected indicators of the migration situation in the Russian Federation for 2017–2022. Ministry of Internal Affairs of Russia. Retrieved January 11, 2024, from <https://мвд.рф/dejatelnost/statistics/migracionnaya> (accessed: 01.25.2024).

Этнодемографическим изменениям в Подмоскowie способствовало и изменение этнической структуры миграционных потоков между Россией и странами СНГ. Со второй половины 2010-х гг. после подписания Украиной и Молдавией соглашений об ассоциации с ЕС среди трудовых мигрантов стала быстро расти доля выходцев из Средней Азии. Число регистраций уроженцев этого региона в РФ за 2017–2022 гг. выросло почти вдвое (с 6,7 до 12,7 млн), а их доля в общем потоке — с 46,6 до 71,7 %, тогда как Белоруссии, Украины и Молдавии — вдвое сократилась (с 20 до 10,6 %). Опережающими темпами росла миграция из Таджикистана, число регистраций граждан которого за 2017–2022 гг. увеличилось в 2,4 раза (с 1,9 до 4,5 млн), тогда как Узбекистана — в 1,9 раза (с 3,4 до 6,3 млн), а Киргизии — в 1,4 раза (с 0,8 до 1,2 млн)¹⁰.

По данным открытых источников, возникновение мест концентрации иноэтничных мигрантов на рубеже 2010–2020-х гг. можно проследить как минимум в трех районах столичного региона России — Котельниках, Сосенском поселении Новой Москвы и Обнинске, расположенном в северо-восточной части Калужской области, на полпути между Калугой и Москвой. Вполне возможно, что тремя этими случаями возникновение таких районов не ограничивается, а известны они стали из-за пристального внимания СМИ.

¹⁰ Отдельные показатели миграционной ситуации в Российской Федерации за 2017–2022 гг // МВД России. URL: <https://мвд.рф/dejatelnost/statistics/migracionnaya> (дата обращения: 25.01.2024).

Так, осенью 2021 г. в фокусе внимания прессы оказалась миграционная ситуация в Сосенском поселении Новой Москвы. Известность она получила после публикации в издании «Собеседник» сообщения о создании местными жителями отрядов самообороны для защиты от мигрантов¹¹. Информация о них впоследствии не подтвердилась, однако напряженная миграционная ситуация в поселении оказалась реальностью. С 23 сентября по 1 октября местные жители собрали более 8,5 тыс. подписей под обращением к президенту, в котором отмечалось, что из-за резкого увеличения числа иностранцев в районе обострилась криминогенная ситуация и стало опасно выходить на улицу¹².

В возникновении этой кризисной ситуации явно прослеживается нарушение этнодемографического баланса. По переписи 2020 г., русские составляли 66,4 %, а таджики, узбеки, казахи, киргизы и туркмены вместе взятые — лишь 1,3 % (1,2 тыс.) жителей Сосенского поселения, почти четверть которых свою национальность не указали (22,3 тыс.)¹³. Между тем, по данным регистрационного учета на февраль 2021 г., из 147 тыс. жителей района около 66 тыс. (44,9 %) составляли иностранцы¹⁴. С учетом проживавших нелегально их число вполне могло превысить половину населения. Причиной столь высокой концентрации мигрантов стало расположение поблизости крупного продовольственного центра «Фуд Сити», крупнейшего в СНГ строительного рынка «Славянский базар» и дороги к миграционному центру «Сахарово».

Формирование места концентрации мигрантов в подмосковных Котельниках было вызвано аналогичными причинами — рядом с ними находится один из крупнейших московских рынков «Садовод», резиденты которого являются работодателями для выходцев из среднеазиатских стран СНГ. Как следствие, рынок стал местом притяжения мигрантов, оседание которых в расположенных рядом с рынком домах и привело к изменению этнического состава населения и ухудшению криминогенной обстановки.

Об интенсивном росте среднеазиатских диаспор в Котельниках свидетельствует этнический состав учеников местных школ. По данным полевых исследований, в них может быть по 15–20 детей-инофонов, в связи с чем многие родители предпочитают возить своих детей в другие школы Москвы и Подмосковья [Андреева, Иванова, Варшавер 2020: 66]. Об ухудшении

¹¹ В Новой Москве создают группы самообороны против мигрантов // Регнум. 26.10.2021. URL: <https://regnum.ru/news/3407711> (дата обращения: 24.01.2024).

¹² Жители районов, прилегающих к «ФудСити», собрали тысячи подписей, требуя от Путина навести порядок с мигрантами // Readovka. 6.10.2021. URL: <https://t.me/readovkanews/22340> (дата обращения: 24.01.2024).

¹³ Итоги Всероссийской переписи населения 2020 г. по г. Москве. Т. 5. Национальный состав и владение языками. [Сосенское поселение] // Управление Росстата по г. Москве и Московской области. URL: <https://77.rosstat.gov.ru/folder/210976> (дата обращения: 27.01.2024).

¹⁴ Боярский А. «Мигранты не боятся полиции»: как жители Новой Москвы обратились к президенту за защитой от гастарбайтеров // RT. 29.10.2021. URL: <https://russian.rt.com/russia/article/922483-zhiteli-novaya-moskva-gastarbaitery> (дата обращения: 24.01.2024).

криминогенной обстановки свидетельствует видеообращение группы местных жителей к президенту от 17 мая 2023 г. с просьбой навести порядок в миграционной ситуации¹⁵.

Демографическое присутствие среднеазиатских диаспор в Котельниках, зафиксированное переписью 2021 г., гораздо более заметно, чем в Сосенском поселении. По данным переписи, русские составляют 62,8 % населения города, а таджики, узбеки, киргизы, туркмены и казахи вместе взятые — 8,2 %¹⁶. Впрочем, в их число попали лишь пожелавшие в ходе переписи указать свою национальность. При этом по Котельникам нет данных регистрационного учета МВД, что не позволяет оценить реальный этнический состав населения района с учетом проживающих на его территории временных мигрантов.

В Обнинске, расположенном на северо-востоке Калужской области, этнодемографические изменения связаны с реализацией в регионе крупных инвестиционных проектов, создававших спрос на иностранную рабочую силу, удачным географическим расположением недалеко от Москвы, а также наличием более дешевого жилья. По данным переписи 2021 г., число выходцев из Средней Азии в городе невелико: из 125,4 тыс. жителей Обнинска 89,1 тыс. (71,1 %) составляют русские, 4,2 тыс. (3,3 %) — таджики, 3 тыс. (2,4 %) — узбеки, а численность прочих среднеазиатских народов незначительна¹⁷.

Однако реальная этническая ситуация существенно отличалась от официальной. По информации пресс-службы ОМВД Обнинска, на октябрь 2021 г. в городе было зарегистрировано 38 тыс. иностранцев¹⁸. То есть на 1000 местных жителей приходилось 303 мигранта, что являлось крайне высоким показателем. Такая миграционная нагрузка в 2021 г. наблюдалась только в Амурской области (312), которая отличалась от регионов Центральной России более низкой численностью населения. В Москве на 1000 местного населения приходилось 275 регистраций иностранцев, в С.-Петербурге и области — 213, в Московской области — 204, а в Калужской — 200 [Шустов 2023: 60].

¹⁵ Видеообращение жителей Котельников к президенту Путину // YouTube. 17.05.2023. URL: https://www.youtube.com/watch?v=l_spCazRJAЕ (дата обращения: 24.01.2024).

¹⁶ Итоги Всероссийской переписи населения 2020 г. по Московской области. Т. 5 : Национальный состав населения [Городской округ Котельники] // Управление Росстата по г. Москве и Московской области. URL: <https://77.rosstat.gov.ru/storage/mediabank/том%205.%20Таблица%201.%20МО.xlsx?ysclid=lrr3657cwl17765186> (дата обращения: 24.01.2024).

¹⁷ Итоги Всероссийской переписи населения 2020 г. по Московской области. Т. 5 : Национальный состав населения [Городской округ Обнинск] // Управление Росстата по г. Москве и Московской области. URL: <https://77.rosstat.gov.ru/storage/mediabank/том%205.%20Таблица%201.%20МО.xlsx?ysclid=lrr3657cwl17765186> (дата обращения: 24.01.2024).

¹⁸ Бурых К. Главный полицейский Обнинска скорректировал информацию о количестве мигрантов, зарегистрированных в городе // НГ-Регион. 11.10.2021. URL: <https://ngregion.ru/novosti/glavnyj-politsejskij-obninska-skorrektiroval-informatsiyu-o-kolichestve-migrantov-zaregistrirovannykh-v-gorode> (дата обращения: 24.01.2024).

По данным начальника управления общего образования Обнинска Т. Волнистовой, на 2022 г. в школах города учились 15,5 тыс. школьников, из которых 2099 (13,5 %) — с неродным русским языком обучения. Еще более примечательными являются данные о том, что у 1322 (63 %) из этих детей родители уже имели российские паспорта¹⁹, что свидетельствует о высоких темпах натурализации в городе мигрантов из стран ближнего зарубежья.

Впрочем, этнодемографические процессы вполне могут развиваться и в «обратном» направлении, когда численность мигрантов не растет, а, напротив, сокращается. Примером может служить ситуация в деревне Бужаниново Сергиев-Посадского района Московской области. В сентябре 2021 г. здесь произошли массовые выступления против мигрантов, спровоцированные криминальным инцидентом с их участием. Среди причин конфликта в Бужаниново на микроуровне прослеживается все то же нарушение этнодемографического баланса. В общежитии местного предприятия проживало около 150 выходцев из Средней Азии²⁰, что для деревни с 1,7 тыс. жителей составляло около 1/10 от численности местного населения²¹. К тому же все мигранты являлись взрослыми мужчинами, проживавшими без семей, что помимо этнодемографического создавало и гендерный дисбаланс.

Недовольство местного населения чрезмерным присутствием мигрантов копилось давно. Однако именно из-за конфликтной ситуации оно оказалось недолгим. На следующий день после массовых протестов местных жителей, которые прошли в ночь с 13 на 14 сентября 2021 г., все проживавшие в общежитии трудовые мигранты были вывезены из деревни автобусами²².

На возникновение конфликтной ситуации в Бужаниново повлияли небольшие размеры населенного пункта, в рамках которого криминальные инциденты воспринимаются более остро и вызывают коллективную реакцию. В муниципальных районах Москвы и Подмосковья с их гораздо более многочисленным населением, лишенным тесных родственных и соседских связей, миграционные риски отчасти сглаживаются. Тем не менее этнодемографические изменения заметно повышают вероятность возникновения конфликтных ситуаций, связанных с присутствием мигрантов.

¹⁹ *Боярский Я.* Приехали остаться навсегда: почему в Калужской области хотят ограничить миграционный приток // RT. 14.02.2022. URL: <https://russian.rt.com/russia/article/961872-kaluga-ogranichenie-migraciya?ysclid=lr5aika5ic752714185> (дата обращения: 25.01.2024).

²⁰ *Корякин И.* Мигрантам прибавят контроль // Коммерсант. 15.09.2021. URL: <https://www.kommersant.ru/doc/4986954> (дата обращения: 25.01.2024).

²¹ Точная численность проживавших в общежитии «Экоокна» мигрантов неизвестна. На встрече с властями один из местных жителей сообщил, что по его информации на предприятии работает около 1400 иностранных рабочих, а в соседних с Бужаниново поселках есть такие же общежития, где живут мигранты. См.: *Хвостик С.* «Мигранты здесь больше жить не будут»: что обещали жителям Бужаниново // Газета.Ru. 14.09.2021. URL: <https://www.gazeta.ru/social/2021/09/14/13985888.shtml?ysclid=lrsejh3hjh653877714&updated> (дата обращения: 25.01.2024).

²² Мигрантов выселили из общежития в Бужанинове после стихийного схода // Интерфакс. 14.09.2021. URL: <https://www.interfax.ru/russia/790257> (дата обращения: 25.01.2024).

Заключение

Быстрый рост «новых» диаспор в России, численность которых за 1989–2020 г. только по данным переписей населения увеличилась от 2,5 (узбеки) до 9,2 (таджики) раза, а в реальности — на порядок более значительно, сопровождался их концентрацией в столичном регионе. В этнических анклавах, появившихся на его территории, можно условно выделить два основных типа: 1) «рыночные», возникшие вокруг рынков (Котельники, Сосенское); 2) «рабочие», сформировавшиеся в районах, где спрос на мигрантов предъявляли промышленные предприятия (Обнинск, Бужаниново).

В данных переписей обращают на себя внимание два обстоятельства, которые свидетельствуют о масштабах трансформации этнической структуры:

- 1) резкое повышение темпов прироста численности «новых» диаспор в районах формирования анклавов (рост количества таджиков в Калужской области за 1989–2020 гг. — в 30 раз);
- 2) перемещение этих народов на второе место в местной «этнодемографической иерархии». В Обнинске таджики к 2021 г. стали вторым, а узбеки — третьим этносом, что с учетом их реальной численности рисует совершенно иную, чем по переписи, этническую картину.

В массовом восприятии коренного населения РФ мигранты из Средней Азии представляют собой достаточно монолитную этноконфессиональную группу, отличающуюся от него по языку, культуре, бытовому поведению и другим этномаркирующим признакам. Об этом свидетельствует в том числе высокий показатель этносоциальной дистанции²³, по которому среднеазиатские народы стабильно занимают одно из лидирующих мест. Как следствие, этническая структура населения в районах формирования анклавов с точки зрения местных жителей становится биполярной, а двумя ее полюсами — коренное, в массе своей русское население, и среднеазиатские мигранты.

Тем самым в районах формирования анклавов возникают условия для этнокультурного дистанцирования двух основных групп населения, которое периодически выливается в публичное пространство в виде открытых конфликтов. В условиях продолжающегося демографического «взрыва» в Средней Азии сохранение интенсивного миграционного притока ее коренного населения в столичный регион РФ создает риски перерастания этих конфликтов в межэтнические столкновения. В перспективе их нарастание может привести к поляризации российского общества по конфессиональному признаку, способному вызвать дестабилизацию социально-политической ситуации как на локальном, так и на федеральном уровне.

Поступила в редакцию / Received: 08.10.2024

Доработана после рецензирования / Revised: 22.02.2025

Принята к публикации / Accepted: 01.03.2025

²³ По данным исследований «Левада-центра» (Минюст России признал «Аналитический центр Юрия Левады» иностранным агентом), выходцы из Средней Азии по показателю этносоциальной дистанции с населением России регулярно занимают одно из первых мест. См.: Общественное мнение-2022. Москва : Левада-Центр, 2023. С. 38–40.

Библиографический список

- Андреева А.С., Иванова Н.С., Варшавер Е.А. Являются ли Котельники этномиграционным анклавом? Кейс-стади города-спутника Москвы на предмет этномиграционных характеристик его жителей // *Городские исследования и практики*. 2020. Т. 5. № 52. С. 54–72. <https://doi.org/10.14515/monitoring.2021.5.1939> EDN: MPVWAX
- Варшавер Е., Рочева А., Иванова Н., Ермакова М. Места резидентной концентрации мигрантов в российских городах: есть ли паттерн? // *Социологическое обозрение*. 2020. Т. 19. № 2. С. 225–253. <https://doi.org/10.17323/1728-192x-2020-2-225-253> EDN: NZEGCO
- Варшавер Е.А., Рочева А.Л., Иванова Н.С. Факторы и механизмы складывания мест резидентной концентрации мигрантов вокруг рынков // *Мониторинг общественного мнения: экономические и социальные перемены*. 2021. № 5. С. 425–449. <https://doi.org/10.14515/monitoring.2021.5.1939> EDN: MPVWAX
- Варшавер Е.А., Рочева А.Л. Сообщества в кафе как среда интеграции иноэтничных мигрантов в Москве // *Мониторинг общественного мнения: экономические и социальные перемены*. 2014. № 3. С. 104–114. <https://doi.org/10.14515/monitoring.2014.3.06> EDN: SIGFTN
- Вендина О. Могут ли в Москве возникнуть этнические кварталы? // *Вестник общественного мнения. Данные. Анализ. Дискуссии*. 2004. № 3. С. 52–64. EDN: HTLRGJ
- Вендина О.И., Панин А.Н., Тикунов В.С. Социальное пространство Москвы: особенности и структура // *Известия РАН. Серия географическая*. 2019. № 6. С. 3–17. <https://doi.org/10.31857/S2587-5566201963-17> EDN: JMQRHU
- Ермакова М.А., Варшавер Е.А., Иванова Н.С. Характеристики проживания и интеграции мигрантов в Москве и Московской области // *Вестник РУДН. Серия: Социология*. 2020. № 2. С. 363–381. <https://doi.org/10.22363/2313-2272-2020-20-2-363-381> EDN: GLUWKL
- Трушкова Е.А. Феномен этнических анклавов и его отражение в научных исследованиях // *Вестник Санкт-Петербургского университета. Социология*. 2018. Т. 11. Вып. 3. С. 377–392. <https://doi.org/10.21638/spbu12.2018.308> EDN: VKJAAJ
- Шустов А.В. Восточно-славянское население Средней Азии после распада СССР: этнодемографические процессы // *Археология, этнография и антропология Евразии*. 2018. Т. 46. № 3. С. 123–131. <https://doi.org/10.17746/1563-0102.2018.46.4.114-122> EDN: VPKQXY
- Шустов А.В. Контуры миграционного кризиса 2020–2022 гг. в России // *Социологические исследования*. 2023. № 4. С. 51–64. <https://doi.org/10.31857/S013216250023213-7> EDN: PIUJTM
- Logan J., Alba R., Zhang W. Immigrant Enclaves and Ethnic Communities in New York and Los Angeles // *American Sociological Review*. 2002. Vol. 67, no. 2. P. 299–322. <https://doi.org/10.2307/3088897>
- Portes A., Manning R. The immigrant enclave: Theory and empirical examples // *Competitive ethnic relations*. Orlando, FL : Academic Press, 1986. P. 47–68.
- Park R. The City: Suggestions for the Investigation of Human Behavior in the Urban Environment // Park, R E., Burgess E.W. The City. Chicago and London. 1925. P. 1–46.
- Wilson K.L., Portes A. Immigrant enclaves: An analysis of the labor market experiences of Cubans in Miami // *American Journal of Sociology*. 1980. Vol. 86, no. 2. P. 295–319. <https://doi.org/10.1086/227240>

References

- Andreeva, A.S., Ivanova, N.S., & Varshaver, E.A. (2020). Ethnic and migrant enclave? A case-study of residents' ethnic and migration origins in Kotelniki, a Moscow satellite city. *Urban Studies and Practices*, 5(52), 54–72. (In Russian). <https://doi.org/10.17323/usp54202054-72> EDN: MNBLKZ
- Ermakova, M.A., Varshaver, E.A., & Ivanova, N.S. (2020). Features of settlement and integration of migrants in Moscow and the Moscow Region. *RUDN Journal of Sociology*, 2, 363–381. (In Russian). <https://doi.org/10.22363/2313-2272-2020-20-2-363-381> EDN: GLUWKL

- Logan, J., Alba, R., & Zhang, W. (2002). Immigrant enclaves and ethnic communities in New York and Los Angeles. *American Sociological Review*, 67(2), 299–322. <https://doi.org/10.2307/3088897>
- Park, R. (1925). The city: Suggestions for the investigation of human behavior in the urban environment. In R.E. Park, & E.W. Burgess, *The City* (pp. 1–46). Chicago and London.
- Portes, A., & Manning, R. (1986). The immigrant enclave: Theory and empirical examples. In, S. Olzak & J. Nagel (Eds.). *Competitive ethnic relations* (pp. 47–68). Orlando, FL: Academic Press.
- Shustov, A.V. (2018). The Eastern Slavic population of Central Asia after the collapse of the USSR: Ethno-demographic processes. *Archeology, Ethnography and Anthropology of Eurasia*, 46(3), 123–131. (In Russian). <https://doi.org/10.17746/1563-0102.2018.46.4.114-122> EDN: VPKQXY
- Shustov, A.V. (2023). Contours of the migration crisis of 2020–2022 in Russia. *Sotsiologicheskie issledovaniya*, (4), 51–64. (In Russian). <https://doi.org/10.31857/S013216250023213-7> EDN: PIUJTM
- Trushkova, E.A. (2018). The phenomenon of ethnic enclave and its reflection in scientific research. *Vestnik of St. Petersburg University. Sociology*, 11(3), 377–392. (In Russian). <https://doi.org/10.21638/spbu12.2018.308> EDN: VKJAAJ
- Varshaver, E., Rocheva, A., Ivanova, N., & Ermakova, M. (2020). Residential concentrations of migrants in Russian cities: Is there a pattern? *Russian Sociological Review*, 19(2), 225–253. (In Russian). <https://doi.org/10.17323/1728-192x-2020-2-225-253> EDN: NZEGCO
- Varshaver, E.A., & Rocheva, A.L. (2014). Café communities as an environment for the ethnic integration of migrants in Moscow. *Monitoring of Public Opinion: Economic and Social Changes*, (3), 104–114. (In Russian). <https://doi.org/10.14515/monitoring.2014.3.06> EDN: SIGFTN
- Varshaver, E.A., Rocheva, A.L., & Ivanova, N.S. (2021). Factors and mechanisms of the formation of migrant residential concentration areas around markets. *Monitoring of Public Opinion: Economic and Social Changes*, 5, 425–449. (In Russian). <https://doi.org/10.14515/monitoring.2021.5.1939> EDN: MPVWAX
- Vendina, O. (2004). Can ethnic neighborhoods arise in Moscow? *Bulletin of Public Opinion. Data Analysis. Discussions (Sociological Research)*, (3), 52–64. (In Russian). EDN: HTLRGJ
- Vendina, O.I., Panin, A.N., & Tikunov, V.S. (2019). Social space of Moscow: Peculiarities and patterns. *Izvestiya RAN (Akad. Nauk SSSR). Seriya Geograficheskaya*, (6), 3–17. (In Russian). <https://doi.org/10.31857/S2587-5566201963-17> EDN: JMQHRU
- Wilson, K.L., & Portes, A. (1980). Immigrant enclaves: An analysis of the labor market experiences of Cubans in Miami. *American Journal of Sociology*, 86(2), 295–319. <https://doi.org/10.1086/227240>

Сведения об авторе:

Шустов Александр Владимирович — кандидат исторических наук, доцент кафедры социологии, Ярославский государственный университет им. П.Г. Демидова (e-mail: a.v.shustov@yandex.ru) (ORCID: Retrieved from <https://orcid.org/0000-0001-8826-530X>)

About the author:

Alexander V. Shustov — PhD in History, Associate Professor of the Department of Sociology, P.G. Demidov Yaroslavl State University (e-mail: a.v.shustov@yandex.ru) (ORCID: 0000-0001-8826-530X)



DOI: 10.22363/2313-1438-2025-27-2-398-409
EDN: GZCUAG

Научная статья / Research article

Влияние международной миграции из Центральной Азии в Россию на политико-экономические процессы в Центрально-Азиатском регионе

Е.В. Фомин  , А.А. Аверьянов 

Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова, Москва, Российская Федерация

 fominegorv@mail.ru

Аннотация. В современных условиях геополитического переустройства мира борьба за влияние в Центральной Азии усиливается, возрастает конкуренция за трудовые ресурсы региона. На сегодняшний день основным направлением миграции рабочей силы из центральноазиатских стран является Российская Федерация (около 70%), большинство денежных переводов в страны Центральной Азии также происходит из России (до 90% всех денежных переводов), Россия участвует во многих инвестиционных проектах в регионе. Цель исследования — показать связь между экономическими и политическими последствиями международной миграции из стран Центральной Азии в Российскую Федерацию. Денежные переводы мигрантов на родину и российские инвестиции в регион являются не просто «социальной страховкой», т. е. позволяют повысить средний уровень жизни и сократить бедность, но еще и способствуют поддержанию политической стабильности в странах Центральной Азии — на южных рубежах Российской Федерации. В то же время происходит формирование новых миграционных коридоров. Центрами притяжения становятся Китай, Турция, Израиль, Иран, Казахстан, Южная Корея и другие страны. Российская Федерация вынуждена участвовать в «дружеском соперничестве» и за влияние в регионе, и за трудовые ресурсы даже со своими партнерами. Авторами сделан вывод, что снижение миграционной активности, потока денежных переводов, стихийного запроса на сближение стран со стороны мигрантов ведет к политической нестабильности в Центральной Азии и уменьшению влияния России в регионе.

Ключевые слова: миграция, международная миграция, трудовая миграция, политические последствия миграции, денежные переводы, Центральная Азия, Узбекистан, Таджикистан, Киргизия

Заявление о конфликте интересов. Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

Для цитирования: Фомин Е.В., Аверьянов А.А. Влияние международной миграции из Центральной Азии в Россию на политико-экономические процессы в Центрально-Азиатском регионе // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Политология. 2025. Т. 27. № 2. С. 398–409. <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2025-27-2-398-409>

© Фомин Е.В., Аверьянов А.А., 2025



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/legalcode>

International Labor Migration and Its Transformative Effects on Political Landscapes Across Central Asian Nations

Egor V. Fomin  , Albert A. Averyanov 

Lomonosov Moscow State University, *Moscow, Russian Federation*

 fominegorv@mail.ru

Abstract. In today’s context of global geopolitical transformation, competition for influence in Central Asia has intensified, particularly regarding the region’s labor resources. Currently, approximately 70% of labor migration flows from Central Asian nations head towards the Russian Federation, while an overwhelming 90% of financial remittances back home originate from Russia. Additionally, Russia plays a significant role through numerous investment initiatives across the region. The primary objective of this research is to explore the interplay between the economic and political ramifications of international migration patterns involving Central Asian states and the Russian Federation. Remittances sent by migrant workers to their homelands, along with Russian investments within these regions, serve as more than mere forms of “social security.” They significantly elevate overall standards of living, alleviate poverty levels, and importantly, bolster political stability among Central Asian nations situated along Russia’s southern periphery. However, emerging trends indicate shifts in traditional migration routes. New hubs attracting labor migrants include countries such as China, Turkey, Israel, Iran, Kazakhstan, South Korea, and others. This evolving landscape compels the Russian Federation into engaging in what can be described as a friendly yet competitive race for regional influence—even with some of its closest allies. This study concludes that any reduction in migratory activities, decreased inflows of remittance funds, or diminished organic inclination toward closer ties among migrants would result in both increased political volatility within Central Asia and weakened Russian leverage over the area.

Keywords: migration, international migration, labor migration, political consequences of migration, remittances, Central Asia, Uzbekistan, Tajikistan, Kyrgyzstan

Conflicts of interest. The authors declare no conflicts of interest.

For citation: Fomin, E.V., & Averyanov, A.A. (2025). International labor migration and its transformative effects on political landscapes across Central Asian nations. *RUDN Journal of Political Science*, 27(2), 398–409. (In Russian). <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2025-27-2-398-409>

Введение: современные вызовы России в Центральной Азии

Центральная Азия — важнейший «геополитический перекресток» Евразии, за влияние на который борются нескольких крупных геополитических игроков¹. В условиях проведения специальной военной операции России на Украине и геополитического переустройства мира роль Центральной Азии возрастает, происходят попытки «коллективного Запада» отколоть регион от зоны влияния России. Н.Э. Андропова замечает, что необходимость отмежевания стран Центральной Азии от России сегодня фиксируется как в выступлениях

¹ Конкуренция крупных держав за влияние в регионе историческая и длится с разной интенсивностью с XIX в.

должностных лиц США, так и в американских документах внешнеполитического планирования. Основными целями США в Центральной Азии стали «децентрализация, диверсификация, поддержка суверенитета, демонополизация российского и китайского влияния в регионе» [Андропова 2024: 49].

Вышеописанные вызовы недвусмысленно показывают важность региона для российской безопасности на многие годы вперед. Внешнеполитическая ситуация вынуждает Российскую Федерацию проводить интенсивную интеграционную политику в отношении стран Центральной Азии, ориентируясь на собственные национальные интересы.

Согласно данным Евразийского банка развития, Россия наряду с Китаем является для стран Центральной Азии главным «экономическим донором». За первую половину 2023 г. российские инвестиции в регион составили 23,8 млрд долл. США². Тенденция увеличения инвестиций России в экономику стран Центральной Азии будет сохраняться и в будущем из-за переориентирования инвестиций, ранее предназначавшихся для западных рынков. Принимая во внимание вышеизложенную геополитическую ситуацию, мы предлагаем задать следующий вектор дискуссий: если инвестиции и денежные переводы идут в страны, находящиеся географически близко к Российской Федерации и являющиеся ее «южным подбрюшьем», каковы политические последствия этого явления для России и самих стран Центральной Азии?

Методология и методы исследования

В статье используются сравнительный и исторический методы, анализ тенденций и глобального политического прогнозирования, сопоставительно-институциональный анализ стран. В качестве эмпирического объекта исследования выступают три страны Центральной Азии — Узбекистан, Кыргызстан, Таджикистан, что обусловлено масштабными миграционными потоками из данных стран в Российскую Федерацию. В качестве информационной базы используются статистические данные Международной организации по миграции, Всемирного банка, Министерства внутренних дел России, Статистического агентства при Президенте Республики Узбекистан, Национального статистического комитета Кыргызской Республики.

Оценка последствий международной миграции из стран Центральной Азии на политические процессы в регионе

В научной дискуссии о миграции из центральноазиатских стран в Россию все чаще поднимаются вопросы экономического и социального характера, в частности влияния трудовых мигрантов на российский рынок труда,

² Малахов А., Серик Е., Забоев А. Мониторинг взаимных инвестиций ЕАБР — 2023. URL: <https://eabr.org/analytics/special-reports/monitoring-vzaimnykh-investitsiy-eabr-2023/?ysclid=m9qsd6wvri257929497> (дата обращения: 19.12.2023).

денежных переводов мигрантов, социальной интеграции и адаптации мигрантов в России. Этим вопросам посвящены недавние работы российских социологов [Шустов 2020; Воробьева, Топилин 2022; Варшавер 2023] и др. Многие вопросы, касающиеся миграции, широко обсуждаются общественными деятелями и СМИ, представления о глобальной миграции часто конструируются «в рамках популистской идеологии», что образует «каркас политической мифологии» [Малахов, Мотин 2020]. В относительной тени остаются вопросы влияния экспорта рабочей силы на многие процессы в самих странах Центральной Азии.

Приведем ряд позитивных и негативных последствий международной миграции и оценим их политико-экономическое значение. Для Российской Федерации миграция из Центральной Азии играет важную роль в экономическом развитии. В условиях сокращения численности населения трудоспособного возраста, демографического старения привлечение иностранных работников является острой необходимостью [Гребенюк 2020]. Для Центральной Азии экспорт рабочей силы и денежные переводы мигрантов снижают бедность, безработицу, сокращают социальное неравенство. Согласно последнему отчету Международной организации по миграции, вышедшему осенью 2024 г., денежные переводы являются «спасательными кругами» для экономик Таджикистана (51 % ВВП), Кыргызстана (31 % ВВП), Узбекистана (18 % ВВП), большая часть из которых приходится на Россию³. По данным Всемирного Банка, около 80 % денежных переводов идет на продукты питания, улучшение жилищных условий, еще по 10 % уходит на здравоохранение и образование⁴. Если денежные переводы стабильны и не являются единственным источником дохода, они стимулируют развитие малого предпринимательства, позволяют получать более качественные медицинские услуги, инвестировать в образование детей [Kumar 2018; Kakhkharov 2019].

Таким образом, денежные переводы мигрантов на родину выполняют своеобразную социальную функцию и выступают в качестве социальных пособий, так как позволяют бороться с бедностью и повышать средний уровень жизни, сберегать часть переводов в качестве накоплений, а также служат страховкой от несчастных случаев и стихийных бедствий.

Среди негативных последствий можно отметить то, что эффекты денежных переводов краткосрочны, а страны — получатели переводов становятся зависимыми от регулярных денежных поступлений. Зависимость экономики от международной экономической помощи и/или масштабных притоков денежных средств получила название «голландской болезни» (или «ресурсного проклятия»), по аналогии с «нефтяным проклятием»). В результате бедность

³ World Migration Report 2024 / M. McAuliffe, L.A. Oucho (eds.). International Organization for Migration (IOM). Geneva, 2024.

⁴ Remittances Remain Resilient but Are Slowing. Migration and Development Brief 38 June 2023. URL: <https://reliefweb.int/report/world/migration-and-development-brief-38-remittances-remain-resilient-are-slowing-june-2023-enarjaruzh> (accessed: 01.02.2025).

в рассматриваемых странах тормозит не только экономическое, но и политическое развитие [Макаренко, Мельвиль 2014].

Последствия международной миграции из стран Центральной Азии в Россию имеют не только экономический, но главным образом политический характер. И если экономические последствия проявляются в краткосрочной перспективе и могут быть измерены в денежном выражении, что значительно упрощает оценку их влияния, то политические последствия проявляются и оказывают влияние на общественную жизнь в средней и долгосрочной перспективе. Итак, денежные переводы не только локально повышают средний уровень жизни, влияя на отдельные домохозяйства, но и глобально помогают поддерживать стабильность в обществе, уменьшая социальное недовольство и снижая уровень социальной напряженности. Относительное материальное благополучие домохозяйств, таким образом, позволяет уменьшить недовольство государственным управлением и стабилизировать политическую обстановку.

Для Российской Федерации сегодня крайне важна стабильность на ее южных рубежах и нежелательна ситуация, при которой в странах Центральной Азии — высокая безработица, низкий уровень жизни и перманентные социально-политические конфликты. По данным Всемирного банка, именно низкие доходы, социальная нестабильность, низкий уровень медицины выступают главными драйверами миграции⁵. Поэтому в случае экономического и политического кризиса население стран Центральной Азии может массово начать искать более безопасное место, которым окажется в первую очередь Россия. Вышеприведенная аргументация показывает важность политической стабильности в странах, находящихся географически близко к российской границе.

Следующий важный эффект трудовой миграции в Россию состоит в том, что благодаря экспорту рабочей силы из Центральной Азии в Россию происходят постепенная правовая интеграция, интеграция рынков труда, формирование стабильных финансовых потоков, синхронизация систем образования.

Как показывают в своем исследовании А.А. Гребенюк, В.А. Протасова, и А.А. Аверьянов [2024], мигранты из Узбекистана, Кыргызстана и Таджикистана могут выступать ресурсом мягкой силы России, а также ресурсом, задающим вектор на интенсификацию межгосударственного взаимодействия⁶. На наш взгляд, аргументация авторов выглядит достаточно убедительной. По данным исследования, мигранты из Центральной Азии считают, что Россия должна продолжать оказывать экономическую помощь их странам (от 58 до 64 % респондентов в зависимости от страны выезда), со стороны мигрантов сохраняется запрос на углубление сотрудничества и социально-экономических связей с Россией (от 59 до 65 % респондентов в зависимости от страны), также

⁵ Migration. Overview // The World Bank. 2023. URL: <https://www.worldbank.org/en/topic/migration/overview> (accessed: 01.02.2025).

⁶ В ходе социологического анкетирования авторами были опрошены 600 респондентов.

трудовые мигранты положительно относятся к деятельности таких международных организаций, как ШОС, ЕАЭС и ОДКБ, но слабо понимают их роль и миссию.

Именно благодаря масштабным потокам трудовой миграции в Россию формируется положительное отношение трудовых мигрантов к совместным с Россией интеграционным объединениям. Несмотря на то, что мигранты не понимают принципов работы этих объединений, факт, что центральным звеном в них является Россия, говорит о формировании устойчивых позитивных представлений о России со стороны мигрантов. Это также свидетельствует о потенциале использования трудовых мигрантов в качестве ресурса мягкой силы⁷, который способен формировать запрос на интенсификацию интеграционного взаимодействия между странами Центральной Азии и Россией [Гребенюк, Протасова, Аверьянов 2024].

Уровень современных интеграционных процессов между странами определяется свободой перемещений товаров, капитала, инвестиций, рабочей силы. На сегодняшний день страны Центральной Азии и Российской Федерации «подталкивают» к сотрудничеству и интенсификации взаимодействия целый ряд факторов: мобильность трудовых мигрантов (интенсивные миграционные потоки между отдельными странами), стабильные денежные потоки, общее историческое прошлое, географическое расположение, совместные предприятия и инвестиционные проекты, потребности рынков труда в рабочей силе. Вышеперечисленные факторы показывают двусторонний запрос на интеграционное сотрудничество как со стороны Российской Федерации, так и со стороны стран Центральной Азии⁸.

⁷ Согласно исследованию, проведенному Российским советом по международным делам (РСМД), студенты из Центральной Азии выбирают обучение в России в том числе из-за легкости вливания в культурную и языковую среду, наличия механизмов адаптации и сети землячеств. Большинство стремятся получить российское образование, чтобы после окончания учебного заведения трудоустроиться в России или на родине (57%). См.: Образовательное сотрудничество России и стран Центральной Азии в контексте интернационализации систем высшего образования. URL: <https://russiancouncil.ru/news/sessiya-obrazovatelnoe-sotrudnichestvo-rossii-i-stran-tsentralnoy-azii-v-kontekste-internatsionaliza/> (дата обращения: 01.02.2025).

⁸ Приведем несколько примеров. В условиях оказываемого санкционного давления со стороны ЕС и США ни одна страна Центральной Азии не ввела санкции против России. В результате Узбекистан и Киргизия смогли существенно увеличить экспорт в Россию многих товаров, что позволило им увеличить ВВП, простимулировать развитие транспортной инфраструктуры, улучшить логистику. Экспорт из Узбекистана в Россию в 2022 г. вырос на 52,6% и составил 2,59 млрд долл. США (доля экспорта 17%). См.: Статистическое агентство при Президенте Республики Узбекистан. URL: <https://stat.uz/en/> (дата обращения: 01.02.2025). Экспорт из Киргизии в Россию вырос на 172% и составил более 1 млрд долл. (доля экспорта составила почти половину всего экспорта страны — 47%). Удельный вес Киргизии в торговле с Российской Федерацией внутри ЕАЭС составил 72,8%. См.: Взаимная торговля Кыргызской Республики товарами с государствами-членами Евразийского экономического союза (бюллетень) / Национальный статистический комитет Кыргызской Республики. 2024. URL: <https://www.stat.gov.kg/ru/publications/vzaimnaya-torgovlya-tovarami-kyrgyzskoj-respubliki-s-gosudarstvami-chlenami-evrazijskogo-ekonomicheskogo-soyuza/> (дата обращения: 01.02.2025).

В странах Центральной Азии уже активно работают крупные российские мобильные операторы, широкую деятельность в Узбекистане и Киргизии ведут «Росатом»⁹, «Интер-РАО»¹⁰, маркетплейсы Wildberries¹¹ и Ozon¹², а также тысячи других российских компаний. Расширение экономического присутствия российского бизнеса в регионе будет способствовать и более тесным политическим связям Российской Федерации и центральноазиатских стран, так как появится необходимость администрировать и согласовывать работу совместных предприятий.

Интенсификация политического взаимодействия в таком случае является логическим продолжением целенаправленной экономической интеграции, а экономические решения в интеграционном процессе всегда имеют политический окрас «в умах участников интеграционного процесса» [Haas 1964]. Вместе с тем необходимо учитывать, что политическая нестабильность приводит к нестабильности экономической, поэтому в странах Центральной Азии политические кризисы могут отталкивать крупных инвесторов.

Говоря о геополитических рисках снижения интенсификации миграции из стран Центральной Азии в Российскую Федерацию, следует отметить, что сегодня крупными центрами притяжения мигрантов из Узбекистана, Кыргызстана и Таджикистана становятся другие геополитические игроки. Еще в 2016 г. российский исследователь миграции С.В. Рязанцев предполагал, что поток трудовых мигрантов может переместиться в страны Ближнего Востока (Израиль, Иран), Персидского залива (Саудовская Аравия, ОАЭ), Восточной Азии (Индия, Китай, Южная Корея) [Ryazantsev 2016]. Спустя восемь лет наметившаяся тенденция стала политической реальностью. Согласно последнему отчету Международной организации по миграции, Российская Федерация продолжает оставаться основным местом назначения мигрантов из Центральной Азии, но миграционные коридоры постепенно меняются и все больше мигрантов предпочитают переезжать в Европу и страны Восточной Азии. С 2016 по 2019 г. поток мигрантов из Центральной Азии в Европу вырос на 14 %, а в Южную Корею — на 92 %¹³. Правительство Таджикистана, например, в рамках по диверсификации направлений трудовой миграции уже заключило договоры о сотрудничестве с Саудовской Аравией и ведет переговоры

⁹ Росатом. Центральная Азия. 2024. URL: <https://atommedia.online/reference/rosatom-centralnoj-azii/> (дата обращения: 01.02.2025).

¹⁰ «Интер РАО» прорабатывает возможность экспорта электроэнергии в Узбекистан. 2024. URL: <https://newshub.uz/archives/28906> (дата обращения: 01.02.2025).

¹¹ Ozon и Wildberries усиливают инвестиции в Казахстан и Узбекистан. 2024. URL: <https://tribune.kz/ozon-i-wildberries-usilivayut-investitsii-v-kazahstan-i-uzbekistan/> (accessed: 01.02.2025).

¹² Ozon объявил о запуске бизнеса в Киргизии. URL: <https://rb.ru/news/ozon-kyrgyziya/> (accessed: 01.02.2025).

¹³ World Migration Report / М. McAuliffe, L.A. Oucho (eds.) // International Organization for Migration (IOM), Geneva, 2024.

с Израилем, Португалией, Великобританией¹⁴. С. Джурахонзода — заместитель директора Центра стратегических исследований при Президенте Республики Таджикистан в качестве рекомендаций по предотвращению трудовой миграции молодежи указывает на необходимость более тесного сотрудничества служб занятости Таджикистана и зарубежных работодателей для того, чтобы молодежь могла «проводить стажировки за рубежом в виртуальных организациях, тем самым повысив свои знания, умения и навыки по специальности в получении новых специальностей» [Джурахонзода 2021].

Формирование новых миграционных коридоров несет геополитические риски для Российской Федерации, ведет к снижению стихийной интеграции между странами — снижению международной миграции, потока денежных переводов, уменьшению стихийного запроса на сближение стран Центральной Азии с Россией. К снижению стихийной интеграции ведет и рост антимигрантских настроений, подогреваемых российскими СМИ [Малахов, Мотин 2020]. Вышеперечисленные риски говорят об угрозе получить в будущем недостаточно лояльные к России страны.

Далее отметим негативные политические аспекты международной миграции для самих стран Центральной Азии.

Во-первых, страны Центральной Азии не заинтересованы в реинтеграции вернувшихся на родину трудовых мигрантов, что также несет ряд негативных последствий для политической сферы. С.В. Рязанцев замечает, что правительство Таджикистана не заинтересовано в возвращении мигрантов на родину, а при возвращении мигранты вынуждены самостоятельно решать бытовые проблемы с помощью друзей и родственников [Рязанцев, Хонходжаев, Акрамов 2021]. Такая ситуация не только ухудшает социальное и экономическое положение населения и ситуацию на рынке труда, но и усиливает политическое недовольство.

Во-вторых, возникают проблемы для развития человеческого капитала, вызванные потерей высококвалифицированных специалистов, их возможной деквалификацией, так как при отъезде учителей, врачей, инженеров им оказывается сложно трудоустроиться в России по специальности, они вынуждены соглашаться на низкоквалифицированную или неквалифицированную работу, а типичная профессиональная траектория характеризуется «нисходящей трудовой мобильностью и занятостью на должностях, худших по сравнению с занимаемыми на родине». В случае потери работы в России, мигранты уже не смогут работать по специальности ввиду деквалификации [Гребенюк, Максимова, Агеенко 2023].

Такая ситуация не только ухудшает социально-экономическое положение населения и ситуацию на рынке труда, но и усиливает политическое недовольство.

¹⁴ Это показывает, что в перспективе конкуренция за рабочую силу из Центральной Азии будет возрастать. См.: Migration Outlook Eastern Europe and Central Asia 2023 Six migration issues to look out for in 2023 Origins, key events and priorities for Europe. URL: https://www.icmpd.org/file/download/59104/file/230215_ICMPD_Migration_Outlook_EasternEuropeCentralAsia_2023_final.pdf (дата обращения: 01.02.2025).

По данным Международной организации по миграции, для высококвалифицированной молодежи Центральной Азии основными причинами миграции выступают как экономические, так и политические причины. Для молодежи Киргизии это бюрократия и безнаказанность чиновников (57,4 %), безработица и низкий уровень жизни (54,8 %), неуверенность в будущем (36,9 %), отсутствие карьерных перспектив (27,4 %). Для молодежи Узбекистана это высокий уровень безработицы (38,2 %); коррупция, бюрократия, неэффективное госуправление (36,8 %); архаизация общества (36,8 %). Для молодежи Таджикистана — коррупция, бюрократия, безнаказанность, неэффективное государственное управление (18,3 %), низкая заработная плата, отсутствие социальных гарантий (18,3 %), нестабильная социально-экономическая ситуация (14,3 %). Также популярными ответами являются отсутствие возможности самореализации, коррупция, nepotизм (фаворитизм, кумовство), несоблюдение прав и свобод граждан¹⁵.

Политические проблемы вместе с экономическими и культурными проблемами приводят к нежеланию мигрантов возвращаться на родину, что усиливает кризис в политике, социальной и правовой сферах, системе образования, ухудшая с каждой миграционной волной качество человеческого капитала. Мигранты со временем становятся аполитичными и индифферентными, а в случае невозвратной миграции могут полностью утратить интерес к политическим процессам на родине, переключаясь на политические процессы в стране-реципиенте.

Представители госаппарата стран и академического сообщества многие годы констатируют политические проблемы, появившиеся в результате массовой трудовой миграции из стран Центральной Азии. Много говорится о необходимости изменения миграционного законодательства, необходимости иметь гибкую миграционную политику, но эти вопросы остаются нерешенными. Последствия влияния трудовой миграции на политические процессы представлены в табл.

Влияние международной миграции на политические процессы в Центральной Азии

Позитивные эффекты	Негативные эффекты
Углубление экономической и политической интеграции со странами — реципиентами трудовых мигрантов	Отсутствие программ по реинтеграции мигрантов, что при возвращении усиливает политическое недовольство
Снижение уровня бедности и безработицы, стабилизация политической обстановки	Создание образа недостаточно развитой и несамостоятельной страны
Создание совместных предприятий повышение занятости на рынках труда ведет к политической стабильности	Миграция высококвалифицированных специалистов ухудшает качество человеческого капитала
Выезд представителей оппозиции, снижение политической напряженности	Политическая нестабильность отталкивает зарубежных инвесторов
	Потеря избирателей. Мигранты становятся аполитичными

Источник: составлено Е.В. Фоминым, А.А. Аверьяновым.

¹⁵ Внешняя молодежная миграция в странах Центральной Азии: анализ рисков и минимизация негативных последствий. URL: https://publications.iom.int/system/files/pdf/external_youth_migration_ru.pdf (дата обращения: 01.02.2025).

The impact of international migration on the political processes in the Central Asia

Positive effects	Negative effects
Deepening economic and political integration with recipient countries of migrant workers	Lack of programs for the reintegration of migrants, which increases political discontent upon return
Reduction of poverty and unemployment, stabilization of the political situation	Creating an image of an underdeveloped and not self-sufficient country
The creation of joint ventures and increased employment in the labor markets leads to political stability	Migration of highly qualified specialists worsens the quality of human capital
Departure of opposition representatives, reduction of political tension	Political instability is pushing away foreign investors
	Loss of voters. Migrants are becoming apolitical

Source: compiled by E.V. Fomin, A.A. Averyanov.

Заключение

Международная миграция играет важную политико-экономическую роль для стран — доноров трудовых ресурсов — Узбекистана, Таджикистана, Киргизии. Она позволяет сократить социальное неравенство, снизить уровень бедности, повысить уровень жизни и, как следствие, уменьшить политическое напряжение. Все это позволяет обеспечить экономическую и политическую стабильность как в отдельных странах, так и во всем Центрально-Азиатском макрорегионе. Миграция из центральноазиатских стран позволяет Российской Федерации справиться с дефицитом рабочей силы, гарантировать социально-политическую стабильность на своих южных рубежах. Сегодня тесное сотрудничество стран детерминируется в том числе сложившейся миграционной активностью. При этом экономическая нестабильность в странах Центральной Азии способна вызвать нестабильность в политической сфере. Переориентация инвестиций, увеличение присутствия российских компаний в регионе, использование мигрантов, работающих в России, в качестве ресурса мягкой силы будут способствовать экономико-политической устойчивости обеих сторон, что будет приводить к росту влияния России в регионе.

Поступила в редакцию / Received: 05.11.2023

Доработана после рецензирования / Revised: 21.02.2025

Принята к публикации / Accepted: 01.03.2025

Библиографический список

- Андропова Н.Э. Когнитивная война коллективного Запада с государствами Центральной Азии: через призму конфронтации с Россией : монография. Москва : Дашков и Ко, 2024.
- Варшавер Е.А. Интеграция мигрантов через призму конструктивистского подхода к этничности // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Политология. 2023. Т. 25, № 2. С. 377–396. <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2023-25-2-377-396> EDN: ХИСТАА

- Воробьева О.Д., Топилин А.В. Влияние денежных переводов из России в страны Средней Азии на экономическое развитие // Вестник Южно-Российского государственного технического университета. Серия: Социально-экономические науки. 2022. Т. 15, № 4. С. 85–96. <https://doi.org/10.17213/2075-2067-2022-4-85-96> EDN: PFCTZC
- Гребенюк А.А. Потребность российской экономики в иностранных трудовых ресурсах в условиях внедрения новых технологий // Экономика региона. 2020. Т. 16. № 2. С. 507–521. <http://doi.org/10.17059/2020-2-13> EDN: VIAOBU
- Гребенюк А.А., Протасова В.А., Аверьянов А.А. Отношение трудовых мигрантов из Центральной Азии к международным интеграционным объединениям на постсоветском пространстве // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Международные отношения. 2024. Т. 24, № 1. С. 107–125. <https://doi.org/10.22363/2313-0660-2024-24-1-107-125> EDN: DVSVAO
- Гребенюк А.А., Максимова А.С., Агеенко А.Ю. Русский язык в контексте социально-экономической адаптации трудовых мигрантов из Центральной Азии в России // Вестник Московского университета. Серия 18. Социология и политология. 2023. Т. 29, № 4. С. 167–187. <https://doi.org/10.24290/1029-3736-2023-29-4-167-187> EDN: WKFFTF
- Джурахонзода С. Международная практика оказания услуг службой занятости населения // Таджикистан и современный мир. 2021. № 3. Душанбе. С. 112–123. EDN: ZRRXES
- Макаренко Б.И., Мельвиль А.Ю. Как и почему «зависают» демократические транзиты? Посткоммунистические уроки // Политическая наука. 2014. № 3. С. 9–39. EDN: SQJVVT
- Малахов В.С., Мотин А.С. Миграция как реальность и как элемент политической мифологии // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Политология. 2020. Т. 22, № 3. С. 327–338. <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2020-22-3-327-338> EDN: RUXDYF
- Рязанцев С.В., Хонходжаев Ф.Т., Акрамов Ш.Ю. и др. Возвратная миграция в Таджикистан: формы, тенденции, последствия // Центральная Азия и Кавказ. 2021. Т. 24, № 2. С. 178–191. <https://doi.org/10.37178/ca-c.21.2.14> EDN: EDAEHF
- Шустов А.В. Циркулярные миграции между Россией и странами СНГ в условиях кризиса: масштабы и последствия // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Политология. 2020. Т. 22, № 3. С. 415–427. <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2020-22-3-415-427> EDN: IYZVJG
- Haas E.B. *Beyond the Nation-State: Functionalism and International Organization*. Stanford : Stanford University Press, 1964.
- Kakhkharov J. Migrant remittances as a source of financing for entrepreneurship // *International Migration*. 2019. Vol. 57, no. 5. P. 37–55. <https://doi.org/10.1111/imig.12531> EDN: HOEHNY
- Kumar R. The effect of remittances on economic growth in Kyrgyzstan and Macedonia: Accounting for financial development // *International Migration*. 2018. Vol. 56, no. 1. P. 95–126. <https://doi.org/10.1111/imig.12372> EDN: YGJEUH
- Ryazantsev S. Labour migration from Central Asia to Russia in the in the Context of Economic Crisis. No. 3. URL: <https://eng.globalaffairs.ru/articles/labour-migration-from-central-asia-to-russia-in-the-context-of-the-economic-crisis/?ysclid=m9qt9ely4w531827669> (accessed: 31.08.2016).

References

- Andronova, N.E. (2024). *The cognitive war of the collective west against the states of Central Asia through the prism of confrontation with Russia*. Moscow: Dashkov i Ko. (In Russian).
- Dzhurahonzoda, S. (2021). International Practice of providing services by the employment service. *Tajikistan and contemporary world*, 3, 112–123. EDN: ZRRXES
- Grebenyuk, A.A., Protasova, V.A., & Averyanov, A.A. (2024). Attitudes of labor migrants from Central Asia to international integration organizations in the post-Soviet space. *Vestnik RUDN. International Relations*, 24(1), 107–125. (In Russian). <https://doi.org/10.22363/2313-0660-2024-24-1-107-125> EDN: DVSVAO

- Grebenyuk, A.A. (2018). Demand of the Russian economy for foreign labour force in the context of new technologies implementation. *Economy of Region*, 16(2), 507–521. (In Russian). <http://doi.org/10.17059/2020-2-13> EDN: BIAOBU
- Grebenyuk, A.A., Maximova, A.S. & Ageenko, A.Yu. (2023). The Russian language in the context of socio-economic adaptation of labor migrants from Central Asia in Russia. *Bulletin of Moscow University. Series 18. Sociology and Political Science*, 29(4), 167–187. (In Russian). <https://doi.org/10.24290/1029-3736-2023-29-4-167-187> EDN: WKFFTF
- Haas, E.B. (1964). *Beyond the nation-state: Functionalism and international organization*. Stanford: Stanford University Press.
- Kakhkharov, J. (2019). Migrant remittances as a source of financing for entrepreneurship. *International Migration*, 57(5), 37–55. <https://doi.org/10.1111/imig.12531> EDN: HOEHNY
- Kumar, R. (2018). The effect of remittances on economic growth in Kyrgyzstan and Macedonia: Accounting for financial development. *International Migration*, 56(1), 95–126. <https://doi.org/10.1111/imig.12372> EDN: YGJEUH
- Makarenko, B.I. & Melville A.Y. (2014). How do transitions to democracy get stuck and where? Lessons from post-communism. *Political Science (RU)*, (3), 9–39. (In Russian). EDN: SQJVVT
- Malakhov, V.S. & Motin, A.S. (2020). Migration as a reality and a part of political mythology. *RUDN Journal of Political Science*, 22(3), 327–338. (In Russian). <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2020-22-3-327-338> EDN: RUXDYF
- Ryazantsev, S. (2016). Labour migration from Central Asia to Russia in the context of the economic crisis. *Russia in Global Affairs*, 8(3). Retrieved August 31, 2016, from <https://eng.globalaffairs.ru/articles/labour-migration-from-central-asia-to-russia-in-the-context-of-the-economic-crisis/?ysclid=m9qt9ely4w531827669>
- Ryazantsev, S.V., Khonkhodjaev, F.T. & Akramov, Sh.Y. (2021). Return migration to Tajikistan: Forms, trends, consequences. *Central Asia and Caucasus*, 24(2), 178–191. (In Russian). <https://doi.org/10.37178/ca-c.21.2.14> EDN: EDAEHF
- Shustov, A.V. (2020). Circular migration between Russia and CIS Countries in a crisis: Scope and consequences. *RUDN Journal of Political Science*, 22(3), 415–427. (In Russian). <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2020-22-3-415-427> EDN: IYZVJG
- Varshaver, E.A. (2023). Integration of migrants through the lens of a constructivist approach to ethnicity. *RUDN Journal of Political Science*, 25(2), 377–396. (In Russian). <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2023-25-2-377-396> EDN: XICTAA
- Vorobyeva, O.D., & Topilin, A.V. (2022). The impact of money transfers from Russia to Central Asian countries on economic development. *Bulletin of the South-Russian State Technical University (NPI) Series Socio-Economic Sciences*, 15(4), 85–96. (In Russian). <https://doi.org/10.17213/2075-2067-2022-4-85-96> EDN: PFCTZC

Сведения об авторах:

Фомин Егор Васильевич — кандидат социологических наук, старший преподаватель Высшей школы современных социальных наук (факультет), МГУ имени М.В. Ломоносова (e-mail: fominegorv@mail.ru) (ORCID: 0000-0001-5513-4848)

Аверьянов Альберт Андреевич — аспирант факультета глобальных процессов, МГУ имени М.В. Ломоносова (e-mail: averyanov.alia@mail.ru) (ORCID: 0009-0008-3039-1985)

About the authors:

Egor V. Fomin — PhD in Sociological Sciences, Senior Teacher of the Higher School of Modern Social Sciences (faculty), Lomonosov Moscow State University (e-mail: fominegor1@mail.ru) (ORCID: 0000-0001-5513-4848)

Albert A. Averyanov — Post-graduate Student of the Faculty of Global Studies, Lomonosov Moscow State University (e-mail: averyanov.alia@mail.ru) (ORCID: 0009-0008-3039-1985)