

DOI 10.35775/PSI.2025.123.6.023

УДК 32

В.В. ГОРОБЕЦ

аспирант кафедры российской политики
факультета политологии МГУ имени М.В. Ломоносова,
Россия, г. Москва
E-mail: vladimir.gorobets.01@mail.ru

ОСОБЕННОСТИ ВИДЕОИГР В КОНТЕКСТЕ ПОЛИТИЧЕСКОЙ СОЦИАЛИЗАЦИИ МОЛОДЕЖИ

В статье рассматриваются отличные от других артефактов массовой культуры особенности видеоигр и возможность их применения в процессах политической социализации молодежи. Актуальность исследования заключается в широком круге потребителей видеоигр, проникновением политического в изначально развлекательные структуру и содержание видеоигр, а также отсутствием работ, систематизирующих ключевые характеристики видеоигр в процессах политической социализации. Цель данной работы – выявить ключевые особенности видеоигр в контексте политической социализации молодежи. Теоретико-методологическая база основывается на системном подходе (политическая социализация) и концепции оперантного обуславливания Б.Ф. Скиннера (видеоигры). В качестве методов исследования были использованы case study, позволяющий определить ключевые особенности видеоигр в контексте политической социализации, и сравнительный анализ, благодаря которому были выявлены отличия между сферой видеоигр и другими артефактами массовой культуры, а также между жанрами самих видеоигр. В результате автор приходит к выводу о том, что видеоигры обладают рядом особенностей, которые привлекают представителей молодежи и могут являться потенциалом при реализации политической социализации. Среди них - интерактивность, агентность, нелинейность и вариативность действий, двухсторонняя коммуникация, процедурность, большая продолжительность вовлечения и связанная с этим эмоциональная привязанность. В статье также выделяются наиболее подходящие жанры видеоигр для политической социализации. В частности, шутеры, стратегии, симуляторы и образовательные игры. Отмечается, что каждый из жанров акцентирует внимание на разные политические области, поэтому их нужно использовать системно.

Ключевые слова: политическая социализация, видеоигры, молодежь, интерактивность, агентность, процедурная риторика, жанры видеоигр.

Современный мир характеризуется возрастанием роли новых медиа и массовой культуры в социуме. Это приводит к трансформации существующих социальных практик воспроизводства ценностей и поведенческих ролей. Если раньше за процессы социализации (в т.ч. политической) отвечали, прежде всего, классические институты, такие как семья, школа, близкий круг знакомых и сопутствующие социально-политические агенты (государство, армия и церковь),

то сегодня не менее значимую роль играет сфера новых медиа, оказывающая влияние на молодое поколение большинства стран [5. С. 88-97; 7. С. 573-585].

Среди таких факторов выделяется область видеоигр. В отличие от других артефактов массовой культуры, которые имеют более продолжительную историю существования и развития, видеоигры – относительно новый феномен, который получил массовое распространение в 1980-х, а научную институционализацию – лишь в 2001 году [4]. На сегодняшний день, по данным социологических исследований, количество игроков по всему миру превысило 3.7 миллиардов человек, что говорит о серьезном увлечении видеоиграми в разных странах и среди разных поколений. При этом видеоигры не являются исключительно способом досуга и развлечений. Многочисленные исследования подтверждают, что видеоигры обладают политическим потенциалом, являясь, с одной стороны, политическим инструментом формирования представлений, ценностей и образов [2. С. 96-104], с другой – отражением отношения разработчиков и игрового сообщества к текущим политическим событиям [15. Р. 1-9]. Тенденции инкорпорации и проникновения политического в развлекательную структуру видеоигр требует осмысления особенностей видеоигр в контексте реализации политической социализации молодежи.

Политическая социализация – «процесс включения человека в политическую систему» [14. Р. 4-6], предполагающий не только получение молодым человеком фактических знаний о политическом мире, но и применение их на практике благодаря усвоению политических ролей и ценностей. Данное понятие является достаточно широким и интегрирует различные сферы политической жизни: политическое просвещение и образование, гражданский и электоральный активизм, образно-символическое восприятие, ценностно-нормативные аспекты политики и др. Видеоигры являются одним из факторов, оказывающих влияние на вышеперечисленные политические аспекты и транслирующий соответствующие сюжеты.

Цель данной работы – выявить ключевые особенности видеоигр в контексте политической социализации молодежи. Процессы политической социализации рассматриваются в работе через системный подход [12]. В этой связи отмечается, что основную роль в стабильном функционировании политической системы играют воспроизводство политической культуры и политическая социализация, которые могут корректировать требования для «входа» в систему через различные инструменты, в том числе через видеоигры. Сами видеоигры анализируются в работе через концепцию оперантного обуславливания [17], суть которой заключается в подкреплении поведения через последствия поведения (ожидаемые положительные стимулы). В качестве методов исследования были выбраны case study, который позволил определить ключевые особенности видеоигр через анализ конкретных видеоигр, и сравнительный анализ, благодаря которому были выявлены отличия между сферой видеоигр и другими артефактами массовой культуры в контексте политической социализации, а также между жанрами с политическими сюжетами.

Стоит отметить, что видеоигры обладают рядом принципиальных особенностей, отличающих их от других факторов и агентов политической социализации. Ключевой особенностью всех видеоигр является их **интерактивная** основа. Данная характеристика была выделена в первой защищенной диссертации по видеоиграм Мэри Энн Баклз в 1985 году. Несмотря на филологический характер работы, автор отметила, что особое качество видеоигр, которое отличает их от других видов массовой культуры - необходимость самому принимать решения для развития сюжета [11]. Если в кинематографе, литературе и комиксах сюжет создан вне потребителя (зрителя, читателя), то в видеоиграх игрок интегрирован в происходящие события, и именно от его действий зависит, сможет ли он продолжить сюжетную линию. Таким образом, человек перестает быть внешним наблюдателем в повествовании.

Данная идея позволяет сделать вывод о том, что интерактивность приводит к трансформации человека как объекта, на которого направлены те или иные материалы для обеспечения политической социализации. В случае с видеоиграми, человек приобретает форму агента в процессах политической социализации. **Агентность** игроков заключается в способности осознанно принимать решения и влиять на игровой мир, а затем переносить данные практики в реальность. Более того, дополняет данный фактор возможность «модифицировать» некоторые игры (игра в жанре «песочница» **Garry's Mod**), создавать персонажей (**Sims 4**) или сетевые сообщества, объединяющие игроков («кланы» в **Warface** или **Call of Duty Mobile**). Идея об агентности игроков не является столь популярной в науке, однако в 2009 году Мигель Сикарт высказал предположение, что за воспитание этичности через видеоигры ответственны не только разработчики, но и сами игроки. Принимая те или иные решения, они «размышляют о своих собственных ценностях и ценностях других игроков» [16], пытаясь улучшить ту виртуальную реальность, в которой они существуют. Агентность позволяет говорить о том, что политическая социализация может осуществляться за счет внутриигровых действий самого человека, а не только под влиянием той реальной социально-политической среды, в которой он существует.

Дополняет данную характеристику еще одна особенность видеоигр – **нелинейность сюжета и вариативность выбора**. Данные функции есть не во всех видеоиграх, однако многие современные (например, **Papers, Please**) позволяют игроку прийти к разным концовкам за счет их собственных действий. Это, таким образом, поднимает вопрос об ответственности игрока при принятии решений. Ошибочные решения ведут к негативной концовке или поражению. В подобных играх заложен, таким образом, «метод проб и ошибок», который позволяет лучше понять функционирование реального политического мира и перенести знания в реальную жизнь. Можно сделать вывод о том, что самостоятельное принятие решений в видеоиграх с политическими нарративами (агентность) и возможностью выбора будет развивать у игроков критическое мышление в отношении политических процессов.

Стоит также отметить, что особенностью видеоигр в контексте политической социализации является **двухсторонний характер коммуникации**, во-первых, между игроком и другими игроками, во-вторых, между игроком и игрой (включая политические нарративы, сюжеты и сообщения). Самсонова Т.Н. и Наумова Е.С. отмечают «функциональную неполноту влияния» [8. С. 247-264] СМИ и новых медиа в процессах политической социализации ввиду «однаправленности и отсутствия обратной связи» [8. С. 247-264]. Видеоигры преодолевают данный барьер за счет взаимодействия игрока с самой игрой. В этой связи можно считать, что действие игрока является единичным актом коммуникации (или высказыванием) с точки зрения механик игры. На это действие игрок получает ответ со стороны игры, то есть обратную связь на принятое им решение. Таким образом, процесс политической социализации перестает быть методическим и односторонним, как это часто бывает в школе или при использовании других артефактов массовой культуры. Диалоговый формат взаимодействия между игроком и политическими нарративами обеспечивается благодаря вышеупомянутой интерактивности.

Особое место с точки зрения политической социализации занимает **продолжительность вовлечения** в процесс потребления тех или иных продуктов массовой культуры. В случае с видеоиграми данный процесс является более длительным. Для прохождения некоторых игр требуются десятки и сотни часов. Так, чтобы пройти основную историю игры **Far Cry 6** о революции в вымышленной латиноамериканской стране, человеку потребуется около 25 часов. С учетом дополнительных миссий, данное время будет превышать 60 часов. Продолжительные одиночные игры могут создать более сильную эмоциональную связь между игроком и главным героем игры, что позволяет эффективнее влиять на политические ориентации или мнения по тем или иным вопросам. Многопользовательские игры (например, политические стратегии), в свою очередь, позволяют повторять один и тот же сюжет благодаря соревнованию между двумя и более игроками как основной механике, так как каждый опыт игры будет являться уникальным и длительность удержания будет больше. Это приводит к прочной связи с игровым сообществом, которое также становится для человека агентом политической социализации.

Тем не менее, несмотря на обозначенные выше особенности видеоигр, агентность игроков и интерактивность процесса прохождения все же ограничены **геймплеем** и **процедурами** игры, которые отсутствуют в других сферах массовой культуры. Процедуры видеоигр в науке активно изучались людологами. По их мнению, акцент в исследованиях нужно делать не на сюжетах и образах, а на правилах и механиках, в которых существует игрок [13. Р. 365-371]. Американский исследователь видеоигр Ян Богост в 2007 году выпустил книгу «Убедительные игры: выразительная сила видеоигр» [10] и ввел термин «**процедурная риторика**», который означает «искусство убеждения посредством основанных на правилах представлений и взаимодействий» [10]. По мнению исследователя, игры воспринимаются нами как намеренное выражение определенной точки

зрения. Видеоигры становятся риторическими (то есть убеждающими), когда затрагивают часть человеческого опыта. Особые убеждающие дискуссии, которые автор называет «типичными», происходят именно в политической сфере. По этой причине Богост предпринимает попытку проанализировать, как видеоигры влияют на формирование политических сообщений через правила и структуру игры. Прежде всего, он отмечает, что видеоигры обладают способностью объяснения механизмов функционирования работы политических систем и процессов, что, в свою очередь, является частью политической социализации. В пример он приводит игру **Civilization**, которая моделирует процессы управления и принятия решений, что помогает игрокам осознать сложности политического и экономического управления государством. В некоторых случаях видеоигры способны поднимать острые политические проблемы. Богост рассматривает игру **Darfur is Dying**, которая была создана с целью повышения осведомленности о гуманитарном кризисе в Дарфуре. В отдельных случаях игры могут стать инструментом пропаганды. В книге фигурирует серия игр **America's Army**, которая повышает имидж военной службы и вербует подростков в армию США. Несмотря на кажущуюся широту действий, процедуры игры конструируют «иллюзию свободы» [6. С. 97-101] выбора, которая формирует у игрока мнение о том, что решение принимает лично он. Данный аспект, с одной стороны, может использоваться для плавного усвоения молодежью информации о политической реальности и мире с опорой на провозглашаемые отдельным государством ценности, с другой – для навязывания деструктивного, критического отношения к государству или отдельным политическим фигурам.

Структура и особенности видеоигр позволяют сделать вывод о существовании, как минимум, трех уровней политической социализации – **непосредственный, опосредованный и одновременный**. Непосредственный уровень связан с выявлением различных политических нарративов, «месседжей», образов или символов в процессе прохождения игры. Опосредованный уровень политической социализации реализуется через игровые сообщества, которые существуют и вне процессов прохождения игры. Одновременный уровень позволяет приобретать политически окрашенную информацию и тут же обсуждать ее с другими игроками благодаря коммуникативным технологиям видеоигр, не отвлекаясь от процесса прохождения.

Таким образом, в статье выделены следующие особенности видеоигр в контексте политической социализации: интерактивность, агентность, нелинейность и вариативность действий, процедурность, большая продолжительность вовлечения и связанная с этим эмоциональная привязанность. Несмотря на сложно контролируемый характер политической социализации, акты двухсторонней коммуникации и проявление агентности на основе «иллюзии свободы» выбора позволяют говорить о возможности плавной интеграции процессов политической социализации в жизнь молодежи через видеоигры. В этом случае информация о политическом мире и повышение политической культуры могут не восприниматься представителями молодежи как навязанные государством

или иными акторами в одностороннем порядке. В то же время, таким подходом не следует злоупотреблять ввиду того, что включение человека в политическую жизнь не должно происходить полностью искусственно, так как сформированные политические роли и ценности не будут являться устойчивыми. Представляется, что при разработке или внедрении видеоигр для реализации процессов политической социализации акцент лучше делать на запрос и интерес к конкретным сюжетам со стороны представителей молодежи.

Преимущества видеоигр в данных процессах по сравнению с другими сферами массовой культуры отражены в следующей таблице:

Видеоигры	Другие сферы массовой культуры
Человек - одновременно агент и объект политической социализации	Человек - только объект политической социализации
Всегда обладают интерактивностью	В редких случаях обладают интерактивностью
3 уровня политической социализации: непосредственный, опосредованный и одновременный	2 уровня политической социализации: непосредственный и опосредованный
Двухсторонняя коммуникация	Односторонняя коммуникация
Нелинейные сюжеты и вариативность действий	Линейные, законченные сюжеты, отсутствие вариативности
Процедурная риторика как один из способов убеждения	Отсутствие процедур, правил и механик
Продолжительность вовлечения может превышать сотни часов	Продолжительность вовлечения, как правило, не превышает десятки часов

Вышеописанные особенности являются определенными структурными элементами видеоигр, которые первоначально не относятся к сфере политической социализации, но могут быть использованы в качестве компонентов при необходимости. Отдельно стоит акцентировать внимание на жанровом многообразии видеоигр. Исследования подтверждают, что отдельные **жанры видеоигр** содержат в себе гораздо больше политического подтекста, чем остальные [1. С. 146-167; 9. С. 172-182]. Более того, трансляция и интерпретация одного и того же политического сюжета могут меняться в зависимости от жанра. Выделяется несколько ключевых жанров с разнообразной политической тематикой. Среди них – шутеры, стратегии, симуляторы и образовательные игры.

Шутеры («стрелялки») в абсолютном большинстве случаев связаны с ведением боевых действий. Такие игры трактуют политические конфликты через бинарные позиции (образ своего – образ врага, добра – зло и т.п.) без объяснения глубинных причин тех или иных столкновений. Введение в шутеры начинается с обозначения врага, с которым нужно бороться. Представление о противоположной стороне как о враге неоспоримо и не требует никаких дополнительных

разъясняющих материалов. Стимулом в шутерах выступают яркие эмоции, связанные с выбросом адреналина при ведении виртуальных боевых действий в игре. В этой связи акцент в подобных играх делается на образно-символическом пространстве и на борьбе с врагом. Вышеупомянутые процедуры позволяют «вынести за скобки» вражескую позицию, не давая возможности игрокам поиграть за другую сторону. Образ русских как врагов нередко встречается в зарубежных видеоиграх [18. Р. 462-486], хотя и не является единственным [1]. К примеру, в видеоигре **Battlefield: Bad Company 2** Россия вторгается в Европу и Аляску, а военные США противостоят ей. Шутеры, таким образом, позволяют сформировать достаточно устойчивые политические стереотипы благодаря эмоциональному вовлечению и размыванию критического восприятия транслируемых в игре проблем.

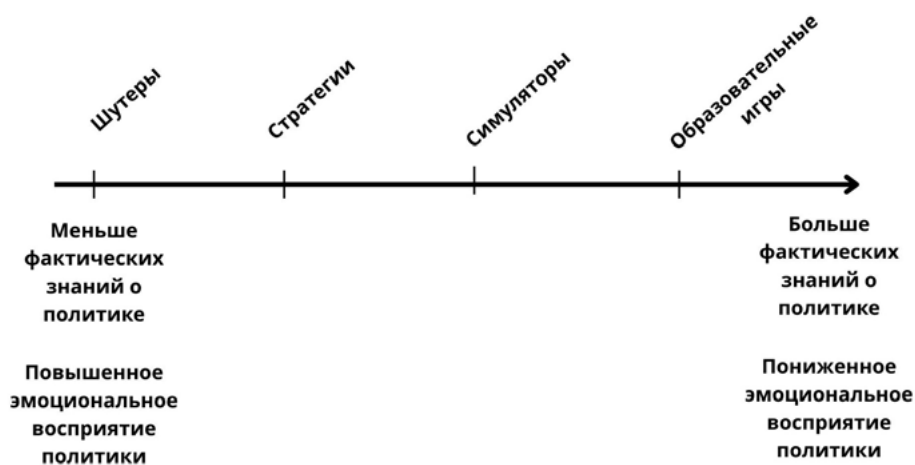
Стратегии, наоборот, предполагают усложненное моделирование политических конфликтов. Учитываются многочисленные аспекты управления государством за счет наблюдения «сверху». К примеру, в видеоигре **Civilization** игроки соревнуются друг с другом, пытаясь развить свою цивилизацию или уничтожить другие. Подкрепляющим стимулом, в данном случае, является победа. При этом для достижения целей страны, игроку нередко приходится начинать те или иные политические конфликты с другими государствами. Процессы развития государства от его появления и до победы укладываются в несколько часов игры. Говоря о политической социализации, можно отметить, что стратегии представляют собой хорошо структурированный и концентрированный политический опыт. У игроков формируется более рациональное восприятие политических процессов за счет комбинирования политики, экономики, культуры, религии, войны и других аспектов общественной жизни.

Другим не менее значимым жанром являются симуляторы, которые схожи по своей сути со стратегиями. Тем не менее, их основное отличие заключается в более опредмеченной и реалистичной трансляции тех или иных областей политической жизни. К примеру, видеоигра **Papers, Please** описывает жизнь пограничника, который принимает сложные этические и нормативные решения в авторитарном государстве. Симулятор **The Political Process** позволяет игрокам баллотироваться на выборах, разрабатывать и принимать законы, поддерживать гражданские инициативы и строить свою политическую карьеру. Стимулом в таких играх выступает возможность получения и использования власти. Политические симуляторы, таким образом, транслируют повседневность политической жизни, более подробно раскрывая отдельные аспекты политики (электоральные процессы, нормотворчество и т.п.).

Отдельно следует выделить образовательные игры. Напрямую не являясь отдельным жанром, они объединяют несколько разных групп видеоигр, которые сосредоточены на трансляции фактических данных о политических, исторических и иных процессах. Их особенность заключается в интерактивной подаче информации для более эффективного обучения школьников или студентов. Как отмечает С.И. Белов, после прохождения видеоигры «Бессмертная

«симфония» про Блокаду Ленинграда, у российских школьников увеличивалась «степень целостности наблюдаемого объекта» [3].

Таким образом, вышеперечисленные жанры могут стать эффективными инструментами при реализации политической социализации молодежи. Представляется необходимым сочетание разных жанров ввиду их неравновесности с точки зрения содержания и образов. Так, шутеры носят в себе меньше фактических знаний, однако транслируют больше образов и эмоций. Жанровое разнообразие можно отразить в виде следующей модели:



Особенности каждого жанра отражены в следующей таблице:

Жанр	Стимул (подкрепление)	Способ получения информации о политическом мире	Особенности политической социализации
Шутеры	Аффективные, яркие эмоции	Через бинарные позиции (образ своего – образ чужого; образ врага)	Акцент на образно-символическом пространстве и конфликте как способе достижения политических целей. Возможность формирования ценностей патриотизма через бинарное сопоставление и образ врага
Стратегии	Победа	Через сжатое моделирование политических конфликтов	Демонстрируется сложность и многогранность политической сферы, более рациональное отношение к политическим процессам
Симуляторы	Власть	Через моделирование повседневных политических ситуаций принятия решений	Подробная трансляция отдельных политических процессов, формирование интереса к политике через симулирование реальности
Образовательные игры	Обучение	Через фактическую информацию о политическом мире в интерактивной форме	Трансляция фактической информации в интерактивном для молодежи формате, более простое усвоение информации через визуальную образность видеоигр

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК:

1. **Асеева Т.А., Асеев С.Ю.** Недетские игры в песочнице: роль игрового контента в политической социализации школьников // Политическая наука. 2024. № 4.
2. **Белов С.И.** Компьютерные игры как инструмент реализации политики памяти (на примере отображения событий Великой Отечественной войны в видеоиграх) // Вестник РУДН. Серия «Политология». 2018. Т. 20. № 1.
3. **Белов С.И.** Потенциал видеоигр в политическом просвещении и формировании национально-государственной идентичности молодежи // Электронный научно-образовательный журнал «История». 2025. Т. 16. № 1 (147).
4. **Ветушинский А.С.** Игродром. Что нужно знать о видеоиграх и игровой культуре. М.: Бомбора, 2021.
5. **Малькевич А.А.** Социальные сети как фактор политической социализации молодежи: от иерархии к сетевой модели личности // Вестник Московского университета. Серия 12: Политические науки. 2019. № 6.
6. **Немыкина А.А., Трофимов М.Ю.** Иллюзия свободы в виртуальном пространстве компьютерных ролевых игр // Вестник Омского юридического института. 2009. № 2 (11).
7. **Поцелуев С.П., Подшибякина Т.А., Константинов М.С.** Идеологическая акселерация школьной молодежи как эффект новых медиа: к постановке вопроса // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Политология. 2022. Т. 24. № 3.
8. **Самсонова Т.Н., Наумова Е.С.** Роль СМИ в политической социализации современной российской молодежи. Вестник Московского университета. Серия 18. Социология и политология. 2019. Т. 25. № 4.
9. **Федорченко С.Н.** Computer Game Studies: новые горизонты для политической науки и практики // Вестник Омского университета. Серия «Исторические науки». 2018. № 4 (20).
10. **Bogost I.** Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames. MIT Press, Cambridge, 2007.
11. **Buckles M.A.** Interactive Fiction: The Computer Storygame «Adventure». PhD Thesis, University of California, San Diego, 1985.
12. **Easton D., Dennis J.** Children in the Political System. New York: McGraw-Hill, 1969.
13. **Gonzalo F.** Ludology Meets Narratology. Similitude and Differences between (Video)games and Narrative. Parnasso, Helsinki. 1999. № 3.
14. Handbook of Political Socialization. Theory and Research / Ed. By D. Schwartz. N.Y., 1977.
15. **Prayogi A., Hami W., Nasrullah R.** How Video Games Can Become a Tool for Social Policy Criticism: A Study // Social Sciences Insights Journal. 2024. № 2 (1).
16. **Sicart M.** The ethics of computer games. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2009.

17. **Skinner B.F.** The Behavior of Organisms: An Experimental Analysis. D. Appleton-Century Company, 1938.
18. **Valeriano B., Habel Ph.** Who Are the Enemies? The Visual Framing of Enemies in Digital Games // International Studies Review. 2016. Vol. 18. № 3.

V.V. GOROBETS

Postgraduate student of the Department
of Russian Politics, Faculty of Political Science,
Lomonosov Moscow State University,
Moscow, Russia

FEATURES OF VIDEO GAMES IN THE CONTEXT OF POLITICAL SOCIALIZATION OF YOUTH

The article examines the features of video games that differ from other artifacts of popular culture and the possibility of their use in the processes of political socialization of young people. The relevance of the research lies in the wide range of video game consumers, the penetration of the political into the initially entertaining structure and content of video games, as well as the lack of works systematizing the key characteristics of video games in the processes of political socialization. The purpose of this work is to identify the key features of video games in the context of the political socialization of youth. The theoretical and methodological framework is based on a systematic approach (political socialization) and the concept of operant conditioning by B.F. Skinner (video games). The research methods used were case study, which allows us to identify the key features of video games in the context of political socialization, and comparative analysis, which revealed differences between the field of video games and other artifacts of popular culture, as well as between the genres of video games themselves. As a result, the author comes to the conclusion that video games have a number of features that attract young people and may have potential in the implementation of political socialization. Among them are interactivity, agency, non-linearity and variability of actions, two-way communication, procedural, long duration of engagement and related emotional attachment. The article also highlights the most suitable genres of video games for political socialization. In particular, shooters, strategy games, simulators and educational games. It is noted that each of the genres focuses on different political areas, so they need to be used systematically.

Key words: political socialization, video games, youth, interactivity, agency, procedural rhetoric, video game genres.