

Т.А. АСЕЕВА, С.Ю. АСЕЕВ*

НЕДЕТСКИЕ ИГРЫ В ПЕСОЧНИЦЕ: РОЛЬ ИГРОВОГО КОНТЕНТА В ПОЛИТИЧЕСКОЙ СОЦИАЛИЗАЦИИ ШКОЛЬНИКОВ

Аннотация. Среди новых медиа, определяющих гибридный характер современной политической социализации, существуют практически скрытые от исследователей, но вместе с тем значимые формы коммуникации, обусловленные игровым пространством. Цель статьи – выявить политическое содержание компьютерных игр и связанного с ними контента и определить потенциал их влияния на политическую социализацию школьников подросткового возраста.

В статье проанализированы сюжеты и игровые возможности компьютерных игр с целью выявления их социализирующего потенциала. Системный подход и анализ статистических данных позволили рассмотреть игровое пространство как совокупность разных форм коммуникаций: непосредственно сам игровой процесс; взаимодействие геймеров в процессе игры; обусловленные геймплеем стримы и летсплеи.

Среди компьютерных игр выделено несколько групп. Критерием деления выступает предполагаемая игровым сюжетом глубина осмысления игроком политической реальности. К первой группе относятся игры, ориентированные на использование стереотипных образов и фокусирующихся на эмоциональной составляющей обыденного политического сознания. Такие игры могут носить деструктивный характер, определяя образы политического конкурента или врага. Вторая группа представлена играми, требующими углубленных знаний в различных сферах жизни общества, в том числе политической. Они расширяют возможности развития критического мышления, моделирования ситуации и принятия

* **Асеева Татьяна Анатольевна**, кандидат политических наук, доцент кафедры философии и политологии, Алтайский государственный университет (Барнаул, Россия), e-mail: tatulyasolar@mail.ru; **Асеев Сергей Юрьевич**, кандидат исторических наук, доцент кафедры философии и политологии, Алтайский государственный университет (Барнаул, Россия), e-mail: suass@mail.ru.

решений. К третьей группе отнесены игры, в которых игрок получает возможность самостоятельной проектной деятельности и социального взаимодействия.

Игровое пространство способствует расширению опыта личного участия детей в решении «взрослых» социально-политических задач, а также обуславливает появление новых значимых друзей, что в традиционной системе политической социализации характерного только для вторичной социализации.

Особое внимание уделено кейсу игры-песочницы Minecraft как платформе для безграничного моделирования и взаимодействия, а также возникающему вокруг нее контенту (стримам и летсплеям), транслирующему политическую информацию.

Ключевые слова: киберсоциализация; политическая социализация; компьютерные игры; школьники; новые медиа; инфлюенсеры; стрим; летсплей; Minecraft.

Для цитирования: Асеева Т.А., Асеев С.Ю. Недетские игры в песочнице: роль игрового контента в политической социализации школьников // Политическая наука. – 2024. – № 4. – С. 146–167. – DOI: <http://www.doi.org/10.31249/poln/2024.04.06>

Введение

В настоящее время среди исследователей сложилось понимание, что с расширением киберпространства политическая социализация все больше выходит за рамки направленного процесса, а ее стихийная составляющая расширяется за счет влияния новых агентов и форм коммуникаций, распространенных в сетевом пространстве. Социальные сети, мессенджеры, блогеры, инфлюенсеры, осуществляющие свою деятельность посредством современных коммуникационных технологий, становятся новыми агентами сетевой политической социализации [Малькевич, 2019], в результате чего она предстает как гибридный процесс, протекающий в офлайн- и онлайн-пространствах.

Изучая киберпространство, исследователи отмечают, что связи и процессы, генерируемые с использованием информационно-коммуникационных технологий, создают искусственную среду, дополняющую физическое пространство, а иногда и конкурирующую с ним [Добринская, 2018]. В киберпространстве люди, так же, как и в материальном мире, объединяются в сообщества, только виртуальные [Wellman, 2001]. Иными словами, киберпространство – это не просто совокупность каналов, транслирующих «сообщение» [Маклюэн, 2003], это мир со своими правилами и принципами, включение в который требует от участников определенных знаний

и навыков, формирующихся в процессе социализации, а точнее, в процессе киберсоциализации¹.

Современная молодежь стремительно и органично осваивает новые медиа и создает новые элементы цифровой культуры, что вызывает исследовательский интерес к данной проблематике.

Так, среди новых медиа существуют практически скрытые от исследователей, но вместе с тем не менее значимые формы коммуникации, складывающиеся в игровом и околоигровом пространстве. Игра, являясь стартовой и наиболее эффективной формой познания мира, также становится доминирующим способом освоения детьми цифрового пространства. Компьютерные игры несут не только развлекательную функцию, они становятся платформой для получения знаний, опыта социального взаимодействия, формирования идентичности и т.д.

Геймер выбирает «свой путь» в игре на основе информации, содержащейся в игре, собственного опыта и / или опыта более профессиональных пользователей. В данном процессе обнаруживаются традиционные элементы социализации, заключающиеся в получении опыта с опорой на нормативное знание и опыт значимых других.

Цель статьи – выявить политическое содержание компьютерных игр и связанного с ними контента в контексте политической социализации школьников подросткового возраста.

Обзор литературы

Гибридный характер политической социализации в современном мире, опосредованной Интернетом и цифровыми технологиями, актуализирует исследования ее новых составляющих в рамках междисциплинарного гуманитарного направления. Анализируя процессы социализирующего характера, протекающие в киберпространстве,

¹ Один из первых российских исследователей, сформулировавший определение киберсоциализации, Плешаков В.А. понимает под ней процесс качественных изменений структуры личности, происходящий в результате социализации человека в киберпространстве Internet-среды, т.е. в процессе использования его ресурсов и коммуникации с «виртуальными агентами социализации» (в первую очередь, в процессе переписки по e-mail, на форумах, в чатах, блогах, телеконференциях и online-играх) [Плешаков, 2009, С. 34].

исследователи используют определения «киберсоциализация», «цифровая социализация», «сетевая социализация», в которых ключевое значение имеет гиперподключенность человека к Интернету и опосредованность процесса инфокоммуникационными технологиями [Плешаков, 2011; Солдатова, 2018; Айсина, Нестерова, 2019; Афанасьева, Андросова, Афанасьев, 2020; Солдатова, Войскунский, 2021; Ковалева, Полуэхтова, 2022]. Большое значение здесь имеют процесс использования ресурсов киберпространства и коммуникации с виртуальными агентами социализации, встречающимися человеку в глобальной сети Интернет (в первую очередь в процессе переписки на форумах, в чатах, блогах, телеконференциях и онлайн-играх) [Плешаков, 2009].

Глубокая погруженность детей и молодежи в киберпространство и его игровые практики неизбежно становится частью новой реальности, которая открывает перспективы использования ресурсов цифрового мира, в том числе в образовательных и воспитательных целях, при формировании цифровых и организационно-управленческих компетенций, повышении мотивации к обучению и т.д. [Rospigliosi, 2022; Scholes et al., 2022].

Все большее признание приобретают компьютерные игры, ресурсы которых открывают бесконечные возможности для фантазии игрока. Платформы так называемых игр-песочниц¹ уже активно используются специалистами как образовательный инструмент, а также как коммуникативный канал, способствующий коллективному взаимодействию и сотрудничеству в школьной офлайн-среде [Niemeyer, Gerber, 2015; Slattery et al., 2023; Hobbs et al., 2023].

Мир компьютерных игр привлекает своими возможностями, одной из которых является создание или выбор аватара, что породило уже целый ряд исследований о взаимовлиянии пользователя и аватара и так называемом эффекте Протея². При этом научное сообщество отмечает как позитивные, так и негативные последствия, связанные с экстраполяцией образа аватара на офлайн-прак-

¹ Жанр игры-песочницы предполагает открытый игровой мир с отсутствием запрограммированных целей, позволяющий творчески самореализовываться игроку.

² «Эффект протея» – название эффекта происходит от мифологического греческого бога Протея, который обладал способностью к метаморфозе. Термин определяет влияние виртуальных аватаров и виртуального опыта на трансформацию поведения и установок игрока в виртуальном и реальном мире.

тики [Bian et al., 2015; Pena, Perez, 2020; Szolin et al., 2023; Pech, Caspar, 2024].

При стечении ряда обстоятельств, связанных, в первую очередь, с психическим состоянием игрока, компьютерные игры могут стать фактором развития девиаций. В связи с этим актуализируется проблема использования видеогр экстремистами и террористами как источников пропаганды, которые укрепляют взгляды тех, кто уже сочувствует и / или настроен на сообщения группы [Schlegel, Kowert, 2024; Robinson, Whittaker, 2021]. Однако не только экстремистские группировки могут использовать компьютерные игры. Отдельные государства так же используют данное пространство для продвижения военно-политических целей и политической пропаганды [Тарасов, Беляев, 2021; Беляев, Кутومانов, Резник, 2021].

Тем не менее ученые все больше определяют компьютерные игры как элемент массовой политической культуры и указывают на перспективность их использования для повышения имиджа профессий, стран, а также в качестве политического инструмента [Гришин, Иглин, 2015; Беляева, 2021].

Вокруг игрового пространства формируются новые объекты цифровой культуры, такие как стримы и летсплеи¹. Как часть новых медиа, данные форматы обеспечивают горизонтальную коммуникацию между стримером/летсплейщиком и их комьюнити. Стримы и летсплеи отличаются лишь признаком онлайн- и офлайн-коммуникации: стримы создаются и показываются синхронно онлайн, а летсплеи записываются и монтируются офлайн с последующим размещением для просмотра аудиторией [Зиновьева, 2020]. Однако «специфика взаимодействия в киберпространстве не требует, чтобы агенты взаимодействия находились в одном конкретном месте в определенный момент времени для того, чтобы их встреча в киберпространстве состоялась» [Добринская, 2018].

Одним из ключевых факторов популярности стримингового вещания является возможность взаимодействия стримера и ауди-

¹ Игровые стримы представляют собой направление в потоковом вещании, их содержание – комментирование игроком прохождения компьютерной игры с возможностями для зрителей быть на связи через общий чат. Ведущими платформами для игровых стримов сегодня являются Twitch и YouTube. Летсплеями (от англ. let's play – давайте поиграем) называют видеозаписи прохождения и комментирования игр, загруженные на один из видеопорталов или в социальные сети.

тории в режиме реального времени и получение настоящих эмоций в процессе общения. Кроме того, в центре стрима, как уже неоднократно отмечалось исследователями, находится не сама игра, а личность, играющая в нее [Сергеева, Зиновьева, 2020; Коданина, Петрова, 2022; Акимова, 2023].

Погруженность в общую информационную и игровую среду создает условия для свободного обсуждения значимых для группы социально-политических вопросов [Зиновьева, 2020], а также для появления новых медиазначимых других, которые способны интерпретировать и объяснять события и явления в более актуальных для своей аудитории категориях [Захаркин, Аргылов, 2021].

В настоящее время исследователи фиксируют девальвацию доверия молодежи к блогерам как к инфлюенсерам, обсуждающим исключительно политическую повестку. Они стали все больше восприниматься молодежью как финансово ангажированные и при этом не обладающие достаточным экспертным уровнем. Кроме того, среди молодежи наблюдается тенденция уклонения от прямого обсуждения политических проблем в киберпространстве и восприятие данной сферы как токсичной [Шашкова, Асеев, 2022]. В то же время мы констатируем стихийную включенность важных для политической социализации тем в неполитический контент инфлюенсеров. Учитывая иммерсивность киберпространства, стоит отметить, что нарративы, которые транслируются или создаются в цифровом пространстве, охватывают большее число людей, распространяются быстрее и оказывают большее воздействие чем те, которые выражаются в нецифровых контекстах [Nesi, Choukas-Bradley, Prinstein, 2018].

Несмотря на значительный интерес исследователей к новым медиа, следует констатировать, что потенциал влияния компьютерных игр и возникающих вокруг них контента и коммуникаций на политическую социализацию остается малоизученной проблемой, требующей более детального анализа.

Материалы и методы

Исследовательский фокус работы будет сосредоточен на детях и подростках школьного возраста в связи с тем, что это наиболее значимый для политической социализации период. Согласно

теории социализации, это период первичной социализации, в ходе которого наиболее интенсивно усваиваются нормы, ценности и установки. Как отмечают классики конструктивизма П. Бергер и Т. Лукман, определяющую роль играет среда и значимые другие, которые несут ответственность за данный процесс и транслируют опыт предыдущих поколений. Их социализирующая доминанта определяется социализантом квазиавтоматически в силу значимости социальной роли родителей, учителей, родственников и т.д. и основывается на вертикальной коммуникации [Бергер, Лукман, 1995].

В связи с этим при изучении политической социализации в условиях цифрового общества важно учитывать особенности киберпространства. Новые способы коммуникации и новые медиа обуславливают появление медиазначимых других или инфлюенсеров. Они, согласно утверждению Р.А. Захаркина и Н.А. Аргылова, становясь значимыми в медиaprостранстве за счет слияния рациональных и иррациональных эффектов [Захаркин, Аргылов, 2021], расширяют привычный мир коммуникаций человека, удовлетворяют его потребность в информации, горизонтальной коммуникации и оказывают влияние на интернализацию личности.

Для обнаружения в компьютерных играх политического содержания и игровых возможностей, способствующих политической социализации, использовался контент-анализ. Также с его помощью проверялось представление о доминировании в компьютерных играх антагониста в образе «злого русского».

В ходе исследования был использован системный подход, что позволило рассмотреть игровое пространство как совокупность разных форм коммуникаций: непосредственно сам игровой процесс; взаимодействие геймеров в процессе игры; обусловленные геймплеем¹ стримы и летсплеи.

Наличие политического содержания компьютерных игр выявлялось путем анализа обзоров на игры и их характеристик, заявленных производителем. Анализ статистических данных аналитических агентств Jane's Computer Games, DemandSage и SEO-агентства Search logistics дал возможность оценить востребованность компьютерной игры Minecraft среди интересующей нас молодежной аудитории.

¹ Геймплей в данном случае понимается широко, как способ взаимодействия пользователя с игровым миром, персонажами и правилами.

Анализ содержания летсплеев позволил выявить транслирующуюся в них социализирующую информацию и сопоставить ее с ценностным содержанием ряда традиционных носителей информации.

Результаты исследования

Стоит отметить, что практика оказания влияния на формирование сознания граждан посредством игровых техник не нова. Она активно использовалась в гитлеровской Германии с целью формирования антисемитских настроений посредством настольной игры *Juden – Raus!* («Евреи – вон!»); моделирования бомбардировок государства-противника в ходе игры «Бомбардировщики над Англией» [Мартынов, 2018].

В современной игровой индустрии можно выделить несколько групп компьютерных игр, оказывающих влияние на политическое сознание. К первой группе можно отнести игры, формирующие и / или усиливающие эмоциональный компонент обывденного сознания игроков за счет эксплуатации стереотипов и создания новых образов на основе этих стереотипов. Наиболее ярко выраженный идеологический контекст просматривается в компьютерных играх формата *military-шутер*, которые используют стереотипы, сложившиеся в массовом сознании для создания образа врага. Так, некоторые части игр *Call of Duty* и *World in Conflict* можно назвать классическим примером с бинарным антагонистическим сюжетом, развивающим тему агрессии со стороны СССР или России. Популярность «*Call of Duty*» была столь велика в Западной Европе и Северной Америке, что она была внесена в Книгу рекордов Гиннеса как самая продаваемая шутер-игра в мире.

Кроме шутер-игр встречаются и игры стратегии, сосредоточенные на формировании негативного образа представителей других государств. Например, в игре *Company of Heroes* военные Великобритании и США противоборствуют советским солдатам, представленным в самом неприглядном свете как совершающие аморальные поступки и ведущие непристойный образ жизни [Строганов, 2017].

Следует признать мнение А.Н. Тарасова и Д.А. Беляева [Тарасов, Беляев, 2021, с. 22], что сюжеты видеоигр, основанных на ре-

альных исторических событиях, часто подаются в идеологически и политически заданной интерпретации. Наличие пропагандистской составляющей, искажающей восприятие игроком политической реальности в ряде компьютерных игр, несет в себе социально-политические риски, независимо от замысла создателя игры.

Однако следует уточнить, что русский / советский антагонист в компьютерных играх не является единственным и бесменным отрицательным персонажем. Игровая индустрия не реже эксплуатирует образ американца для создания антигероя. Так, в серии игр *Far Cry* в качестве террориста используется карикатурный образ американца – патриота с гипертрофированной верой в сверхъестественные силы и оружие. А в игре *Metal Gear Rising: Revengeance* создан образ американского политика, наделенного чертами националиста-популиста с верой в право сильнейшего и мечтой сделать США страной, где «каждый сможет вести свои собственные войны» (цитата главного персонажа – антагониста). В данной игре, вышедшей в прокат в 2022 г., мы сталкиваемся с новой для российской политической науки и практики моделью использования компьютерных игр в политической борьбе, т.к. в образе главного антигероя прослеживаются черты Дональда Трампа. Стоит также упомянуть игру *Spec Ops: The Line*, получившую от критиков награду «Лучший сценарий». Она представляет собой антивоенный шутер о вмешательстве США в дела других государств, подвергая сомнению позиционирование США в военных конфликтах как единственной справедливой сверхдержавы.

Ко второй группе можно отнести более разноплановые по наполненности политическим сюжетом и требующие от игрока глубоких знаний в этой сфере игры стратегии и игры симуляторы. В отличие от игр шутеров, в них нет заданного сценария победы. Основу их сюжета могут составлять реальные исторические, экономические и политические процессы (*Empire Total War*, *Victoria 2*). Они дают виртуальную возможность стать лидером государства или оппозиции, решать экономические и социальные проблемы (*Power & Revolution 2019*; *Democracy 4*; *The Political Process*). Как правило, такие игры имеют ретроспективный характер сюжета, в котором игрокам предоставляется возможность моделирования дальнейшего развития ситуации за счет принятия решений о расстановке политических игроков, развития разных отраслей экономики, принятия законов для урегулирования

отношений между социальными группами с различными интересами и ценностями.

Но не только прошедшие исторические события становятся основой сюжета политических симуляторов. Так, в 2016 г. была выпущена игра стратегия *The political machine 2016*, посвященная предвыборной кампании в США, в которой игрокам представляется возможность выступить в роли Хиллари Клинтон или Дональда Трампа и получить победу, реализуя предвыборную кампанию. Впоследствии игра получила обновленную версию *The Political Machine 2020*, актуализированную под новый цикл электоральной кампании. Игровая индустрия регулярно пополняет коллекцию для любителей данного жанра новыми сценариями и модификациями¹.

Несмотря на обеспокоенность исследователей в вопросах влияния компьютерных игр на сознание игроков, следует согласиться с мнением О.Е. Гришина и Д.А. Иглина, что в спектре политических симуляторов игр, используемых для пропаганды, крайне мало [Гришин, Иглин, 2015]. Политические симуляторы имеют ограниченный круг потребителей, так как интерес к подобному сюжету должен быть вызван либо увлеченностью геймера историческим развитием, либо непосредственно политическим процессом, что объективно сужает число потребителей, в отличие от игр, сюжет которых основан на мультсериалах, фильмах или спорте.

Топовым примером таких игр является игра-песочница *Minecraft*, которая не имеет жестких правил и ограничений, что позволяет игрокам самостоятельно выбирать свой путь в игровом мире. Следует отметить, что игра, созданная в 2009 г., по данным статистики DemandSage на октябрь 2023 г., имела 250 млн скачиваний, а ежемесячное количество активных игроков в *Minecraft* превышало 173,5 млн. В 2020 г. число игроков *Minecraft* выросло на 25%, что объясняется аналитиками влиянием фактора пандемии COVID-19 и ее портированием на мобильные устройства и игровые приставки. Популярность игры подтверждается и пиковыми показателями ежедневных активных пользователей – 21 млн в ноябре 2023 г. и более 25 млн в декабре 2023 г.²

¹ Лучшие симуляторы президента на ПК (07.05.2023) – Режим доступа: <https://cubiq.ru/luchshie-simulyatory-prezidenta-na-pk/> (дата посещения: 25.01.2024).

² Shewale R. *Minecraft Statistics For 2024 (Users, Servers, & More) – Mode of access*: <https://www.demandsage.com/minecraft-statistics/> (accessed: 12.02.2024).

Игра изначально была ориентирована на молодежную аудиторию. Действительно, в 2018 г., по данным исследования Jane's Computer Games, доля детей и подростков возраста 10–17 лет среди игроков в Minecraft составляла более 50%, 18–30 лет – 21%, 30–40 лет – 17%, 40 и старше – 12%¹. На начало 2024 г. аудитория игры, по данным аналитического агентства DemandSage, имеет уже следующую сегментацию – возраст менее 15 лет – 20,6%; 15–21 год – 43; 22–30 лет – 21; 30–65 лет – 15%². Несмотря на разные методики ранжирования пользователей у аналитических агентств можно заметить, что детская и подростковая аудитория по-прежнему остается наиболее весомым сегментом, хотя доля лиц старше 22 лет увеличивается. Это свидетельствует о том, что аудитория взрослеет, но сохраняет интерес к самой игре и коммуникациям в ее рамках.

Приведенные данные позволяют заключить, что значительная часть игроков находится в возрастных границах, соответствующих первичной социализации, и игра может стать фактором, влияющим на нее. Согласно исследованию SEO-агентства Search logistics, 80% детей играли в Minecraft с кем-то еще: членами семьи, на встрече с друзьями, с другими игроками онлайн, поскольку в Minecraft есть тысячи сообществ для совместной игры на разных серверах. Стоит подчеркнуть, что исследователи отмечают тенденцию роста социальных и кооперативных компьютерных игр, которые становятся все более популярными³. В ходе подобного опыта у игроков формируются навыки совместной деятельности, общения и принятия решений, согласования интересов, соблюдение правил и норм, принятых в киберпространстве. Это часто приводит к формированию игровых команд, в которых, согласно групповой динамике, появляется лидер, организующий их деятельность и, по сути, оттачивающий свои организаторские качества. Также 98% учителей, которые использовали Minecraft в образовательном процессе, отметили, что навык номер один, который фор-

¹ Какой возраст игроков в Майнкрафте. 2022. – Режим доступа: <https://vulanude.ru/igry/kakoi-vozrast-igrokov-v-mainkrafte> (дата посещения: 10.02.2024).

² Shewale R. Minecraft Statistics For 2024 (Users, Servers, & More) – Mode of access: <https://www.demandsage.com/minecraft-statistics/> (accessed: 12.02.2024).

³ Yee N. Beyond 50/50: Breaking Down The Percentage of Female Gamers by Genre. (2017, 19 января). – Mode of access: <https://quanticfoundry.com/2017/01/19/female-gamers-by-genre/> (accessed: 12.02.2024).

мируется у учащихся в ходе игры, – это решение проблем¹. Таким образом, в процессе прохождения игры происходит не только теоретическое освоение социализирующей информации, но и приобретает опыт социального взаимодействия, хоть и опосредованный коммуникационными каналами.

Кроме того, Minecraft предлагает не только готовые онлайн-пространства. Игра становится центром игровой вселенной, вокруг которой образуется обширный околоигровой контент, что делает ее примером игр третьей группы, обеспечивающих разнообразные формы коммуникации участников и использования игрового пространства. В мире насчитывается порядка 10 000 серверов – огромных онлайн-миров, созданных самим сообществом Minecraft. Периодически разработчики предлагают сообществу путем голосования выбрать одного из трех «мобов» (существо в игре), которых впоследствии добавляют в игру. Так, в 2023 г. обнаружилась ошибка в алгоритме голосования, позволившая голосовать за «моба» неограниченное количество раз, что ставило объективность результатов голосования под сомнение. В связи с этим случилась так называемая революция фанатов, которые массово направляли разработчикам петиции с требованиями, чтобы их голос имел вес. В результате создатели игры прислушались к их мнению и исправили техническую ошибку, а мы могли наблюдать процесс социального взаимодействия в киберпространстве с целью реализации коллективно-значимого интереса.

Также кибервселенная Minecraft имеет и политические сервера, на которых игроки могут создавать свои собственные государства, управлять ими, участвовать в политических процессах, заключать союзы или вести войны с другими игроками. На этих серверах игроки могут построить различные политические системы, получая знания, виртуальный опыт политической деятельности, развивая навыки стратегического мышления и лидерства².

¹ Woodward M. Minecraft user statistics: how many people play Minecraft in 2024? – Mode of access: <https://www.searchlogistics.com/learn/statistics/minecraft-user-statistics/#:~:text=Minecraft%20Key%20Statistics,-Minecraft's%20growth%20made&text=Minecraft%20has%20140%20million%20active,of%20the%20total%20Minecraft%20revenue> (accessed: 08.02.2024).

² Сервера Майнкрафт. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://hotmc.ru/servera-minecraft-politicheskie> (дата посещения: 10.02.2024).

Высокие рейтинги данной игры обуславливают популярность связанного с ней контента, который находится в мейнстриме потокового вещания. Так, Minecraft остается самым популярным ключевым словом на YouTube (принадлежит компании Meta, которая признана экстремистской и запрещена в России)¹, а наиболее распространенный контент, связанный с игрой – стримы и летсплеи.

Представляется важным тот факт, что в ходе ведения игрового стрима происходит не только обсуждение игрового опыта. Комьюнити или стример могут инициировать обсуждение актуальной повестки дня. Становясь инфлюенсерами в игровых практиках, стримеры становятся значимыми Другими и в обсуждении общественно-политических вопросов. Сообщество признает за ними такой статус в силу психологических механизмов парасоциальных отношений и самоидентификации себя с данной группой.

В свете популярности Minecraft в российском сегменте YouTube так же активно развиваются каналы, использующие данную игру для создания контента. По масштабу охвата аудитории их условно можно разделить на две группы: каналы с комьюнити более 10 млн подписчиков и каналы, которые насчитывают менее 5 млн. Каналов с охватом от 6 млн до 10 млн практически не встречается. На этом основании можно выделить топ каналов, вошедших в подборку по количеству подписчиков, количеству видео на канале, общему количеству просмотров и просмотров за последние 90 дней (с 30 апреля 2024 г. по 30 июля 2024 г.) (см. табл.).

Таблица

Активность видеоблогеров по Minecraft в России, 2024 г.

| Название канала | Кол-во подписчиков, млн | Кол-во видео на канале, тыс. | Кол-во просмотров, млрд | Кол-во просмотров за 90 дней (30.04.2024 – 30.07.2024), млн |
|-----------------|-------------------------|------------------------------|-------------------------|---|
| EdisonPts | 16,4 | 4 | 7,7 | 293,6 |
| Компот | 16,1 | 2,5 | 9,7 | 426,7 |
| ЕвгенЕро | 12 | 2,6 | 6,2 | 107 |
| FixEye | 11,2 | 1,6 | 4,1 | 138 |
| MrLololoshka | 10,7 | 3,8 | 4,6 | 211,9 |

Источник: составлено авторами на основании статистики каналов представленной в YouTube.

¹ Shewale R. Minecraft Statistics For 2024 (Users, Servers, & More) – Accessed: <https://www.demandsage.com/minecraft-statistics/> (accessed: 12.02.2024).

Контент-анализ видео указанных видеоблогеров показал, что политическое содержание имеет только канал MrLololoshka. Данные онлайн-опроса, проведенного в Telegram-канале Р. Фильченкова, подтверждают, что наиболее активная часть комьюнити блогера представлена детьми и подростками в возрасте 11–16 лет. Так, на 09.04.2024 г. в опросе приняли участие более 150 тыс. респондентов, распределившиеся по следующим возрастам: 9–10 лет – 2%, 11–12 лет – 15, 13–14 лет – 33, 15–16 лет – 26, 17–18 лет – 13, 19–20 лет – 6, 21 год и старше – 5%¹. YouTube-канал MrLololoshka насчитывает 3,7 тыс. видео, 7 сюжетных сезонов, состоящих из 91–134 серий каждый².

Следует обратить особое внимание на сюжетный летсплей, который еще не попадал в фокус исследовательского внимания. Данный цифровой продукт, созданный на платформе видеогры, представляет собой проект (сезон), состоящий из серии видеосюжетов, объединенных общим художественным замыслом.

Над созданием сюжетного летсплея работает команда сценаристов, художников, аниматоров, программистов, саунд-дизайнеров и т.д. Они производят глубокую переработку геймплейных механик Minecraft, прописывают дополнительные модификации и дополнительные сюжетные линии к игре, в результате чего рождается не просто видео о ее прохождении, а художественный digital сериал.

На данный момент особое внимание привлекает сезон «Идеальный мир» (134 серии), элементы сюжета которого часто встречаются в мировой литературе как для детей («Три толстяка» Ю. Олеши, «Приключения Чиполлино» Дж. Родари, «Хижина дяди Тома, или Жизнь среди низших» Г. Бичер-Стоу, «Повесть о Ходже Насреддине» Л.В. Соловьева, «Золотой ключик, или Приключения Буратино» А.Н. Толстого), так и для более старшего поколения («Мать» М. Горького, «451 градус по Фаренгейту» Р. Брэдбери, «1984» Дж. Оруэлла, «V – значит вендетта» А. Мура), поднимающие проблемы фундаментальных общечеловеческих ценностей – справедливости, свободы, равноправия, которые входят в число

¹ «Сколько Вам лет?» опрос telegram-канал «Лололошка ФУ НОВОСТИ» – Режим доступа: <https://t.me/LololoshkaUSE> (дата посещения: 09.04.2024).

² MrLololoshka (Роман Фильченков) – Режим доступа: <https://www.youtube.com/@MrLololoshka/playlists> (дата посещения: 10.02.2024).

самых востребованных ценностей и у современных старших школьников. Да и сам Р. Фильченков, анонсируя новый сезон, указывает, что «возможно здесь кто-то найдет себя или увидит своего знакомого и что самое главное, сезон, который погрузит каждого из нас во времена, понятные любому зрителю»¹.

Завязка истории начинается с некоего «заражения» территории, в связи с чем создается купол, под которым существуют жители, управляемые империей. Они действуют по заданному империей алгоритму и регулярно получают сообщения от империи с новыми задачами и подписью «империя заботится о вас». Если обычный житель узнал об империи больше, чем ему положено, или пытается преодолеть границы купола – его «стирают». Финал летсплея развивается по классическому художественному сценарию – образуется группа противостояния «Сияние» под руководством одной из главных героинь. Так же, как и кинофильмы, летсплей сопровождают аудиодорожки и саундтрек – гимн «Сияние», что завершает художественный образ проекта.

Последующие сезоны на канале Р. Фильченкова (MrLololoshka) – «Тринадцать огней» и «Голос времени», – поднимают проблемы богатства, бедности, буллинга и т.д., т.е. актуальные для молодежи и всего общества социально-политические и этические вопросы.

Очевидно, что для комьюнити канала его содержание является дополнительным фактором стихийной киберсоциализации. Более того, рассмотренная форма цифровой коммуникации имеет стереоэффект, заключающийся в том, что ряд фолловеров (последователи, подписчики) после выхода каждой серии летсплея уже на своих каналах проводят ее рефлекссию, прогнозируют развитие сюжета и т.д. Можно предположить, что данный контент потребляют только те, кто уже знаком с творчеством MrLololoshki, однако не стоит исключать возможность, что он может актуализировать данную повестку и для пользователей, не входящих в основное комьюнити.

¹ Лр. Последняя Реальность – Режим доступа: https://www.youtube.com/watch?v=ygqR7g_0M5o&list=PLpYwltiByWUvGL4IP9lavL85uTuQ7R7My (дата посещения: 25.02.2024).

Обсуждение и заключение

Обобщая и дополняя представления ряда исследователей о киберсоциализации, следует заключить, что политическая киберсоциализация может быть представлена, с одной стороны, как процесс приобретения знаний, ценностей и навыков, сопровождающих и обеспечивающих процесс вхождения человека в мир киберпространства, а с другой – как процесс формирования ценностно-когнитивных элементов сознания под воздействием новых медиа и опыта коммуникации в цифровой среде, влияющих на политическое поведение и взаимодействие в онлайн- и офлайн-пространстве.

Игровое онлайн-пространство имеет потенциал по формированию представлений о социально-политической среде, ее участниках и ценностях, что укладывается в алгоритмы первичной социализации. Кроме этого, ресурсы игрового пространства способствуют расширению опыта личного участия, представляют детям и молодежи возможность получения опыта решения «взрослых» социально-политических задач, что в традиционной системе политической социализации было характерного только для вторичной социализации. Более того, игры-песочницы, которые мы отнесли к играм третьей группы, в отличие от шутеров и стратегий, расширяют представления молодежи об алгоритмах социального и политического взаимодействия.

На фоне этого происходит развитие новых элементов цифровой культуры (стрим, летсплей), которые возникают в связи с популярностью какого-либо цифрового объекта (в нашем случае – компьютерная игра), содержанием своего контента актуализируют этот объект и могут использовать его для создания новых digital коммуникаций. В ходе пролонгированной игровой и околоигровой коммуникации транслируется информация, способная трансформироваться во внутренние социально-политические ценности и установки молодежи, которые могут влиять на их онлайн- и офлайн-практики.

Тем самым киберпространство обуславливает возникновение в детской и молодежной среде референтных значимых других, появление которых в традиционной системе политической социализации больше характерно для периода вторичной социализации. Неагажированные инфлюенсеры из игровой среды становятся

фактором стихийной политической социализации, актуализируя социально-политическую повестку, при этом предоставляя своей аудитории возможность свободной горизонтальной коммуникации. В условиях «кризиса буквы» тенденция отказа молодежи от традиционных источников формирования важнейших общечеловеческих ценностей, например таких, как классическая художественная литература, будет усиливаться. Однако их сюжеты переносятся в цифровую среду, в востребованных для современной молодежи игровых формах. Кроме того, цифровое пространство позволяет получить опыт коммуникации при обсуждении актуальной повестки и коллективных действий в ходе реализации своей игровой стратегии.

Моделирование проблемных ситуаций на основе идеальных контуров ценностей, взаимодействия, складывающиеся в игровом и околоигровом пространстве длительное время, способны трансформироваться во внутренние установки, которые молодежь будет пытаться реализовать в онлайн- и офлайн-практиках.

Таким образом, в настоящее время политическая социализация все больше зависит от новых агентов, функционирующих в киберпространстве. При девальвации роли новых медиа, транслирующих политический контент, осмысление социально-политической действительности переносится в неполитические онлайн-ниши.

Т.А. Aseeva, S.Yu. Aseev*

**Non-childish sandbox games: the role of game content
in the political socialization of schoolchildren**

Abstract. Among the new media that determine the hybrid nature of modern political socialization, there are forms of communication practically hidden from the researchers, but at the same time significant and driven by play space. The purpose of the article is to identify the political content of computer games and related content and to determine the potential of their influence on the political socialization of adolescent schoolchildren.

The stories of computer games are analyzed in order to identify their socializing potential. A systematic approach and analysis of statistical data made it possible to consider the game space as a set of different forms of communication: the game process

* **Aseeva Tatyana**, Altai State University (Barnaul, Russia), e-mail: tatulyasolar@mail.ru; **Aseev Sergey**, Altai State University (Barnaul, Russia), e-mail: suass@mail.ru

itself, the interaction of gamers during the game, streams and let's plays conditioned by gameplay.

Among computer games, several groups can be distinguished. The criterion of division is the depth of the player's understanding of political reality assumed by the game stories. The first group includes games oriented towards the use of stereotypical images and focusing on the emotional component of everyday political consciousness. Such games can be destructive in nature, shaping images of a political competitor or enemy. The second group is represented by games that require in-depth knowledge in various spheres of social life, including politics. They expand the possibilities of developing critical thinking, situation modeling and decision-making. The third group includes games with an unlimited capabilities, in which the player gets the opportunity for independent project activities and social interaction.

Game space contributes to the expansion of the children's personal participation experience in solving "adult" socio-political tasks, as well as causes the emergence of new significant others, which was typical in the traditional system of political socialization only for secondary socialization.

Particular attention is paid to the case of the Minecraft sandbox game, as a platform for limitless modeling and interaction, as well as the content emerging around it (streams and let's plays) in which fundamental human values are incorporated.

The results of the study reveal online niches where processes of political socialization take place.

Keywords: cybersocialization; political socialization; computer games; school-children; new media; influencers; stream; letsplay; Minecraft.

For citation: Aseeva T.A., Aseev S.Yu. Non-childish sandbox games: the role of game content in the political socialization of schoolchildren. *Political science (RU)*. 2024, N 4, P. 146–167. DOI: <http://www.doi.org/10.31249/poln/2024.04.06>

References

- Afanasieva L.I., Androsova M.I., Afanasiev N.A. On the issue of cybersocialization of adolescents. *International research journal*. 2020, N 12–4 (102), P. 6–8. DOI: <https://doi.org/10.23670/IRJ.2020.102.12.112> (In Russ.)
- Akimova O.V. To the definition of the concept «videogame streamer» in network communication. *Bulletin of kalmyk university*. 2023, N 2 (58), P. 22–28. DOI: <https://doi.org/10.53315/1995-0713-2023-58-2-22-28> (In Russ.)
- Aysina R.M., Nesterova A.A. Cyber socialization of youth in the information and communication space of the modern world: effects and risks. *Social psychology and society*. 2019, N 10 (4), P. 42–57. DOI: <https://doi.org/10.17759/sps.2019100404> (In Russ.)
- Belyaev D.A., Kutomanov S.A., Reznik S.V. Propaganda strategies in video games: practices and actual topics. *NOMOTHETIKA: Philosophy. Sociology. Law*. 2021, N 3, P. 443–450. DOI: <https://doi.org/10.52575/2712-746x-2021-46-3-443-450> (In Russ.)
- Belyaeva U.P. Video games as a technical and cultural phenomenon: the history of formation and sociocultural importance. *Research result. Social studies and humani-*

- ties. 2021, N 3, P. 91–104. DOI: <https://doi.org/10.18413/2408-932x-2021-7-3-0-10> (In Russ.)
- Berger P., Lukman T. *The social construction of reality. A treatise on the sociology of knowledge*. M.: «Medium», 1995, 323 p. (In Russ.)
- Bian Y., Zhou C., Tian Y., Wang P., Gao F. The Proteus effect: influence of avatar appearance on social interaction in virtual environments. In: Stephanidis C. (eds). *HCI International 2015—Posters' Extended Abstracts. HCI 2015. Communications in Computer and Information Science*. 2015, Vol. 529, P. 78–83. DOI: https://doi.org/10.1007/978-3-319-21383-5_13
- Dobrinskaya D.E. Cyberspace: territory of contemporary life. *Moscow state university bulletin. Series 18. Sociology and political science*. 2018, N 24 (1), P. 52–67. DOI: <https://doi.org/10.24290/1029-3736-2018-24-1-52-70> (In Russ.)
- Grishin O.E., Iglin D.A. Computer games as part of the political mass-culture and communication. *PolitBook*. 2015, N 1, P. 127–145. (In Russ.)
- Hobbs L., Behenna S., Bentley S., Stevens C. Near and far: engaging students with place through Minecraft. *Geography*. 2023, N 108 (3), P. 134–140. DOI: <https://doi.org/10.1080/00167487.2023.2260221>
- Kodanina A.L., Petrova E.D. Game journalism and new communication formats (on the example of the Igromania journal). *Sign: problematic field in media education*. 2022, N 1 (43), P. 62–68. DOI: <https://doi.org/10.47475/2070-0695-2022-10107> (In Russ.)
- Kovaleva A.I., Poluekhova I.A. Socialisation of personality in an information society. *Knowledge. Understanding. Skill*. 2022, N 3, P. 195–206. DOI: <https://doi.org/10.17805/zpu.2022.3.18> (In Russ.)
- McLuhan M. *Understanding media: external extensions of man*. Moscow: Kanon, 2003, 464 p. (In Russ.)
- Malkevich A.A. Social media as a factor in the political socialization of young people: from hierarchy to a network model. *Moscow University Bulletin. Series 12. Political Science*. 2019, N 6, P. 88–97. (In Russ.)
- Martinov E.V. Social advertising as a political and technological tool in the Third Reich: political mythology. *Vestnik of Moscow state linguistic university. social science*. 2018, N 1 (794), P. 40–51. (In Russ.)
- Nesi J., Choukas-Bradley S., Prinstein M.J. Transformation of adolescent peer relations in the social media context: part 2-application to peer group processes and future directions for research. *Clin Child Fam Psychol Rev*. 2018, N 21 (3), P. 295–319. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10567-018-0262-9>
- Niemeyer D.J., Gerber H.R. Maker culture and Minecraft: implications for the future of learning. *Educational media international*. 2015, N 52 (3), P. 216–226. DOI: <https://doi.org/10.1080/09523987.2015.1075103>
- Pech G.P., Caspar E.A. Can a Video Game with a fictional minority group decrease intergroup biases towards non-fictional minorities? *A social neuroscience study, international journal of human-computer interaction*. 2024, N 40 (2), P. 482–496. DOI: <https://doi.org/10.1080/10447318.2022.2121052>
- Pena J., Perez H. Game perspective-taking effects on willingness to help immigrants: a replication study with a Spanish sample. *New media & Society*. 2020, 22 (6), P. 944–958. DOI: <https://doi.org/10.1177/1461444819874472>

- Pleshakov V.A. Cybersocialization as an innovative socio-pedagogical phenomenon. *Prepodavatel' XXI vek*. 2009, N 3, P. 32–39. (In Russ.)
- Pleshakov V.A. The perspective of the development of the theory of human cybersocialization in the XXI century. *Idey i idealny*. 2011, N 3 (9), P. 47–62. (In Russ.)
- Robinson N., Whittaker J. Playing for hate? Extremism, terrorism, and videogames. *Studies in conflict & Terrorism*. 2021, P. 1–36. DOI: <https://doi.org/10.1080/1057610x.2020.1866740>
- Rospigliosi P. Metaverse or simulacra? Roblox, Minecraft, Meta and the turn to virtual reality for education, socialisation and work. *Interactive learning environments*. 2022, N 30 (1), P. 1–3. DOI: <https://doi.org/10.1080/10494820.2022.2022899>
- Scholes L., Rowe L., Mills K. A., Gutierrez A., Pink E. Video gaming and digital competence among elementary school students. *Learning, media and technology*. 2022, N 49 (2), P. 200–215 DOI: <https://doi.org/10.1080/17439884.2022.2156537>
- Sergeyeva O.V., Zinovyeva N.A. The public arenas of game streaming (on the example of the coronavirus topic representation). *Sociology of power*. 2020, N 32 (2), P. 221–241. DOI: <https://doi.org/10.22394/2074-0492-2020-3-221-241> (In Russ.)
- Shashkova Ya.Yu., Assev S.Yu. Motives and factors of students' political activity in the border territories of Siberia and the Far East. *Tomsk State University journal of philosophy, sociology and political science*. 2022, N 67, P. 231–242. DOI: <https://doi.org/10.17223/1998863X/67/20> (In Russ.)
- Schlegel L., Kowert R. *Gaming and extremism the radicalization of digital playgrounds*. NY: Routledge New York, 2024, 234 p.
- Slattery E.J., Butler D., O'Leary M., Marshall K. Teachers' experiences of using Minecraft Education in primary school: an Irish perspective. *Irish educational studies*. 2023, P. 1–20 DOI: <https://doi.org/10.1080/03323315.2023.2185276>
- Soldatova G.U. Digital socialization in the cultural-historical paradigm: a changing child in a changing world. *Social psychology and society*. 2018, N 9 (3), P. 71–80. DOI: <https://doi.org/10.17759/sps.2018090308> (In Russ.)
- Soldatova G.U., Voiskounsky A.E. Socio-cognitive concept of digital socialization: a new ecosystem and social evolution of the mind. *Psychology. Journal of the higher school of economics*. 2021, N 18 (3), P. 431–450. DOI: <https://doi.org/10.17323/1813-8918-2021-3-431-450> (In Russ.)
- Stroganov V.B. The impact of computer games on the political consciousness of players: positive and negative aspects. In: Grunt E.V., Marenkov A.V., Antonova N.L. (eds.) *Culture, personality, society in the modern world: methodology, empirical research experience: Materials of the XX International Conference in memory of Professor L.N. Kogan*. Ekaterinburg: UrFU, 2017, P. 2137–2146 (In Russ.)
- Szolin K., Kuss D.J., Nuyens F.M., Griffiths M.D. Exploring the user-avatar relationship in videogames: a systematic review of the Proteus effect. *Human-computer interaction*. 2023, N 38 (5–6), P. 374–399. DOI: <https://doi.org/10.1080/07370024.2022.2103419>
- Tarasov A.N., Belyaev D.A. Socio-political risks of mass representation of the war and terrorism phenomena in video games. *Society: politics, economics, law*. 2021, N 9 (98), P. 22–25. DOI: <https://doi.org/10.24158/pep.2021.9.3> (In Russ.)

- Wellman B. Physical place and cyberspace: the rise of personalized networking *International journal of urban and regional research*. 2001, N 25 (2), P. 227–252. DOI: <https://doi.org/10.1111/1468-2427.00309>
- Zakharkin R.A., Argylov N.A. Influencers as media significant others: modern trends of secondary socialization. *Vlast'*. 2021, N 6, P. 27–36. DOI: <https://doi.org/10.31171/vlast.v29i6.8674> (In Russ.)
- Zinovyeva N.A. Game streams and let's play: perspectives of a sociological analysis. *Vestnik Sankt-Peterburgskogo universiteta. Sociologiya*. 2020, N 13 (4), P. 460–475. DOI: <https://doi.org/10.21638/spbu12.2020.407> (In Russ.)

Литература на русском языке

- Айсина Р.М., Нестерова А.А. Киберсоциализация молодежи в информационно-коммуникационном пространстве современного мира: эффекты и риски // Социальная психология и общество. – 2019. – Т. 10, № 4. – С. 42–57. – DOI: <https://doi.org/10.17759/sps.2019100404>
- Акимова О.В. К определению понятия «стример видеоигр» в сетевой коммуникации // Вестник Калмыцкого университета. – 2023. – № 2 (58). – С. 22–28. – DOI: <https://doi.org/10.53315/1995-0713-2023-58-2-22-28>
- Афанасьева Л.И., Андросова М.И., Афанасьев Н.А. К вопросу о киберсоциализации современных подростков // Международный научно-исследовательский журнал. – 2020. – № 12–4 (102). – С. 6–8. – DOI: <https://doi.org/10.23670/IRJ.2020.102.12.112>
- Беляев Д.А., Кутومانов С.А., Резник С.В. Стратегии пропаганды в видеоиграх: практики и актуальные темы // НОМОТЭТИКА: Философия. Социология. Право. – 2021. – № 3. – С. 443–450. – DOI: <https://doi.org/10.52575/2712-746x-2021-46-3-443-450>
- Беляева У.П. Видеоигры как технокультурный феномен: история становления и социокультурная значимость // Научный результат. Социальные и гуманитарные исследования. – 2021. – № 3. – С. 91–104. – DOI: <https://doi.org/10.18413/2408-932x-2021-7-3-0-10>
- Бергер П., Лукман Т. Социальное конструирование реальности. Трактат по социологии знания. – М.: Медиум, 1995. – 323 с.
- Гришин О.Е., Иглин Д.А. Компьютерные игры как элемент массовой политической культуры и коммуникации // PolitBook. – 2015. – № 1. – С. 127–145.
- Добринская Д.Е. Киберпространство: территория современной жизни // Вестник Московского университета. Сер.18. Социология и политология. – 2018. – Т. 24, № 1. – С. 52–67. – DOI: <https://doi.org/10.24290/1029-3736-2018-24-1-52-70>
- Захаркин Р.А., Аргылов Н.А. Инфлюенсеры как медиазначимые другие: современные тренды вторичной социализации // Власть. – 2021. – № 6. – С. 27–36. – DOI: <https://doi.org/10.31171/vlast.v29i6.8674>
- Зиновьева Н.А. Игровые стримы и летсплеи: перспективы социологического анализа // Вестник Санкт-Петербургского университета. Социология. – 2020. – Т. 13, Вып. 4. – С. 460–475. – DOI: <https://doi.org/10.21638/spbu12.2020.407>

- Ковалева А.И., Полуэхтова И.А. Социализация личности в информационном обществе // Знание. Понимание. Умение. – 2022. – № 3. – С. 195–206. – DOI: <https://doi.org/10.17805/zpu.2022.3.18>
- Коданина А.Л., Петрова Е.Д. Игровая журналистика и новые коммуникационные форматы (на примере журнала «Игромания») // Знак: проблемное поле медиаобразования. – 2022. – № 1 (43). – С. 62–68. DOI: <https://doi.org/10.47475/2070-0695-2022-10107>
- Маклюэн Г.М. Понимание Медиа: внешние расширения человека / пер. с англ. В. Николаева; закл. ст. М. Вавилова. – М.; Жуковский: «КАНОН-пресс-Ц», «Кучково поле», 2003. – 464 с.
- Малькевич А.А. Социальные сети как фактор политической социализации молодежи: от иерархии к сетевой модели // Вестник Московского университета. Серия 12: политические науки. 2019. – № 6. – С. 88–97.
- Мартынов Е.В. Социальная реклама как политико-технологический инструмент в Третьем рейхе: политическая мифология // Вестник Московского государственного лингвистического университета. Общественные науки. – 2018. – Вып. 1 (794). – С. 40–51.
- Плешаков В.А. Киберсоциализация как инновационный социально-педагогический феномен // Преподаватель XXI века. – 2009. – № 3. – С. 32–39.
- Плешаков В.А. Перспектива развития теории киберсоциализации человека в XXI веке // Идеи и идеалы. – 2011. – № 3 (9). – С. 47–62.
- Сергеева О.В., Зиновьева Н.А. Публичные арены игровых стримов (на примере репрезентации темы коронавируса) // Социология власти. – 2020. – № 32 (2). – С. 221–241. – DOI: <https://doi.org/10.22394/2074-0492-2020-3-221-241>
- Солдатова Г.У. Цифровая социализация в культурно-исторической парадигме: изменяющийся ребенок в изменяющемся мире // Социальная психология и общество. – 2018. – Т. 9, № 3. – С. 71–80. – DOI: <https://doi.org/10.17759/sps.2018090308>
- Солдатова Г.У., Войскунский А.Е. Социально-когнитивная концепция цифровой социализации: новая экосистема и социальная эволюция психики // Психология. Журнал Высшей школы экономики. – 2021. – Т. 18, № 3. – С. 431–450. – DOI: <https://doi.org/10.17323/1813-8918-2021-3-431-450>
- Строганов В.Б. Воздействие компьютерных игр на политическое сознание игроков: позитивные и негативные аспекты // Культура, личность, общество в современном мире: методология, опыт эмпирического исследования: материалы XX Международной конференции памяти профессора Л.Н. Когана / под ред. Е.В. Грунт, А.В. Меренкова, Н.Л. Антоновой. – Екатеринбург: УрФУ, 2017. – С. 2137–2146.
- 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. – DOI: <https://doi.org/10.24158/per.2021.9.3>
- Шашкова Я.Ю., Асеев С.Ю. Мотивы и факторы политической активности учащейся молодежи приграничных территорий Сибири и Дальнего Востока // Вестник Томского государственного университета. Философия. Социология. Политология. – 2022. – № 67. – С. 231–242. – DOI: <https://doi.org/10.17223/1998863X/67/20>