
РАКУРСЫ

Я.Ю. ШАШКОВА, Д.А. КАЗАНЦЕВ, Д.А. КАЧУСОВ*

ВОСПРИЯТИЕ ВОЙНЫ И МИРА МОЛОДЫМИ РОССИЙСКИМИ ГЕЙМЕРАМИ НА ФОНЕ СВО¹

Аннотация. Социализация современной молодежи в значительной степени связана с развлекательным контентом (видеоигры, социальные медиа и др.). В данной статье проводится анализ обзоров и комментариев молодых геймеров на платформе Steam, затрагивающих общественно-политическую тематику. Исследование направлено на выявление особенностей дискурса российской молодежи по проблеме «войны и мира» и темы СВО, отраженных в отзывах о компьютерных играх. Применяя возможности BERT-модели, обученной на более чем 10 тысячах текстовых обзоров, авторы приходят к выводу о наличии размежевания молодежного игрового сообщества относительно СВО и силового способа решения конфликтов на «милитаристов» и «антимилитаристов». Первые отличаются более молодым возрастом, уверенностью в необходимости и легитимности военных действий, «виртуальным соучастием» в них, риторикой патриотизма и поддержкой СВО, выраженной в Z-символике, антизападных и антиукраинских

* **Шашкова Ярослава Юрьевна**, доктор политических наук, профессор кафедры философии и политологии института гуманитарных наук, Алтайский государственный университет (Барнаул, Россия), e-mail: yashashkova@mail.ru; **Казанцев Дмитрий Анатольевич**, старший преподаватель кафедры философии и политологии института гуманитарных наук, Алтайский государственный университет (Барнаул, Россия), e-mail: dimkazanchev@mail.ru; **Качусов Дмитрий Анатольевич**, кандидат политических наук, доцент кафедры философии и политологии института гуманитарных наук, Алтайский государственный университет (Барнаул, Россия), e-mail: dmitrij.kachusov@mail.ru

¹ Исследование выполнено при финансовой поддержке РНФ в рамках научного проекта № 24-28-01584 «Политическая социализация российской молодежи в контексте трансформации ее коммуникативных стратегий».

DOI: 10.31249/poln/2024.04.05

лозунгах. «Антимилитаристы» принадлежат к старшей группе молодежи, акцентируют внимание на издержках войн и их негативном влиянии на обычного человека, и, в отличие от «милитаристов», оценивают видеоигры в качестве проводников ценностей гуманизма и пацифизма.

Авторами установлено, что в процессе киберсоциализации посредством компьютерных игр политическая идентичность молодых людей формируется под действием ряда факторов и представляется мультимодальным явлением. Игровые предпочтения индивида и его коммуникация с геймерским сообществом осуществляется через призму жизненного опыта, формируя определенного рода эхо-камеры, которые состоят из объединения единомышленников с похожим бэкграундом. Постоянное столкновение молодежи с «повесткой дня» привносит в сферу видеоигр новые интерпретации, идеи и смыслы, что в конечном счете порождает определенную синергию персонального и коллективного в идентичности молодого человека.

Ключевые слова: политическая социализация; киберсоциализация; компьютерные игры; молодежь; война и мир; СВО; нейросети; политические ценности и установки.

Для цитирования: 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. – DOI: <http://www.doi.org/10.31249/poln/2024.04.05>

Введение

Современная молодежь большую часть своей жизни проводит в виртуальной среде, приобретая коммуникативные, образовательные и социальные компетенции при активном использовании информационных каналов (мессенджеров, социальных сетей, интерактивных игровых платформ, видеохостингов и др.), и характеризуется как поколение «цифровых аборигенов» [Prensky, 2001]. Молодой человек эпохи digital пребывает в «смешанной офлайн / онлайн-реальности» [Солдатова, 2018], которая в значительной мере определяет особенности его социализации, также принимающей цифровую форму. Согласно справедливому, на наш взгляд, определению Г.У. Солдатовой, под киберсоциализацией следует понимать опосредованный всеми «доступными цифровыми технологиями процесс овладения и присвоения человеком социального опыта, приобретаемого в онлайн-контекстах, воспроизводства этого опыта в смешанной офлайн / онлайн-реальности и формирующего его цифровую личность как часть реальной личности» [Солдатова, 2018, с. 76]. Всемирная паутина дает молодежи возможность «апробировать себя в разных ролях и присоединиться

к конкретным сообществам...» [Роль личностных особенностей подростков..., 2018, с. 5], изменяя саму структуру процесса социализации. Интернет позволяет «не только “впитывать” транслируемые модели поведения, но и обмениваться этими моделями с другими посредством виртуальных технологий и опосредованных средств коммуникации» [Айсина, Нестерова, 2019, с. 48].

Цель настоящей статьи – выявить особенности восприятия российскими молодыми геймерами проблемы «войны и мира», степень влияния на них специальной военной операции (далее – СВО). В связи с этим задачами выступают: достижения анализ литературы о роли компьютерных игр в формировании сознания и поведения молодежи, определение потенциала нейросетей в изучении «эффектов игрока», характеристика на примере игрового сообщества в Steam содержания и аргументации позиций молодых российских геймеров по вопросу «войны и мира».

Анализ научной литературы по теме исследования

Обсуждаемая в статье проблема тесно связана с таким важным аспектом цифровой или киберсоциализации, как геймификация – использование приемов «игрового мышления с целью коррективки человеческого поведения за счет создания благоприятного эмоционального фона» [Ветушинский, 2020, с. 14]. Необходимо оговориться, что научное сообщество выделяет два аспекта геймификации. В первом она рассматривается как инструмент целенаправленной социализации и связана с разработкой специализированных игр или приспособлением уже имеющихся к образовательным, воспитательным и иным задачам обучения [Wagner, 2019; Асташова, Бондырева, Попова, 2023; Полякова, 2024], ведущих к трансформации жизненных стратегий и моделей социальной адаптации юных индивидов. Во втором, актуальном для данной статьи, геймификация подразумевает применение компьютерных игр для реализации социальных ролей и переживания социального опыта. В этом случае геймеры используют игры, зачастую многопользовательские, для расширения реальных отношений, знакомства с новыми людьми, самопрезентации [Williams et al., 2006; Cermak-Sassenrath, 2018, Bevc, 2010], обсуждая общественно-политические темы в неполитических сегментах вирту-

ального пространства [Munson, Resnick, 2011; Rajadesingan et al., 2021].

С развитием индустрии производства видеоигр и компьютерной графики разработчики интерактивных развлечений, пользуясь богатым арсеналом художественных средств и приемов, уже к концу 1990-х годов научились передавать через экран монитора сложные нарративы, влияющие на мировоззрение не только молодых, но и взрослых людей, внося тем самым существенный вклад в дискуссию о способности игр осуществлять социализацию человека [Murray, 1997; Jenkins, 2006].

Данный период стал новой вехой для *game studies* – временем появления ключевых подходов, позднее названных нарратологией и людологией, между которыми шел ожесточенный академический спор о природе игр [Murray, 2005]. В это время возник ряд новых концепций, включая, например, процедурную риторику. И несмотря на то что нарратология фокусируется на повествовательных элементах контента [Kapell, 2015; Green, 2018; Jarvis, 2019], людология указывает на значимость игровых механик [Jesper, 2003; Consalvo, 2009; Frasca, 2013], а процедурная риторика исследует, как правила игры и процедуры убедительно передают идеи [Bogost, 2006; Bogost, 2010; Hayden, 2017], научным сообществом признается, что и нарративы, и игровые механики, и процедуры выступают трансмедийным явлением. Все они играют важную роль в формировании сознания человека, предлагая геймеру различные способы осмысления и анализа социальных и политических процессов. Одним из них, по мнению Я. Богоста, является симуляция как «разрыв между основанным на правилах представлением исходной системы и субъективностью пользователя» [Bogost, 2006, p. 106]. Влияя на игрока, она может порождать у него «симуляционную лихорадку» [Bogost, 2006]: осознание субъектом, что симуляция не в полной мере соответствует действительности [Schoppmeier, 2020], вызывает в нем когнитивный диссонанс и негативную реакцию на моделируемые видеоигрой обстоятельства. В определенном смысле Я. Богост, что важно для нас, апеллирует к объективной идентичности игрока, полученной им в ходе социализации, в которой возникает конфронтация «между тем, что происходит в игре, с проблемами реального мира и доминирующими в культуре способами их решения» [Bourgonjon et al. 2011, с. 98], а ценности и установки актора сталкиваются с

заложенными в игру идеями [Bogost, 2006], провоцируя не только обсуждение правил игры, но и протест или отказ от них [Taylor, 2006 a, Taylor 2006 b; Taylor, 2009; Flanagan, 2009]. Так видеоигры становятся не столько методом познания действующих социальных и политических институтов, сколько способом бросить им вызов средствами, отличными от традиционной массовой культуры [Castronova, 2005; Nakamura, 2009; Taylor, 2009].

Отдельные авторы, рассматривая роль компьютерных игр в политической социализации молодежи, отмечают присутствие «эффектов игрока» – просоциального и образовательного воздействия на мировоззрение геймера [Bevc, 2010]. Так как видеоигры влияют на политические ценности и установки человека, прибегая к увлекательному и драматургическому нарративу, они способны изменять его политические взгляды [Robertson, 2022] или углублять текущие политические представления [Wagner, 2019], становиться отправной точкой для новых способов мышления о социальной организации общества, формировать политические интересы и протестное сознание [Макгонигал, 2018]. Также выступая в качестве развивающих практик и конструирования собственного политического Я [Dishon, Kafai, 2019], они задают рамки для восприятия человеком правового, исторического и политического пространства [Shaw, Sharp, 2013; Newbery-Jones, 2015; Metzger, Paxton, 2016; Белов, 2021]. Игровой опыт может содействовать получению молодежью в процессе межличностных коммуникаций социальных и политических знаний и навыков [Dalisay et al., 2021], решению совместных проблем в игре [Steinkuehler, Duncan, 2008; Dishon, Kafai, 2019], стимулировать публичные дебаты [Battista, 2023]. При этом, как обоснованно указывают авторы, возникающие в процессе игры дискуссии геймеров о политике зачастую происходят не целенаправленно, а стихийно и создают сквозной политический дискурс [Hampton, Shin, Lu, 2016], свидетельствующий о том, что геймеры активно развивают социальные взаимодействия и накапливают игровой социальный капитал, который, в свою очередь, может стать фундаментом как политического капитала, так и гражданского развития и активности [Williams et al., 2006; Mahnic, 2014; Molyneux, Vasudevan, Zúñiga, 2015; Wagner, 2019].

Иной точки зрения относительно связи между игрой и политическим участием придерживается Д. Чермак-Сассенрат, утверждая, что внутриигровой активизм начинается с активизма повсе-

дневности, при котором игрок переносит элементы своей идентичности из реального в виртуальное, эвристически трансформируя первоначальное содержание контента [Cermak-Sassenrath, 2018]. Нередко видеоигры становятся инструментом политического маркетинга, предвыборной и партийной агитации, политической сатиры и карикатуры, целенаправленной политической рекламы и пропаганды [Bossetta, 2019; Baltezarevic et al., 2019], преобразования традиционных ценностей в постматериальные, где свобода и автономия являются маркером продемократической [Mahnic, 2014; Sou, 2017; Torres-Toukoumidis et al., 2023] или патриотической [Мальцева, Федотов, Каминский 2023; Барановский, 2023] социализации.

В то же время компьютерные игры часто подвергаются критике за изображение и поощрение насильственных действий, которые могут оказывать значительное влияние на взгляды игроков, подкреплять определенные политические нарративы и подходы к решению социальных и политических конфликтов. Дискурс насилия сопровождает индустрию геймдева с момента ее зарождения, вызывая ожесточенные дискуссии, непрекращающиеся до сих пор. Однако серьезные исследования на тему жестокости, «войны и мира» в играх, ученые начали проводить только в 1990-е годы [Ferguson, 2007; Breuer, 2015; Ferguson, Colwell, Meaner, 2016; Макгонигал., 2018; Wagner, 2019]. Анализ поведения геймеров показал, что современные игры имеют техническую возможность обеспечить чувство присутствия (реалистичная графика, достоверная симуляция поведения NPC и др.), повышая уровень вовлеченности, обеспечивая эмоциональную реакцию, тем не менее устойчивой связи между геймингом и уровнем агрессии выявлено не было [James, 2007; Ferguson, 2015; Przybylski, Weinstein 2019].

Еще один объект критики видеоигр – политическая ангажированность и возможность их использования актерами политики (государствами, террористическими организациями и др.) для достижения своих, как правило, агитационно-пропагандистских целей [Schulzke, 2013; Schulzke, 2014]. Подобная предвзятость сюжета, по мнению исследователей, наиболее заметна в играх, посвященных войнам и вооруженным конфликтам, например в популярных шутерах серий Call of Duty, Tom Clancy's Splinter Cell и др. Для них характерно приписывание США решающей роли в изображенных событиях, оценка действий их армии и военно-политического

руководства как обоснованных и оправданных [Верч, 2019; Белов, 2023], позиционирование условного Ближнего Востока как места постоянной войны и источника угроз, в связи с чем игроку предлагается не просто сражаться против виртуального противника, но и разделять заложенную в нарратив идеологию [Höglund, 2008]. Таким образом, видеоигры становятся частью «военно-развлекательного комплекса», который, с одной стороны, превращает милитаризм, войну и боевые действия в продукт потребления, с другой – служит закреплению в сознании определенных политических констант [Godfrey, 2021]. Вместе с тем анализ литературы показал, что проблема репрезентации «войны и мира» в видеоиграх, ее влияния на политическую социализацию игроков, в отличие от темы насилия, изучается гораздо реже.

Методы

Одной из лакун в *game studies* выступает проблема операционализации указанных выше «эффектов игрока» [Svarny, Sisler, 2019]. Применяемые сейчас качественные методы, такие как опросы, наблюдение или фокус-группы, позволяют глубже понять мотивацию и реакции геймеров, но они субъективны и ограничены по выборке. Количественные методы стремятся к большей объективности и масштабируемости, особенно в случае использования *big data* и нейросетей, но не учитывают контекстуальные факторы, которые играют важную роль в понимании воздействия видеоигр на политическую социализацию игроков. В настоящее время *game studies* развиваются в направлении расширения инструментария нейросетей в распознавании жанров и типов отзывов об аудиовизуальном продукте [Jiang, Zheng, 2023; Fadhurrahman et al., 2023], более системного представления информации об игре [Britto, Pacifico, 2020], идентификации тональности и настроений, передающихся через текстовые комментарии на платформе STEAM [Reddy et al., 2024], и лишь немногие работы обращаются к тематической классификации текста и установлению преобладающих сюжетов в отзывах об играх [Straat, Verhagenand, 2017; Mascellis, Grassia, Stavolo, 2022].

В данной статье предлагается гибридный подход к изучению «эффектов игрока», включающий в себя применение количествен-

ных и качественных методов с целью более последовательной верификации модели политической киберсоциализации молодых людей. Методическая основа исследования включает в себя перекрестное использование данных, полученных как вручную, так и через автоматизированные системы, а именно анализ запросов в Google-трендах и содержательных (общественно-политическая оценка), а также формальных характеристик (>1 комментария с общественно-политической оценкой на объект) обзоров на видеоигры в Steam. Подобный подход позволяет проверить гипотезу о том, что общественно-политические темы, доминирующие в сознании общества, находят отражение в отзывах на видеоигры. Идентификация компьютерных игр осуществлялась в два этапа: первый включал поиск игр на платформе Steam и VKPlay. В ходе него учитывались такие параметры, как наличие в комментариях общественно-политической проблематики (принадлежность обзора к ней оценивалась по шкале от 1 до 3, где 1 – низкая степень выраженности, 3 – высокая; оценка производилась независимыми экспертами параллельно, что обеспечивало более надежное и объективное представление округленной средней); второй основывался на изучении популярных запросов в Google-трендах за последние четыре года. В последнем случае были проанализированы более 1000 тем через раздел «Анализ» Google-трендов, отражающих общественно-политические интересы пользователей, таких как пандемия COVID-19, СВО, актуальные проблемы россиян, личности политиков, политические события, история, война и др. (выраженные через слова и словосочетания темы выдает инструмент Google, систематизируя и классифицируя популярные поисковые запросы граждан за указанный период). Обращение к Google-трендам и ручной отбор позволили выявить и зафиксировать ключевые слова, по которым впоследствии осуществлялся автоматический парсинг отзывов в Steam. VKPlay был исключен из работы на этапе автоматизации сбора данных, так как обнаружилось, что объем комментариев по общественно-политической тематике в нем, по сравнению со Steam, чрезвычайно мал, к тому же они периодически удаляются.

В итоге в выборочную совокупность попали те видеоигры, по которым было дано два и более отзывов с общественно-политическими оценками. Если обзор содержал прямое упоминание политических понятий, не отраженных в Google-трендах или

их контекстуальные характеристики, он также включался в выборку, а его категории – в список ключевых слов. Применение этой методики обеспечило комплексность анализа, объединяющего как количественные, так и качественные методы исследования: автоматизированный парсинг по ключевым словам из Google-трендов дал высокую скорость и масштабируемость сбора данных, в то время как ручной отбор и перекрестная оценка экспертами повышали его точность и глубину.

Сбор сведений об аудиовизуальном продукте и текстовых отзывах, содержащих признаки общественно-политической оценки, осуществлялся в Google-Sheets через автоматический парсер на базе Python 3 с применением библиотек Google API, HTTP-библиотеки requests и json, методом автоматического извлечения ключевых слов [Wang, Zhang, 2017] при коррекции экспертами его результатов (более 1,5 тыс. слов социального и политического содержания, полученных в ходе анализа трендов в Google-трендах)¹. Окончательный список игр и их жанров дан в Google-Sheets² во вкладе STEAM в «Название игры» и «Жанр», иные параметры, требующиеся для анализа объектов, приведены в смежных столбцах. Некоторые игры, что могли бы из-за своей процедурной природы или нарратива повлиять на политическую социализацию актора (например, часть тактических стратегий или игры-песочницы), по причине отсутствия на них отзывов с общественно-политической составляющей в Steam, не были включены в выборочную совокупность, но, следуя идее гибридного подхода, могут быть добавлены на следующем этапе по итогам качественных исследований.

Так как основной задачей являлась классификация обзоров и комментариев на политические и нейтральные, собранные данные (более 40 тыс. отзывов и комментариев) были размечены сначала авторами статьи (10 тыс. из них), а затем нейронной сетью на архитектуре BERT [Devlin et al., 2019]. Она предназначена для случаев, когда данных немного, и в генеральной совокупности наблюдается высокая вероятность встретить смежные и/или сходные

¹ Репозиторий сборщика на GITHUB. – Режим доступа: <https://github.com/railswarm/xks1> (дата посещения: 26.08.2024).

² Таблица с данными в Google-Sheets. – Режим доступа: <https://clck.ru/3Bu6aq> (дата посещения: 26.08.2024).

ключевые слова, имеющие влияние на определение политизированности комментария (например, слово «политика» в значении «политика отбора кадров»). Следует отметить, что распознавание отзывов на общественно-политическую тематику на русском языке затруднено тем, что нейросети чаще всего обучены на английских текстах, поэтому для целей статьи авторы применяли предобученную нейронную сеть семейства BERT-rubert-tiny2 на основе BERT-токенизатора, который уже «имел дело» с русскими словами, размещенными в массиве русскоязычной версии Bert – ruBert-base. Он учитывает двусторонний контекст и помогает Bert корректнее понимать смысл лексем, выделяя более важные из них, а также производить более точное сопоставление контекстов речи.

При проверке сбалансированности классов выяснилось, что они не сбалансированы, вследствие чего использовалась стратегия Random oversampling, характерная для imbalanced learning, метрика качества F1-score (87%). Для векторизации был выбран TF-IDF vectorizer¹, так как его алгоритмы осуществляют преобразование текста в нужные для вычисления форматы, повышая эффективность семантического и контекстуального распознавания, а также его производительность. Random oversampling позволил сохранить все данные из большого класса (принадлежность к политическим высказываниям) в условиях их немногочисленности внутри тематических групп. Авторы обращались и к архитектурам типа RoBERTa и DistilBERT, однако классическая BERT-модель продемонстрировала более высокий показатель метрики в 87%, что обуславливает ее выбор в качестве наиболее предпочтительного инструмента для распознавания массива. Обучение моделей и выполнение предобработки исходных данных велось в Google Colaboratory и Visual Studio Code. Классификация отзывов геймеров по возрастным интервалам проводилась на базе заранее обученного ChatGPT-4o под контролем экспертов-лингвистов, с учетом доступной статистики аналитических агентств Brand Analytics, Mediascope и DIGITAL 2024: GLOBAL OVERVIEW REPORT, а также BERT-модели. В начале эксперты-лингвисты выделили критерии соотнесения языковых единиц с возрастными интервалами. Затем, сопоставляя лексические единицы, активные словообразо-

¹ Репозиторий BERT-модели на GITHUB. – Режим доступа: https://github.com/zlatatikhomirova/analysis_of_political_comments (дата посещения: 26.08.2024).

вательные модели, типичные синтаксические конструкции, коннотативные или дополнительные значения, свойственные для определенной возрастной когорты, ChatGPT-4o определил условный возраст авторов обзоров. Тем самым применение ChatGPT-4o статистических (вероятностные) и когнитивных (нейролингвистическим) методов анализа и прогнозирования текста (приемы компонентного анализа значений лексем, методы сравнительного анализа и концептуального анализа) существенно снизили вероятность того, что возраст геймера он устанавливал исключительно по тональности и содержанию обзора. После указанной процедуры осуществлено дообучение BERT-модели для автоматизации разметки возрастных интервалов. В итоге из генеральной совокупности в 40 тысяч в выборку вошло 33% обзоров и комментариев, написанных молодыми людьми в возрасте до 30 лет, что соответствует статистической информации о возрастных распределениях социальных медиа в докладе DIGITAL 2024: GLOBAL OVERVIEW REPORT¹.

Из-за небольшого массива данных содержательная интерпретация отзывов и определение их тональности внутри указанных тем / проблем («война и мир»; «игра в войну»; «гуманизм»; «анти-милитаризм» и пр.) проводились методом качественного контент-анализа, поэтому их метрики носят вероятностный характер в рамках порядковой шкалы.

Вследствие того, что публикация отражает итоги разведывательного этапа исследования, полноценный анализ трансформаций содержательного наполнения комментариев и коррекция полученных данных будут осуществлены по итогам массового опроса и фокус-группового исследования.

Результаты исследования

В ходе изучения сформированной выборки отзывов и комментариев на игры в Steam, имеющих общественно-политический характер, было установлено, что в большинстве из них прямо или

¹ Kemp S. Digital 2024 Global Overview Report. 31 January 2024, 2024. – Mode of access: https://datareportal.com/reports/digital-2024-global-overview-report?utm_source=Global_Digital_Reports&utm_medium=Partner_Article&utm_campaign=Digital_2024 (accessed: 20.06.24).

косвенно затрагивается фундаментальная проблема «войны и мира», современная геополитическая ситуация (СВО), что может быть обусловлено перманентным интересом молодых людей к шутерам и играм военной тематики, а также переносом на них, в соответствии с принципами «симуляции» Я. Богоста и «реальности виртуального» С. Жижека [Жижек, 1998], оценок и представлений об актуальных событиях. Как отметил автор одного из комментариев, «в нынешней ситуации нельзя воспринимать игру как развлечение».

Анализ содержания обзоров показал наличие в игровом сообществе существующего оффлайн размежевания российской молодежи на сторонников силового способа решения проблем и СВО, обозначенных в статье как «милитаристы», и противников – «антимилитаристов».

Взгляды «милитаристов» на войну в играх носят более предметный характер. Главными для них выступают собственно военные действия, победы и достижения, в то время как вопрос об их цене и издержках не поднимается вообще или отходит на второй план. В связи с подобной позицией «милитаристы» чаще, чем «антимилитаристы», воспринимают войну как реальность, проводят параллели с событиями СВО, точнее, проецируют реальность СВО на игры.

В их дискурсе относительно СВО выделяется несколько особенностей. Первая касается уверенности в победе, в закономерности и правильности происходящих событий, причем они артикулируются достаточно четко, в то время как образ победы носит больше лозунговый характер и связан либо с присоединением территорий, либо с утверждением на них новой идентичности («все будете русскими»), либо с тем, что «все нацисты будут уничтожены». Вторая особенность – доминирование «слепого», «воинствующего» патриотизма и великодержавности, которые раскрываются через поддержку СВО, гордость за Россию («слава России») и ее победы, проведение параллелей между СВО и победой в Великой Отечественной войне («как деды»). Следует отметить, что данные высказывания также принимают форму лозунгов и имеют весьма агрессивную риторику. Третья включает проявления субкультуры СВО: в обзорах присутствуют слова «ленточка», «слышу зов», Z-символика, много эмодзи и символов, нарисованных с их помощью, другие маркеры, по которым можно сказать,

что человек погружен в повестку СВО и понимает, о чем идет речь. И, наконец, четвертая заключается в явно выраженном деятельностном аспекте, когда примерно в половине отзывов демонстрируется «виртуальное соучастие» в войне, например, через уничтожение украинцев, даже если в игре этого не предусмотрено или она посвящена другому временному периоду. Так как война, по мнению «милитаристов», законна и неизбежна, то убийства тоже допустимы, легальны и легитимны. Они оправдываются аргументом «либо ты, либо тебя» и рациональной стратегией, что «ты должен совершить это первым, потому что по отношению к тебе допустят эту жестокость». Лейтмотивом здесь проходит мысль о неизбежности насилия, которая сочетается с описанием его красочности, притягательности и ощущением власти (обзор к игре Wolfenstein: «как хорошо убивать нацистов, так красочно и ярко, всех бы так убивал»).

Кроме того, некоторые игры, в частности, «FPV Kamikaze Drone», оцениваются геймерами как симуляторы для отработки различных боевых навыков (можно «управляя дроном, ударять в батальоны пехоты, разнося их в щепки, в пух и прах, в мясо и кровь»), а также как возможность получения нового жизненного опыта («я поиграл, но в жизни я туда не пойду, мне тут хватает») или своеобразный вызов общественной морали, когда в игре можно совершать антиобщественные действия, которые офлайн запрещены или сопряжены со значительными рисками и издержками. В этом случае коммуникация в сети позволяет молодым людям «быть собой» в межличностном общении, демонстрируя другим свое «я» или общаясь на темы, о которых в реальной жизни они умалчивают, входить в иные круги общения «с чистого листа» или скрывать и изменять свою личность [Собкин, Федотова, 2019]. Особенности позиции «милитаристов», как представляется, обусловлены не только их мировоззрением, влиянием официальной пропаганды, но и возрастом аудитории – среди них преобладают игроки до 20 лет (66%), еще не всегда умеющие читать «между строк», выходить на концептуальные рассуждения и обобщения или не желающие это делать.

Аргументы противоположной позиции – «антимилитаризма» – явно коррелируют с моралью и ценностями гуманизма и пацифизма, делая акцент на «ужасах войны», ее цене, человеческих страданиях, священности человеческой жизни, несправедливости к

мирному населению и в целом любому «рядовому» ее участнику, что делает их более рефлексивными и идеалистическими.

В представлениях «антимилитаристов» война ассоциируется со «злом» и «адам», в котором «нет победителей». В центре этой позиции, несмотря на то, что главными героями в играх обычно являются военные, стоит «простой человек». И даже, когда в обзорах говорится об ужасах войны, то «кровь, грязь, окопы и разрушения» влияют на жизнь людей, ведь за каждой статистикой стоят отдельные судьбы. Война – жестокое и несправедливое действие, но по отношению именно к человеку. Отсюда выводится проблема ценности человеческой жизни, трагедии «обычных» людей, которые оказались вовлечены в войну, но ничего не могут изменить.

В комментариях «антимилитаристов» часто звучит тезис о том, что война меняет людей в худшую сторону, ломает их психологически, что «нельзя оставаться человеком на войне». В одном из комментариев прямо формулируется дилемма: «ты или хороший человек, или хороший солдат». Хороший солдат не может быть хорошим человеком, так как совершает насилие, которое лишает его возможности быть «хорошим человеком». Исключение составляет только ситуация, когда война оценивается как борьба за выживание, а «хороший солдат» становится заложником войны – он применяет насилие, потому что вынужден воевать. Но особенно определение «жертвы» в подобных обзорах и комментариях распространяется на лиц, непосредственно с войной не связанных, – врач, ребенок, мирные жители, которые живут в условиях оккупации. Да, возможно, они будут совершать какие-то насильственные действия: грабить, убивать, мародерствовать, – однако ответственность за это перекладывается на обстоятельства. Последнему тезису чаще всего соответствует более взвешенная позиция, согласно которой поступки во время войны нужно оценивать не через призму насилия и ненасилия, а с точки зрения того, что у большинства участников нет иного выхода.

В какой-то мере война, по мнению «антимилитаристов», – это проверка людей на прочность. У человека есть моральный долг: если ты – человек, то и на войне «следует оставаться человеком». Интересен неоднократно звучавший в этой связи вывод авторов обзоров – «война сама по себе не монстр», «именно человек создает войну такой кошмарной, чудовищной, когда совершает подобные моральные выборы», «не монстры, которых придумы-

вают фантазии человека, убивают, а само человечество и сами люди являются монстрами, которые наносят ущерб себе и окружающим».

В отзывах «антимилитаристов», так же как и у «милитаристов», присутствует деятельностный компонент, однако он в основном выражается в рефлексии и эмоциональной реакции. Сторонники данной позиции часто отмечают, что ценна не сама игра как игра, а тот опыт и переживания, которые она вызывает. Например, игра «заставляет переосмыслить реальность»; увидев ужасы войны в игре, люди начинают задумываться, что, наверное, так же и в реальности. Они пишут, как поменяли мнение, поплакали, осознали и т.п., т.е. и для этой группы игры выполняют роль симуляторов, но симулируют экзистенциальную ситуацию трагедии для народа и человека.

При этом у обзоров «антимилитаристской» направленности прослеживается одна значимая особенность – они гораздо более развернуты и аргументированны, чем высказывания «милитаристов». Конечно, это может быть связано с преобладающим возрастом их авторов – 20–30 лет (70%). Но и немаловажную роль, на наш взгляд, играет специфика современного «антимилитаристского» дискурса – в отличие от «милитаристов», у них нет готовых и общепринятых слоганов и символов как маркеров идентификации, поэтому свою позицию им приходится разяснять более подробно. В условиях массовой пропаганды «антимилитаристы» считают себя меньшинством и ищут аргументы как «оправдания» своим взглядам.

В то же время нельзя сводить «антимилитаризм» только к идеалистически-гуманистическим мотивам. К нему примыкают и геймеры с «рациональной» аргументацией, указывающие на ухудшение материального положения в связи с СВО, нарушение привычного образа жизни, появившиеся ограничения («нас лишили доступа к играм»).

Кроме того, выявилась интересная зависимость: если сюжет игры связан с конкретной войной, а ее разработчики отчетливо обозначают свою точку зрения (как, например, в *Valiant Hearts: The Great War* или *This War of Mine*, что война – это зло), игроки с более высокой вероятностью соглашаются с ней, присоединяются к этому мнению или дискутируют с ним. Если же игра не говорит напрямую о войне, как в *FPV Kamikaze Drone*, не дает никаких

оценочных суждений, тогда геймеры подсоединяют свой рефлексивный опыт, интерпретируют эту игру, видя в ней какие-то реальные истории, в частности, события в Украине.

Также имеет значение временной период военных действий. Хотя отдельные комментарии к играм о Первой и Второй мировым войнам (серия Battlefield) проводят аналогии с Бахмутом, борьбой с нацизмом, большинство игроков воспринимает их не как элемент реальности, а как художественную постановку, события в которой вызывают историческую и моральную рефлексию. В то время как игры, сюжет которых более близок по времени, например FPV Kamikaze Drone, или предполагает в основном военные действия, напрямую ассоциируются с современными событиями и вызывают соответствующую реакцию.

В блоке обзоров, упоминающих СВО, размежевание на «милитаристов» и «антимилитаристов» тесно связано и взаимообусловлено с целым комплексом других разграничений – «Z-товцы и не Z-товцы», «свой – чужой» в значении негативного национализма и антизападничества. Интересно, что последнее размежевание, присущее, в основном, «милитаристам», отталкивается от негативной повестки, от «чужого». «Свои», как правило, либо подразумеваются, либо вообще не фигурируют, зато «чужой», противник, однозначно выделен.

Среди «чужих», «врагов», которые «должны быть уничтожены», абсолютно доминируют украинцы, обозначаемые в обзорах как «хохлы», «хохлячки», «хохло-рейх», «свиньи», «хрюки», «собаки», «укропы» и т.п., что и придает восприятию СВО молодыми игроками контекст негативного национализма. Только в отдельных комментариях общее противопоставление украинцев и россиян заменяется на конкретное – солдаты вооруженных сил Украины и России. В этом случае, как правило, говорят об ущемленном положении ВС РФ по сравнению с ВСУ («они все получают, а мы ничего не получаем»). Далее в рейтинге «чужих» следуют США и НАТО, которые рассматриваются как исторические враги, проявляющие себя таковыми и в условиях СВО («пиндосы», «американские солдаты», «НАТОВцы», «НАТОВки», «НАТОВские свиновозки»). «Антимилитаристы», критикуя сторонников СВО, именуют их «ватниками», «любителями скреп», «Z-етами-долбаебами», «бобрами», «боброедами», «черкашами».

На основе приведенных маркеров можно констатировать, во-первых, что на «врагов» навешиваются более жесткие, оскорбительные, но креативные и яркие ярлыки. Во-вторых, проявляются характерные для военного времени анимизация и расчеловечивание их образа. Сравнение врагов с животными (собаками, свиньями и др.) подчеркивает не только превосходство человека («своего») над ними, но и то, что животное легче убить. И, в-третьих, ярлыки негативного национализма часто сочетаются с обозначением применяемых к соответствующим этническим или политическим группам действий («убил», «покрошил», «снес кабину»), еще сильнее подчеркивая агрессивный настрой авторов обзоров.

Отдельную, очень малочисленную группу, составляют обзоры с ироничным восприятием войны и СВО. Например, встречаются шутки и сарказм в положительном ключе про Вооруженные силы России, ВСУ, смерть, оружие, мобилизацию, в негативном – про нехватку оружия и российскую армию. Также есть шутки по поводу конкретных личностей, ставших мемами – Е. Пригожина, С. Шойгу, В. Герасимова.

Выводы

Таким образом, анализ отзывов и комментариев на игры в Steam, имеющих общественно-политический характер, показал, что российские геймеры в значительной степени вовлечены в дискуссию вокруг фундаментальной проблемы «войны и мира» и актуальных геополитических событий. Молодые люди, особенно интересующиеся шутерами и военными играми, активно переносят свои оценки и представления об окружающей действительности на виртуальный мир, отражая глубокое размежевание российской молодежи на два лагеря – «милитаристов» и «антимилитаристов».

Маркерами первых выступают уверенность в неизбежности и правомочности военных действий, со ссылкой на СВО, патриотическая риторика, Z-символика и явно выраженный образ врага, проявляемый через антиукраинские и антизападные настроения. Милитаристы также склонны к «виртуальному соучастию» в военных действиях, используя игры не только как средство развлечения, но и как симуляторы боевых навыков. Они чаще проецируют злободневные мировые события на игровой контент, ассоциируя

виртуальные победы с реальными военными успехами в зоне СВО, оставляя вопросы о цене и издержках войн на периферии обсуждения. Антимилитаристы, напротив, рассматривают их как трагическое и несправедливое явление, негативно влияющее на судьбы людей, человеческую мораль и психику, обесценивающее человеческую жизнь. Даже если игра не связана напрямую с боевыми действиями, антимилитаристы используют игровой опыт для рефлексии и переосмысления реальных военных конфликтов, делая акцент на их негативных последствиях. Проведенное исследование показало, что милитаристские позиции в основном распространены в возрастной группе до 20 лет, тогда как антимилитаристские – в возрасте от до 20 до 30 лет.

В целом можно констатировать, что идентичность и процесс социализации молодежи в пространстве видеоигр представляют собой мультимодальное явление, детерминированное несколькими факторами. Во-первых, молодые люди приходят в геймерский мир с уже сформированным личным бэкграундом и мировоззрением, которые влияют на выбор игр и их восприятие. Тем самым игровое сообщество превращается в систему своеобразных эхо-камер, отличающихся между собой и объединяющих людей с определенным типом ценностей. Во-вторых, они не могут полностью игнорировать «повестку дня», поэтому коммуникация вокруг видеоигр может производить новые смыслы, обусловленные актуальными событиями и контекстом. И в-третьих, игровая среда предлагает ограниченный набор тем, среди которых наиболее распространены военные конфликты.

Как результат текущая ситуация в российском обществе способствует интересу к военизированным играм, которые провоцируют политическую рефлексию и кристаллизацию позиций игроков, укрепляемых дискурсом в сообществе единомышленников. Их сочетание может укоренять существующие офлайнсистемы ценностей и поведенческие паттерны или конструировать новые. Все это обуславливает значимость игрового контента в формировании общественных настроений современной российской молодежи, а также указывает на необходимость дальнейшего изучения взаимодействия между ее игровыми предпочтениями и социально-политическими практиками.

Ya.Yu. Shashkova, D.A. Kazantsev, D.A. Kachusov*
**Perception of war and peace among young Russian gamers
in the context of the special military operation (SMO)**

Abstract. The socialization of contemporary youth is significantly influenced by entertainment content such as video games and social media. This paper analyzes reviews and comments by young gamers on the Steam platform on socio-political topics. The study aims to identify the characteristics of the discourse among Russian youth on the issue of «war and peace» and the topic of the SMO, as reflected in reviews of computer games. Utilizing the capabilities of a BERT model trained on more than 10,000 textual reviews, the authors conclude that there is a division within the youth gaming community in perception of the SMO and the use of force in conflict resolution, categorized into “militarists” and “anti-militarists”. The former group tends to be younger, with a belief in the necessity and legitimacy of military actions, demonstrating “virtual participation” in these actions, and employing rhetoric of patriotism and support for the SMO, as evidenced by the use of Z-symbols, anti-Western, and anti-Ukrainian slogans. “Anti-militarists”, on the other hand, belong to the older youth, emphasizing the costs of war and its negative impact on common people. Unlike “militarists”, they view video games as conduits for values of humanism and pacifism. The authors establish that in the process of cyber-socialization through computer games, the political identity of young people is shaped by several factors and is a multimodal phenomenon. An individual’s gaming preferences and their communication with the gaming community are filtered through their life experiences, forming certain echo chambers that consist of like-minded individuals with similar backgrounds. The constant clash of youth with the “agenda of the day” introduces new interpretations, ideas, and meanings into the realm of video games, which ultimately generates a certain synergy between the personal and the collective in the identity of young individuals.

Keywords: political socialization; cyber-socialization; computer games; youth; war and peace; SMO; neural networks; political values and attitudes.

For citation: Shashkova Ya.Yu., Kazantsev D.A., Kachusov D.A. Perception of war and peace among young Russian gamers in the context of the special military operation (SMO). *Political science (RU)*. 2024, N 4, P. 121–145. DOI: <http://www.doi.org/10.31249/poln/2024.04.05>

References

- 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. Vol. 10, N 4, P. 42–57. DOI: <https://doi.org/10.17759/sps.2019100404> (In Russ.)

* **Shashkova Yaroslava**, Altai State University (Barnaul, Russia), e-mail: yashashkova@mail.ru; **Kazantsev Dmitry**, Altai State University (Barnaul, Russia), e-mail: dimkazanchev@mail.ru; **Kachusov Dmitry**, Altai State University (Barnaul, Russia), e-mail: dmitrij.kachusov@mail.ru

- Astashova N.A., Bondyрева S.K., Popova O.S. Gamification resources in education: a theoretical approach. *The Education and science journal*. 2023, Vol. 25, N 1, P. 11–45. DOI: <https://doi.org/10.17853/1994-5639-2023-1-15-49> (In Russ.)
- Baltezarevic R., Baltezarevic B., Baltezarevic V., Kwiatek P., Baltezarevic I. Political marketing in digital games: game over for traditional political marketing methods. *Acta Ludologica*. 2019, Vol. 2, N 2, P. 28–47.
- Baranovskiy N.S. Using video games in patriotic education. *Izvestiya of Saratov University. Sociology. Politology*. 2023, Vol. 23, N 4, P. 482–486. DOI: <https://doi.org/10.18500/1818-9601-2023-23-4-482-486> (In Russ.)
- Battista D. Play, participate, decide: the emergence of video games as tools for political participation. *Journal of sociological research*. 2023, Vol. 15, N 1. DOI: <https://doi.org/10.5296/jsr.v15i1.21360>
- Belov S.I. Prospects for using video games with a historical plot as a memory policy instrument of the Russian Federation. *Political science issues*. 2021, Vol. 11, N 4 (68), P. 1089–1096. DOI: <https://doi.org/10.35775/PSI.2021.68.4.013> (In Russ.)
- Belov S.I. Reflection of the Caribbean crisis in video games. On the example of Call of Duty: Black Ops. *RSUH / RGGU Bulletin Series "Political Science. History. International Relations"*. 2023, N 2, P. 105–116. DOI: <https://doi.org/10.28995/2073-6339-2023-2-105-116> (In Russ.)
- Beve T. Models of politics and society in video games. Design and implementation of educational games: theoretical and practical perspectives. In: Zemliansky P., Wilcox D. (eds). *IGI Global*. 2010, P. 47–64. DOI: <https://doi.org/10.4018/978-1-61520-781-7.ch004>
- Bogost I. *Persuasive games. The expressive power of videogames*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2010, 464 p.
- Bogost I. *Unit operations. An approach to videogame criticism*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2006, 272 p.
- Bourgonjon J., Rutten K., Soetaert R., Valcke M. From Counter-Strike to Counter-Statement: using Burke's pentad as a tool for analysing video games. *Digital Creativity*. 2011, Vol. 22, N 2, P. 91–102. DOI: <https://doi.org/10.1080/14626268.2011.578577>
- Bossetta M. Political campaigning games: digital campaigning with computer games in European National Elections. *International journal of communication*. 2019, Vol. 13, P. 3422–3443.
- Breuer J. Violent video games and physical aggression: Evidence for a selection effect among adolescents. *Psychology of popular media culture*. 2015, Vol. 4, N 4, P. 305–328. DOI: <https://doi.org/10.1037/ppm0000035>
- Britto L.F.S., Pacifico L.D.S. Evaluating video game acceptance in game reviews using sentiment analysis techniques. XIX SBGames, Brazil, November 7th. *Proceedings of SBGames*. 2020, P. 399–402.
- Castronova E. *Synthetic worlds: the business and culture of online games*. Chicago: University of Chicago Press, 2005, 332 p.
- Cermak-Sassenrath D. On political activism in digital games. *MedieKultur: Journal of media and communication research*. 2018, Vol. 34, N 64, 29 p. DOI: <https://doi.org/10.7146/mediekultur.v34i64.96924>
- Consalvo M. There is no magic circle. *Games and culture*. 2009, Vol. 4, P. 408–417. DOI: <https://doi.org/10.1177/1555412009343575>

- Dalisay F., Kushin M., Kim J., Forbes A., David Cl., Somera L. Motivations for video game play and political decision-making: evidence from four countries. *Game Studies - the international journal of computer game research*, Vol. 21, N 3.
- 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
- Dishon G., Kafai Y.B. Connected civic gaming: rethinking the role of video games in civic education. *Interactive learning environments*. 2019, Vol. 30, N 6, P. 999–1010. DOI: <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1704791>
- Fadhurrahman J.A.M., Herawati N.A., Aulya H.R.W., Puspasari I., Utama, N.P. Sentiment analysis of game reviews on STEAM using BERT, BiLSTM, and CRF. *2023 International Conference on Electrical Engineering and Informatics (ICEEI)*, 2023, P. 1–6. DOI: <https://doi.org/10.1109/iceei59426.2023.10346219>
- Ferguson C.J. Do Angry Birds make for angry children? A meta-analysis of video game influences on children's and adolescents' aggression, mental health, prosocial behavior, and academic performance. *Perspectives on psychological science*. 2015, Vol. 10, N 5, P. 646–666. DOI: <https://doi.org/10.1177/1745691615592234>
- Ferguson C.J. The good, the bad and the ugly: a meta-analytic review of positive and negative effects of violent video games. *Psychiatr Q.* 2007, Vol. 78, N 4, P. 309–316. DOI: <https://doi.org/10.1007/s11126-007-9056-9>
- Ferguson C.J., Colwell J.A., Meaner M.C. Digital world for youth? The relationship between violent digital games, motivation, bullying, and civic behavior among children. *Psychology of popular media culture*. 2016, Vol. 7, N 3, P. 202–215. DOI: <http://dx.doi.org/10.1037/ppm0000128>
- Flanagan M. *Critical play. Radical game design*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2009, 353 p.
- Frasca G. Simulation versus narrative: introduction to ludology. In: Wolf M.J.P., Perron B. (eds). *The video game theory reader (1st ed.)*. London, New York: Routledge, 2004, P. 221–237. DOI: <https://doi.org/10.4324/9780203700457-17>
- Godfrey R. The politics of consuming war: video games, the military-entertainment complex and the spectacle of violence. *Journal of marketing management*. 2021, Vol. 38, N (7–8), P. 661–682. DOI: <https://doi.org/10.1080/0267257X.2021.1995025>
- Green A.M. *Storytelling in video games: the art of the digital narrative*. Jefferson, North Carolina: McFarland and Company, Inc, 2018, 235 p.
- Hampton K.N., Shin I., Lu W. Social media and political discussion: when online presence silences offline conversation. *Information, communication & Society*. 2016, Vol. 20, N 7, P. 1090–1107. DOI: <https://doi.org/10.1080/1369118X.2016.1218526>
- Hayden C. The procedural rhetorics of mass effect: video games as argumentation in international relations. *International studies perspectives*. 2017, Vol. 18, N 2, P. 175–193. DOI: <https://doi.org/10.1093/isp/ekw002>
- Höglund J. Electronic Empire: orientalism revisited in the military shooter. *Game studies*. 2008, Vol. 8, N 1.
- James D.I., Sriram K. The effects of technological advancement and violent content in video games on players' feelings of presence, involvement, physiological arousal,

- and aggression. *Journal of communication*. 2007, Vol. 57, N 3, P. 532–555. DOI: <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2007.00356>
- Jarvis L. Narrative as virtual reality 2: revisiting immersion and interactivity in literature and electronic media: by Marie-Laure Ryan, Baltimore, John Hopkins University Press, 2015, 304 p. *International journal of performance arts and digital media*. 2019, Vol. 15, N 2, P. 239–241. DOI: <https://doi.org/10.1080/14794713.2019.1637100>
- Jenkins H., Game design as narrative architecture. In: Wardrip-Fruin N., Harrigan P. (eds). *First person: new media as story, performance, and game*. Cambridge, MA: MIT Press, 2006, P. 124–25.
- Jesper J. The game, the player, the world: looking for a heart of gameness. In: Copier M., Raessens J. (eds). *Level up: digital games research conference proceedings*. Utrecht: Utrecht University, 2003, P. 30–45.
- Jiang Y., Zheng L. Deep learning for video game genre classification. *Multimed tools appl*. 2023, Vol. 82, P. 21085–21099. DOI: <https://doi.org/10.1007/s11042-023-14560-5>
- Kapell M.W. *The play versus story divide in game studies: critical essays*. Jefferson, NC, United States: McFarland, 2015, 208 p.
- Mahnich N. Gamification of politics: Start a new game! *Teorija in Praksa*. 2014, Vol. 51, N 1, P. 143–161.
- Maltseva D.A., Fedotov D.A., Kaminsky S.I. Video Games as a tool for forming a political image of a social state in the consciousness of youth: case of “TROPICO 6”. *Konfliktologia*. 2023, Vol. 18, N 4, P. 7–22 DOI: <https://doi.org/10.31312/2310-6085-2023-18-4-7-22> (In Russ.)
- Mascellis A., Grassia M., Stavolo A. Topic modeling and sentiment analysis: an analysis of tweets about the game Cyberpunk 2077. *JADT 2022: 16th International Conference on Statistical Analysis of Textual Data*, 2022, P. 282–289.
- Metzger S.A., Paxton R.J. Gaming history: a framework for what video games teach about the past. *Theory & Research in social education*. 2016, Vol. 44, N 4, P. 532–564. DOI: <https://doi.org/10.1080/00933104.2016.1208596>
- Molchanov S.V., Almazova O.V., Voiskounsky A.E., Poskrebisheva N.N. Role of personality features of adolescents in processing information via social network communication. *National psychological journal*. 2018, Vol. 4, P. 3–15. DOI: <https://doi.org/10.11621/npj.2018.0401> (In Russ.)
- Molyneux L., Vasudevan K., Zúñiga H.G. Gaming social capital: exploring civic value in multiplayer video games. *Journal of computer-mediated communication*. 2015, Vol. 20, N 4, 2015, P. 381–399. DOI: <https://doi.org/10.1111/jcc4.12123>
- Munson S., Resnick P. The prevalence of political discourse in non-political blogs. *Proceedings of the International AAAI Conference on Web and Social Media*. 2011, Vol. 5, N 1, P. 233–240.
- Murray J.H. *Hamlet on the Holodeck: the future of narrative in cyberspace*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1997, 324 p.
- Murray J. The last word on ludology v narratology in game studies, *DIGRA 2005*, Vancouver, 2005, P. 1–4.
- Nakamura L. Don't hate the player, hate the game: the racialization of labor in World of Warcraft. *Critical studies in media communication*. 2009, Vol. 2, N 2, P. 128–144. DOI: <https://doi.org/10.1080/15295030902860252>

- 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, N 1, P. 78–102. DOI: <https://doi.org/10.1080/17521483.2015.1042218>
- Rajadesingan A., Budak C., Resnick P. Political discussion is abundant in non-political subreddits (and less toxic) *Proceedings of the International AAAI Conference on Web and Social Media*. 2021, Vol. 15, P. 525–536. DOI: <https://doi.org/10.1609/icwsm.v15i1.18081>
- McGonigal J. *Reality is broken: why games make us better and how they can change the world*. Moscow: Mann, Ivanov and Ferber, 2018, 384 p. (In Russ.)
- Reddy R., Naoman A.A., Charan G.V.S., Fazal S.N. Sentiment analysis of steam reviews using transformer models. In: Kumar A., Mozar S. (eds). *Proceedings of the 6th International Conference on Communications and Cyber Physical Engineering. ICCCE 2024. Lecture Notes in Electrical Engineering*. Springer, Singapore, 2024, Vol. 1096, P. 719–727. DOI: https://doi.org/10.1007/978-981-99-7137-4_70
- Robertson E.G. *Video games and politics: an exploratory analysis of how narrative frames in video games can influence political perception*. Master's degree dissertation. The University of Auckland, 2022, 112 p.
- Polyakova A.V. Gamification in education: a review of issues and research. *Human capital*. 2024, N 5, P. 216–221. (In Russ.)
- Prensky M. Digital natives, digital immigrants. Part 1. *On the Horizon*. 2001, Vol. 9, N 5, P. 1–6.
- Przybylski A.K., Weinstein N. Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: evidence from a registered report. *Royal society open science*. 2019, Vol. 6, N 2, P. 1–16. DOI: <http://doi.org/10.1098/rsos.171474>
- Schulzke M. Simulating terrorism and insurgency: video games in the war of ideas. *Cambridge review of international affairs*. 2014, Vol. 27, N 4, P. 627–643. DOI: <https://doi.org/10.1080/09557571.2014.960508>
- Schulzke M. Serving in the virtual army: military games and the civil-military divide. *Journal of applied security research*. 2013, Vol. 8, N 2, P. 246–261. DOI: <https://doi.org/10.1080/19361610.2013.765342>
- Schoppmeier S. Soraya Murray, on video games: the visual politics of race, gender and space (London: I. B. Tauris, 2018), 272 pp. *Amerikastudien/American studies*. 2020, Vol. 64, P. 480–484. DOI: <https://doi.org/10.33675/amst/2019/3/18>
- Shaw I.G.R., Sharp J.P. Playing with the future: social irrealism and the politics of aesthetics. *Social & Cultural geography*. 2013, Vol. 14, N 3, P. 341–359. DOI: <https://doi.org/10.1080/14649365.2013.765027>
- Sobkin V.S., Fedotova A.V. Social media as a field of a modern teenager's socialization. *Counseling psychology and psychotherapy*. 2019, Vol. 27, N 3, P. 119–137. DOI: <https://doi.org/10.17759/cpp.2019270308> (In Russ.)
- Soldatova G.U. Digital socialization in the cultural-historical paradigm: a changing child in a changing world. *Social psychology and society*. 2018, Vol. 9, N 3, P. 71–80. DOI: <https://doi.org/10.17759/sps.2018090308> (In Russ.)
- Sou G. Trivial pursuits? Serious (video) games and the media representation of refugees. *Third world quarterly*. 2017, Vol. 39, N 3, P. 510–526. DOI: <https://doi.org/10.1080/01436597.2017.1401923>

- Steinkuehler C., Duncan S. Scientific habits of mind in virtual worlds. *J Sci Educ Technol*. 2008, Vol. 17, P. 530–543. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10956-008-9120-8>
- Straat B., Verhagenand H. Using user created game reviews for sentiment analysis: a method for researching user attitudes. *1st Workshop on Games-Human Interaction, April 18th, 2017, Cagliari, Italy*. 2017.
- Svarny M., Sisler V. Towards an operational definition of procedural rhetoric. In: Liapis A., Yannakakis G., Gentile M., Ninaus M. (eds). *Games and Learning Alliance. GALA 2019. Lecture Notes in Computer Science, Springer, Cham*, 2019, Vol. 11899, P. 148–157. DOI: https://doi.org/10.1007/978-3-030-34350-7_15
- Taylor T.L. The assemblage of play. *Games and culture*. 2009, Vol. 4, N 4, P. 331–339. DOI: <https://doi.org/10.1177/1555412009343576>
- Taylor T.L. Does wow change everything? How a pvp server, multinational playerbase, and surveillance mod scene caused me pause. *Games and culture*. 2006 a, Vol. 1, N 4, P. 318–337. DOI: <https://doi.org/10.1177/1555412006292615>
- Taylor T.L. *Play between worlds: exploring online game culture*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2006 b, 197 p.
- Torres-Toukoumidis A., Gutiérrez I.M., Becerra M.H., León-Alberca T., Curiel C.P. Let's play democracy, exploratory analysis of political video games. *Societies*. 2023, Vol. 13, N 2, P. 28. DOI: <https://doi.org/10.3390/soc13020028>
- Vetushinsky A.S. More than just a tool: a new approach to understanding gamification. *Sociology of power*. 2020, N 3, P. 14–31. DOI: <https://doi.org/10.22394/2074-0492-2020-3-14-31> (In Russ.)
- Wagner H.G. *Engagement through play? The relationship between video games and political engagement*. PhD thesis. Nottingham, 2019, 396 p.
- 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. DOI: <https://doi.org/10.1109/ieem.2017.8290290>
- Werch T. Still fighting with echoes and ghosts: collective memory, national identity and the new frontier of popular American films and video games. *Historical expertise*. 2019, Vol. 21, N 4, P. 25–41. DOI: [10.31754/2409-6105-2019-4-25-41](https://doi.org/10.31754/2409-6105-2019-4-25-41) (In Russ.)
- Williams D., Ducheneaut N., Xiong L., Zhang Y., Yee N., Nickell E. From tree house to barracks: the social life of guilds in World of Warcraft. *Games and culture*. 2006, Vol. 1, N 4, P. 338–361. DOI: <https://doi.org/10.1177/1555412006292616>
- Žižek S. Cyberspace, or the inexpressible seclusion of being. *KinoArt*. 1998, N 1, P. 119–128. (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>

- Асташова Н.А., Бондырева С.К., Попова О.С. Ресурсы геймификации в образовании: теоретический подход // Образование и наука. – 2023. – Т. 25, № 1. – С. 11–45. – DOI: <https://doi.org/10.17853/1994-5639-2023-1-15-49>
- Барановский Н.С. Использование видеоигр в патриотическом воспитании // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Социология. Политология. – 2023. – Т. 23, № 4. – С. 482–486. – DOI: <https://doi.org/10.18500/1818-9601-2023-23-4-482-486>
- Белов С.И. Перспективы использования видеоигр с историческим сюжетом как инструмента политики памяти Российской Федерации // Вопросы политологии. – 2021. – Т. 11, № 4(68). – С. 1089–1096. – DOI: <https://doi.org/10.35775/PSI.2021.68.4.013>
- Белов С.И. Отражение Карибского кризиса в видеоиграх: на примере Call Of Duty: Black Ops // Вестник РГГУ. Серия: Политология. История. Международные отношения. – 2023. – № 2. – С. 105–116. – DOI: <https://doi.org/10.28995/2073-6339-2023-2-105-116>
- Берч Т. Нескончаемая война с отголосками и призраками: коллективная память, национальная идентичность и новый фронт американских фильмов и видеоигр // Историческая экспертиза. – 2019. – № 4(21). – С. 25–41. – DOI: <https://doi.org/10.31754/2409-6105-2019-4-25-41>
- Ветушинский А.С. Больше, чем просто средство: новый подход к пониманию геймификации // Социология власти. – 2020. – №3. – С. 14–31. – DOI: <https://doi.org/10.22394/2074-0492-2020-3-14-31>
- Жижек С. Киберпространство, или Невыразимая замкнутость бытия // Искусство кино. – 1998. – № 1. – С. 119–128.
- Макгонигал Дж. Реальность под вопросом. Почему игры делают нас лучше и как они могут изменить мир / пер. с англ. Н. Яцюк; [науч. ред. В. Шульпин]. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 384 с.
- Мальцева Д.А., Федотов Д.А., Каминский С.И. Видеоигры как инструмент формирования политического образа социального государства в сознании молодежи: кейс «Горісо 6» // Конфликтология. – 2023. – Т. 18, № 4. – С. 7–22. – DOI: <https://doi.org/10.31312/2310-6085-2023-18-4-7-22>
- Полякова А.В. Геймификация в образовании: обзор проблем и исследований // Человеческий капитал. – 2024. – № 5. – С. 216–221.
- Роль личностных особенностей подростков в переработке социальной информации в интернет-коммуникации / С.В. Молчанов, О.В. Алмазова, А.Е. Войкунский, Н.Н. Поскребышева // Национальный психологический журнал. – 2018. – № 4 (32). – С. 3–15. – DOI: <https://doi.org/10.11621/npj.2018.0401>
- Собкин В.С., Федотова А.В. Сеть как пространство социализации современного подростка // Консультативная психология и психотерапия. – 2019. – Т. 27, № 3. – С. 119–137. – DOI: <https://doi.org/10.17759/cpp.2019270308>
- 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>