



Политические темы и сюжеты в видеоигровых кибертекстах: процедурная медиариторика в контуре образовательных практик

Д. А. БЕЛЯЕВ, У. П. БЕЛЯЕВА

АННОТАЦИЯ

Введение. Общее политическое образование и набор базовых политологических компетенций имеют важное значение как для формирования политической культуры конкретного человека, так и для сбалансированного развития государства и укрепления гражданского общества. Видеоигровые политические симуляторы, выступающие носителями и медиатрансляторами мультимодальной политической информации, могут стать легитимным участником образовательно-политологического дискурса.

Материалы и методы. Работа опирается на теоретический базис кибертекстуально-процедурной интерпретации видеоигр, фундированный концепциями Э. Аарсета и Я. Богоста. Мультимодально-семиотическая оптика рассмотрения видеоигр основывается на синтезе концепций Дж. Хавреляка и В. Тоха. Учебно-образовательная (практическая) часть исследования концептуально опирается на методику Digital Game-Based Learning М. Пренски.

Результаты. В модусе рассмотрения языка видеоигр и их медиариторических приемов был эксплицирован спектр доминантных семиотических структур, используемых для трансляции политического содержания в видеоигровых кибертекстах. Ядро политической семиосферы заключается в бимодальной знаковой структуре, состоящей из иконических (визуально-графических и текстуально-буквенных) и процедурных знаков. Последние создают принципиально новую, интерактивно-деятельную модальность информационно-коммуникационного взаимодействия с цифровым медиатекстом. Экспериментальная часть исследования подтвердила эффективность DGBL-методики при изучении тем и сюжетов политологической направленности. Подавляющее большинство респондентов (85%) отметили целесообразность учебно-образовательного использования тематически профильных видеоигровых кибертекстов. Итоговые работы продемонстрировали глубокое понимание учащимися динамики и внутренней логики политических процессов, а также их связи с другими сферами общественной жизни. Качественное тестирование показало высокую (80%) освоенность тематически релевантных вопросов и сюжетов из общего курса политологии. Одновременно, около 30% студентов отметили сложности в освоении игровых интерфейсов и процедурных механик видеоигр.

Заключение. При интеграции видеоигровых кибертекстов в образовательный процесс необходимо качественное методически-консультационное сопровождение, а также наличие технической (аппаратной и программной) базы и учет фактора значительных временных затрат, необходимых на освоение видеоигр. Соответственно, рекомендуется использовать видеоигровые политические симуляторы в рамках факультативных занятий по политическим наукам. При использовании DGBL-методики в текущем учебном процессе по политологии необходимо применять модульный подход, четко ограничив (хронологически и тематически) работу с видеоигровыми кибертекстами.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

политические видеоигры, идеология в видеоиграх, политические симуляции, процедурная риторика, Digital Game-Based Learning, политология, политологическое образование, game studies

Для цитирования: Беляев Д. А., Беляева У. П. Политические темы и сюжеты в видеоигровых кибертекстах: процедурная медиариторика в контуре образовательных практик // Перспективы науки и образования. 2025. № 1. С. 637–650. <https://doi.org/10.32744/pse.2025.1.41>

Поступила: 27.08.2024 | Одобрена: 14.11.2024 | Опубликовано: 28.02.2025



Лицензия «С указанием авторства — С сохранением условий». Позволяет перерабатывать, исправлять и развивать произведения при условии указания авторства и лицензирования производных работ на аналогичных условиях.



Political Themes and Narratives in Videogame Cybertexts: Procedural Media Rhetoric in the Loop of Educational Practices

D. A. BELYAEV, U. P. BELYAEVA

ABSTRACT

Introduction. General political education and a set of basic political science competences are important both for the formation of political culture of a particular person and for the balanced development of the state and strengthening of civil society. Video-game political simulators, acting as carriers and media-translators of multimodal political information, can become a legitimate participant of educational and political science discourse.

Materials and Methods. The work is based on the theoretical basis of cybertextual-procedural interpretation of video games, funded by the concepts of E. Aarseth and I. Bogost. The multimodal-semiotic optics of video games is based on the synthesis of J. Havreljak and V. Toch's concepts. The teaching and learning (practical) part of the research is conceptually based on the Digital Game-Based Learning methodology of M. Prensky.

Results. In the modus operandi of considering the language of video games and their media rhetorical techniques, the spectrum of dominant semiotic structures used to translate political content in video game cybertexts was explicated. The core of the political semiosphere consists of a bimodal sign structure consisting of iconic (visual-graphic and textual-letter) and procedural signs. The latter create a fundamentally new, interactive-action modality of information and communication interaction with a digital media text. The experimental part of the study confirmed the effectiveness of the DGBL methodology in studying political science topics and stories. The overwhelming majority of respondents (85%) noted the expediency of educational use of thematically profiled video game cybertexts. The final works demonstrated students' deep understanding of the dynamics and internal logic of political processes, as well as their connection with other spheres of social life. Qualitative testing showed a high (80%) mastery of thematically relevant issues and stories from the general political science course. At the same time, about 30% of students noted difficulties in mastering game interfaces and procedural mechanics of video games.

Conclusion. When integrating video-game cybertexts into the educational process, it is necessary to provide high-quality methodological and consulting support, as well as to have a technical (hardware and software) base and to take into account the factor of significant time expenditures required to master video games. Accordingly, it is recommended to use video-game political simulators within the framework of elective classes in political sciences. When using the DGBL methodology in the current political science teaching process, it is necessary to apply a modular approach, clearly limiting (chronologically and thematically) the work with video-game cybertexts.

KEYWORDS

political video games, ideology in video games, political simulations, procedural rhetoric, Digital Game-Based Learning, political science, political science education, game studies

For Citation: Soboleva, E. V., Suvorova, T. N., Masharova, T. V., & Ivutina, E. P. (2025). Political Themes and Narratives in Videogame Cybertexts: Procedural Media Rhetoric in the Loop of Educational Practices. *Perspektivy nauki i obrazovaniya* = *Perspectives of Science and Education*, (1), 637–650. <https://doi.org/10.32744/pse.2025.1.41>

Received: 27 August 2024 | Approved: 14 November 2024 | Published: 28 February 2025



This is an open access article distributed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike International License (CC-BY-SA 4.0) that allows others to share the work with an acknowledgement of the work's authorship and initial publication in this journal

ВВЕДЕНИЕ

Современные инициативы ЮНЕСКО в области образования направлены на масштабирование различных ИКТ-методик [6]. В частности, Институт ЮНЕСКО по информационным технологиям в образовании (ИИТО ЮНЕСКО) разработал специальную программу цифрового обновления образовательных методик, внедрения актуальных электронных медиа в учебную практику. Она конкретизирована в рекомендациях ЮНЕСКО по структуре ИКТ-компетентности учителей, нацеленной на устойчивое развитие современного общества знаний в период до 2030 года [8]. Использование новых, ИКТ-ориентированных образовательных методик позволит качественно повысить уровень политической культуры.

Сегодня обучение политической теории в России осуществляется на разных уровнях образования. Например, на уровне среднего общего образования за это отвечает дисциплина «обществознание», в которую интегрирован блок политологических знаний. На уровне высшего образования в зависимости от профиля и конкретного наполнения основной образовательной программы могут присутствовать различные дисциплины, направленные на развитие общественно-политических компетенций. Универсальной дисциплиной, которая формирует основной массив политических знаний и умений, является политология.

Получение политических знаний приобретает особую, практикоориентированную ценность для молодежи в возрасте от 18 лет, т.к. именно с этого возраста молодые люди обретают всю полноту политических прав и становятся субъект-объектными участниками политической жизни. Соответственно, важно иметь комплекс теоретических и практических компетенций, которые позволят ответственно и рационально распорядиться политическими правами. Одновременно, именно среди молодежи часто отмечается абсентеизм и элементарная политическая безграмотность, характеризующаяся непониманием основ политических процессов и их важности для продуктивного развития государственных институций.

В ряду современных медиа, уже зарекомендовавших свою образовательную эффективность, особое место занимают видеоигры. Их мультимодальные кибертексты в купе с медиариторическими приемами позволяют качественно обновить стратегии работы с политическими знаниями и по-новому раскрыть динамику политических процессов, развивающихся на государственном и международном уровнях.

Данная статья входит в серию исследований, посвященных рассмотрению стратегий и практик использования видеоигр в образовательном пространстве [3]. В предыдущих работах мы уже достаточно подробно проанализировали основной комплекс научных исследований, в которых рассматриваются различные аспекты методики Digital Game Based Learning (DGBL) [3]. Поэтому здесь сразу перейдем к работам, в которых разбираются особенности преломления политических тем и сюжетов в видеоиграх.

В исследовании Д. Нейса и Й. Янца политические видеоигры рассматриваются в качестве инструмента (симулятивной платформы) вовлечения граждан (в первую очередь, молодых людей) в различные социально-гражданские активности [20]. Авторы делают вывод, что видеоигры могут способствовать повышению уровня гражданского участия, позволяя людям практиковать и испытывать различные гражданские компетенции в безопасной виртуальной среде. Примерно в этой же тематической рамке, но с большей педагогической акцентуацией, находится работа М. Оберле, Й. Ленинга и С. Ивенса, в которой исследуется применение политических симуляторов в учебных курсах социально-политической направленности [21]. В частности, анализируется влияние симуляций принятия решений в Европейском парламенте, проведенных в классах средней школы в Германии, на политические знания, мотивацию и отношение учащихся к пространству политических активностей.

Весьма оригинальный взгляд на нашу предметную рамку представлен в сборнике эссе «Joystick Soldiers: The Politics of Play in Military Video Games», где исследуется тема репрезентации милитаризма в видеоиграх, а также его влияние на общественное сознание по вопросам отношения к войне и другим силовым политическим инструментам [18]. Специально рассматривается феномен игры «America's Army», созданной под патронажем Министерства обороны

США, которая используется как медийный инструмент связи с общественностью и вербовки добровольцев в армию. Эта же игра становится объектом рассмотрения в работе А. Робертсона [23]. На ее примере автор анализирует формируемый видеоиграми в общественном сознании политизированный «образ «врага». В статье Д. Боса анализируется другая известная серия игр – «Call of Duty» (2003-2024), как «повседневный культурный артефакт» и медиатекст, вовлекающий пользователей в дискурс популярной геополитики [16]. В ней на конкретном эмпирическом материале рассматриваются эффекты влияния и значимости популярных геополитических репрезентаций и нарративов.

Ряд статей посвящен исследованию отражения терроризма в видеоигровом медиаформате, в первую очередь, в сюжетах и процедурных активностях. Здесь можно выделить работы А. Аль-Рави [13] и М. Лакомия [19]. В первой автор рассматривает арабское восприятие видеоигры «Salil al-Sawarim», созданной террористической организацией для пропаганды своей идеологии среди исламской молодежи. В статье М. Лакомия утверждается, что сегодня видеоигры, в силу их инновационного медиариторического инструментария, становятся все более значимой медиаплатформой цифровой пропаганды джихадистов. Одновременно Р. Янг рассматривает положительные примеры использования видеоигр в качестве кибертекстов, утверждающими нарратив борьбы с терроризмом [27].

Далее, расширяя данную тематическую топику, М. Шульцке доказывает, что видеоигры занимают важное место в медиастратегиях «актеров насилия», подчеркивая их политическое значение [24; 25]. Открытый характер видеоигровых симуляций создает условия для актуализации различных стратегий пересмотра (например, границ, режимов и т.д.) и политической реконфигурации, что, в свою очередь, превращает игры в конфликтную среду. Особенно интересен авторский вывод: «поскольку видеоигры создаются как закрытые системы, построенные на взаимодополняющих онтологических и эпистемологических предположениях, они открывают возможности для нормативной критики, основанной на проверке согласованности идеологий».

В статье Б. Валериано и Ф. Хебела поднимается достаточно узкая, но интересная и оригинальная тема – исследуются характерные образы международных врагов, изображаемых в экшен-играх [28]. Здесь видеоигры рассматриваются в качестве медиаинструмента, формирующего в общественном сознании устойчивые стереотипа о международных угрозах.

Наконец, в ряде статей видеоигры (в первую очередь, концептуальные исторические стратегии) рассматриваются в качестве интерактивной среды изучения международной политики и динамики межгосударственных отношений. Именно эти темы поднимаются в работе Н. Замарози [29]. Также автор формулирует пять геополитических идей, которые явно или имплицитно присутствуют в большинстве исторических стратегий. Он делает вывод, что мы можем использовать видеоигры в качестве инструмента критического осмысления природы современной глобальной политики. Литовский исследователь А. Зукаускас рассматривает дискурс видеоигр о Второй Мировой войне, созданных в России и США, как пространство политики памяти [30]. Автор отмечает, что актуальный политический фокус интерпретации исторических событий когерентен его видеоигровой репрезентации.

Отталкиваясь от данного тематического направления логично перейти к отечественному дискурсу политически ориентированного рассмотрения видеоигр, т.к. в нем наиболее полное раскрытие получило аналогичное предметно-тематическое направление. В нем политические смыслы и идеологические послания видеоигр рассматриваются в контексте мемориальной политики, выявляется политическая ангажированность отдельных исторических нарративов видеоигр. В этом предметном поле наиболее плодотворно работают два доктора политических наук – С.И. Белов и С.Н. Федорченко. Их исследования посвящены, в первую очередь, рассмотрению форм репрезентации в видеоиграх нарратива Великой Отечественной войны, и связанных с этим политических коннотаций и идеологических искажений [2; 10]. Также вызывает интерес наиболее актуальное исследование авторов, посвященное анализу образа российской политической элиты и власти в видеоигре «Metro Exodus» [5]. Кроме того, примечательна авторская публикация Белова, в которой рассматриваются политические смыслы и коннотации в популярном отечественном проекте «Atomic Heart» [1].

Отдельно хотелось бы выделить оригинальные исследования Л.В. Мойжеса [7], где медиариторика и семиотика видеоигр анализируются в теоретической рамке концепции аффордансов Д. Гибсона, и С.Ю. Черного, выявляющего имплицитные формы политизации видеоигр через процедурные структуры [11].

Наконец, рассматриваемой предметно-тематической топике был посвящен наш грантовый проект «Политические концепты и идеологические манифестации в видеоигровых нарративах: современные медиатехнологии гибридного влияния», поддержанный РФФИ и ЭИСИ в 2021 году. В рамках его реализации был опубликован ряд статей, в которых раскрывались различные аспекты преломления политических сюжетов в нарративах и процедурных практиках видеоигр – пропаганды [4], политизации истории [14] и феномена войны [9].

Представленный обзор демонстрирует, что политические видеоигры крайне редко рассматривались в образовательной оптике. Особенно это относится к отечественному дискурсу *game studies*, где подобный исследовательский фокус практически отсутствует. Собственно, наша работа направлена на разработку данной предметно-тематической топике, где происходит конвергенция мультимодальной экспликации семиотики и риторики видеоигр практикой их учебно-образовательного использования.

Объектом нашего исследования выступает политологическое образование. Предметом рассмотрения является комплексный анализ использования видеоигровых кибертекстов (на основе DGBL-методики) при изучении различных политических топик и сюжетов, а также освоения базовых политологических компетенций.

Основная цель статьи заключается в изучении образовательных возможностей тематически специализированных видеоигр (т.е. условно «политических симуляторов») в контексте изучения политической науки и практик политического поведения. Осуществление обозначенной цели конкретизируется, во-первых, в раскрытии медиально-процедурных особенностей содержания и трансляции политической информации в видеоигровых кибертекстах, во-вторых, в проверке их эффективности в конкретной учебной ситуации политологического образования. Работа направлена на практическую экспликацию образовательного потенциала видеоигр в дисциплинарной области политических наук.

МАТЕРИАЛЫ И МЕТОДЫ

В качестве программно-источникового материала в работе выступают три видеоигры: «Tropico 6» (2019), «The Political Machine 2024» (2024) и «Power and Revolution: Geopolitical Simulator 4» (2016). Эти проекты выбраны для исследования по двум основным причинам. Во-первых, на нарративном и процедурном уровнях они специализируются на репрезентации в мультимодальных модусах политической информации. Во-вторых, каждая из выбранных видеоигр создает особое программно-процедурное пространство (через разный геймплейные механики и сценарии) трансляции политической информации. Это формирует дифференцированные медиа-семиотические контуры, позволяющие проверить эффективность усвоения политологических знаний через различные по формату организации видеоигровые кибертексты.

«Tropico 6» – это политически ориентированный стратегический симулятор градостроительства и управления, в котором пользователи выступают в роли лидера вымышленного карибского островного государства. Игра позволяет реализовать множество сценариев широкого политического (с элементами экономического и социального) управления, имеющих высокую степень детализации и симуляционной достоверности. Она обладает открытой нарративной структурой позволяя геймеру самому выбирать пути развития виртуального государства. «Tropico 6» способствует формированию понимания особенностей организации различных политических систем и механизмов политического управления.

Так, игра позволяет экспериментировать с различными политическими идеологиями и стилями управления, от демократических до авторитарных режимов, и наблюдать за результатами своего выбора. В «Tropico 6» необходимо принимать решения, влияющие на благосостояние

виртуальных граждан, балансировать между различными интересами и эффективно управлять ресурсами. Есть возможность реализовать различные модели экономической и социальной политики, которые будут непосредственно влиять на устойчивость государства и легитимность власти. В игре симулируются дипломатия и международные отношения. Она включает в себя элементы геополитической стратегии, в которой пользователи должны заключать союзы, учитывать интересы различных мировых держав и поддерживать международный баланс сил с сохранением национальных интересов. «Tropico 6» процедурно показывает политическую важность общественного мнения, важность влияния на него через СМИ и пропагандистские технологии. Наконец, проект поднимает этические дилеммы в политике – важность нахождения баланса между личной выгодой и благосостоянием граждан, а также тему влияния коррупции на эффективность государственного управления.

«The Political Machine 2024» является наиболее актуальной версией симулятора политической предвыборной кампании (на примере США). Здесь мы имеем дело уже с очень специализированной видеоигровой симуляцией, что позволяет детализированно рассмотреть процедурную механику реализации выборного процесса. Прежде всего, игра позволяет разработать стратегию предвыборной кампании, включая управление ресурсами и планирование митингов. Также пользователь должен выбрать позицию своего виртуального кандидата по различным вопросам, отражающую реальные политические реалии, что, в частности, помогает понять содержательные отличия политических идеологий. «The Political Machine 2024» позволяет через реальные инструменты понять роль СМИ в формировании общественного мнения и влиянии на результаты выборов. Кроме того, геймерам предстоит участвовать в дебатах и публичных выступлениях, что подчеркивает важность коммуникативных навыков в политике. Наконец, проект подчеркивает важность социологических данных и их комплексного анализа в предвыборной кампании. В целом, в «The Political Machine 2024» требуется принимать стратегические решения, что развивает критическое мышление и навыки решения политических проблем. Пользователи должны адаптировать свои стратегии в зависимости от меняющихся обстоятельств, таких как изменения в общественном мнении или неожиданные внешние события, что отражает динамичный характер политических кампаний.

Наконец, «Power and Revolution: Geopolitical Simulator 4» – это масштабный политический симулятор с акцентом на геополитическую составляющую. Особенно важно, что к нему периодически выходят обновления. Поэтому, несмотря на выход игры в 2016 г., можно ее обновить до актуального состояния 2023 г. с соответствующими геополитическими вводными и ситуативными контекстами. Это позволяет проекту быть предельно релевантным текущей геополитической ситуации, что повышает реализм игровой симуляции. На уровне конкретных игровых механик «Power and Revolution: Geopolitical Simulator 4» дает достаточно объемное представление о различных политических системах, структурах управления и роли различных политических институтов. Также проект позволяет процедурно узнать о тонкостях законодательных процессов, принятия решений исполнительной властью и баланса сил между различными ветвями власти. Наконец, «Power and Revolution: Geopolitical Simulator 4» дает весьма рельефное и, что особенно важно, релевантное представление о динамике международных отношений, значимости дипломатии и влиянии глобальных событий на национальную политику. Особый акцент в сценарных ситуациях игры сделан на международном кризис-менеджменте, когда пользователь должен реагировать на различные кризисы (терроризм, локальные вооруженные конфликты, стихийные бедствия и т.д.). Одновременно с контекстуально-ситуативным реализмом «Power and Revolution: Geopolitical Simulator 4» дает возможность отыгрывать альтернативные сценарии политического развития, что позволяет процедурно эксплицировать логику и ключевые детерминанты политической динамики.

Выбранные для исследования видеоигровые кибертексты предоставляют возможность познакомиться с политическими темами и сюжетами в мультимодальной оптике с акцентом на возможности виртуально-симулятивного участия пользователя в различных политических сценариях.

В ходе эксперимента были задействованы две авторские программы для ЭВМ: «Game Studies. Политика и история в видеоиграх: программно-презентационный курс» и Программный комплекс «Видеоигры в контексте Political Studies и History Studies». Кроме того, прошла апробацию программа для ЭВМ «Политические темы и сюжеты в видеоигровых кибертекстах: программный

учебно-образовательный комплекс», специально разработанная под задачи нашего исследования. Она призвана упростить, систематизировать и направить в конкретно-учебное русло работу с видеоигровыми политическими симуляторами.

Эксперимент проводился на уровне высшего образования, все участники являлись совершеннолетними. В нем участвовало 87 студентов, обучающихся на третьем и четвертом курсах Липецкого государственного педагогического университета имени П.П. Семенова-Тян-Шанского социально-гуманитарных профилей и направлений. Активная фаза эксперимента рассчитана на 44 академических часа, из которых в аудиторном формате проводилось 14 часов, а оставшийся объем нагрузки (30 часов) приходился на самостоятельную работу.

Сбор и интерпретация результатов экспериментальных процедур осуществляется в двух исследовательских модусах. Во-первых, используется «субъективный протокол» сбора данных, когда учащиеся выражают свое личное отношение к DGBL-практикам с учетом темпоральной динамики эксперимента. Во-вторых, производится независимая оценка усвоения конкретных знаний и сформированности компетенций, относящихся к области политической науки.

Методологически работа находится на стыке game studies (с акцентуацией на медиалингвистической модальности) и педагогики. Во-первых, она основывается на комплексе традиционных для game studies принципов интерпретации видеоигр в качестве мультимодальных кибертекстов с акцентуацией на процедурной составляющей. Основы этой медиалингвистической оптики были теоретически разработаны Э. Аарсетом [12] и Я. Богостом [15]. Далее теоретический контур мультимодального понимания видеоигр был сформирован Дж. Хавреляком [17] и В. Тохом [26]. Во-вторых, в учебно-образовательной части исследования мы опираемся на DGBL-методику М. Пренски [22]. Кроме того, используются компаративный анализ и классификационный подход, что в совокупности позволяет в полной мере решить все исследовательские задачи.

РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

В нашем исследовании используются видеоигровые кибертексты, имеющие политическое содержание. Однако, его выраженность может осуществляться в трех основных модальных формах языка видеоигровой выразительности. Во-первых, в нарративно-сюжетном формате, когда политические смыслы транслируются через повествование в рамках игры. Здесь, по способу трансляции информации, видеоигры схожи с любым другим нарративным (в первую очередь, экранным) медиа. Во-вторых, в иконической форме, т.е. носителем политических смыслов оказываются визуально-графические формы. Эта семиотическая модальность также стыкуется с другими экранными медиа. Как правило, иконическая семиотика носит вспомогательный характер, дополняя и визуализируя нарративное повествование. В-третьих, в процедурном формате, когда политические послания передаются через набор программных правил и алгоритмов взаимодействия пользователя с видеоигровым миром. Данный модус является уникальным для видеоигровых кибертекстов, раскрывая особенности их медиариторических возможностей.

В рамках нашего исследования мы отдали предпочтение видеоиграм стратегического жанра, которые транслируют политическую информацию, прежде всего, посредством процедурной и нарративной семиотических модальностей. Думается, именно в таких медиаформатах возможна наиболее перспективная и инновационная репрезентация политических посланий. Прежде всего, хотелось бы обратить внимание на процедурные возможности видеоигр, которые позволяют сформировать уникальный интерактивный инфоконтур. В нем пользователь становится непосредственным актором политических процессов, его выбор влияет на динамику государственного развития (в играх данного жанра геймер, как правило, управляет государством). В плане медиаинформационной подачи политические стратегии очень схожи с историческими видеоиграми, которые мы подробно рассматривали в нашей предыдущей работе [3]. Их медиариторические структуры, с поправкой на разность содержания, можно считать тождественными. Более того, в исторических концептуальных стратегиях часто используются политические интеграции – ведение международной политики, менеджмент государственной идеологии и т.п. К примеру, все это можно найти в известной серии игр «Europa Universalis» (2000-2013). Но эти

программные инструменты и симулятивные политические механики, в силу их тематической направленности, не являются центральными, поэтому мы, для концентрации специализированного информационного воздействия, сосредоточились на использовании профильных, т.е. политически ориентированных, видеоигр.

С учетом характера информационной подачи и учебного взаимодействия с процедурными структурами политических медиатекстов, мы использовали базовые протоколы работы аналогичные тем, которые нами применялись в предыдущем исследовании, которое относилось к историческим видеоиграм. Одновременно, мы внесли определенные коррективы для оптимизации проведенного эксперимента и повышения валидности получаемых данных.

В начале эксперимента был реализован вводный опрос студентов относительно их отношения к использованию видеоигр при изучении политологических тем и сюжетов. Были получены следующие результаты. Позитивно к такой возможности отнеслось – 35%, нейтрально – 33% и негативно/скептически – 32%.

Далее осуществлялась учебная работа на базе комплексной DGBL-методики с обозначенными выше видеоиграми. Она делилась на аудиторную и самостоятельно-заочную. Аудиторная работа предусматривала:

- базовое знакомство с интерфейсом видеоигр и освоение базовых игровых механик;
- артикуляция целей и задач при работе с каждой видеоигрой;
- дискуссии и коллегиальные обзоры по отдельным видеоигровым сценариям;
- выступления с презентациями достижений и реализованных сюжетных траекторий внутри-игрового развития;
- итоговые интервью и опросы.

Самостоятельная работа проводилась в форматах автономных игровых сессий, написании рефлексивных дневников и эссе, разработке презентационных проектов.

Работа студентов с видеоигровыми кибертекстами осуществлялась по следующим протоколам: во-первых, процедурно-игровой, включающий собственно игровые активности в рамках нескольких сценариев – достижение целей и свободная игра; во-вторых, рефлексивно-аналитический, где происходило осмысление результатов игры, анализ динамики и детерминант виртуальных событий, соотнесение их с реальными политическими практиками. Данные протоколы были конкретизированы в следующем наборе заданий:

- установить различные формы правления на управляемом острове и проследить их влияние на развитие различных сфер государства, а также оценить динамику удовлетворенности граждан (применительно к «Tropico 6»);

- проводить социально ориентированную политику (развивать здравоохранение, образование, социальное обеспечение), а также проследить динамику экономического состояния государства (применительно к «Tropico 6» и «Power and Revolution: Geopolitical Simulator 4»);

- реализовать различные по идеологии, интенсивности (в т.ч. использованию СМИ) и финансовым затратам предвыборные компании (применительно к «The Political Machine 2024»), выявить худшие и лучшие стратегии предвыборной компании;

- осуществить сценарий предвыборной компании без использования СМИ или публичных выступлений (на выбор) и реализовать сценарий «эпатажной» предвыборной компании с замером в динамики общественного мнения (применительно к «The Political Machine 2024»), оценить результативность данных компаний;

- реализовать сценарии урегулирования (различными средствами) не менее двух актуальных региональных конфликтов (применительно к «Power and Revolution: Geopolitical Simulator 4»), а также проанализировать эффективность различных стратегий;

- реализовать (с последующем аналитически-рефлексивным протоколом) игровой сценарий геополитического доминирования (с использованием военной и «мягкой» силы) (применительно к «Power and Revolution: Geopolitical Simulator 4»).

Для оценки практической результативности работы студентов с видеоигровыми кибертекстами использовалась как встроенные в игры метрика (для количественной оценки), так и внешние тестовые задания по релевантным политологическим темам.

По окончании практической части эксперимента и выработки всего установленного объема часов со студентами были проведены комбинированные опросы и глубинно-рефлексивные интервью.

Во-первых, снова был проведен опрос о целесообразности учебно-образовательного использования тематически профильных видеоигровых кибертекстов. Динамика результатов отражена в таблице 1.

Таблица 1

Динамика отношения к учебно-образовательному потенциалу видеоигр.

Вопросы	До начала эксперимента		После окончания эксперимента	
Отношение к учебно-образовательному использованию видеоигр по политологии	Позитивное	35%	Позитивное	85%
	Негативное /Скептическое	32%	Негативное /Скептическое	9%
	Нейтральное	33%	Нейтральное	6%

Во-вторых, проверка рефлексивных эссе и итоговых презентационных проектов продемонстрировала глубокое понимание учащимися динамики и внутренней логики политических процессов, а также их связи с другими сферами общественной жизни.

В-третьих, качественное тестирование показало освоенность тематически релевантных вопросов и сюжетов из общего курса политологии примерно у 80% студентов.

В-четвертых, глубинные интервью подтвердили высокую (более 80%) заинтересованность учащихся в работе с видеоигровыми кибертекстами по политическим темам. Между тем, около 30% студентов отметили сложности в освоении игровых интерфейсов и процедурных механик видеоигр. Наконец, около 20% учащихся остались недовольны спектром игровых возможностей, посчитав, что наличный выбор заметно проигрывает в сравнении с реальным политическим процессом. Примерно 12% студентов посчитали, что архитектура процедурных практик, по которым «работают» политические симуляции, являются идеологически ангажированными и предвзятыми.

ОБСУЖДЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ

Динамика оценки студентами учебно-образовательной полезности видеоигровых кибертекстов при изучении политических тем и сюжетов носит явно выраженный положительный характер. Если по результатам предваряющего эксперимент опроса оценки респондентов поделились примерно в равных долях между тремя возможными ответами, то итоговые данные демонстрируют, что теперь подавляющее большинство (85%) положительно относятся к реализации DGBL-методики в политологически ориентированном дискурсе. Это, несомненно, свидетельствует о положительном опыте учебного взаимодействия с видеоиграми, сомнения большинства студентов были развеяны экспериментальной практикой. В целом эти данные коррелируют с нашими прошлыми исследованиями, дополнительно подтверждая релевантность изначально полученных данных [3]. Вообще практически все известные аналогичные эксперименты по использованию DGBL-методик фиксируют неизменное повышение интереса учащихся к дисциплине и позитивное восприятие видеоигр в контексте учебного процесса.

Содержание рефлексивных эссе и презентационных проектов свидетельствует, что студенты при работе с видеоигровыми кибертекстами особый акцент делали на проработку сценарной альтернативности при решении тех или иных внутриигровых политических задач. Особый интерес вызвала процедурная семиотика видеоигр, позволяющая считывать политическую информацию в интерактивно-деятельной модальности. Соответственно, можно констатировать прямую когерентность между исключительным семиотическим средством видеоигровой выразительности – процедурным модусом, и фиксацией направленности пользовательского интереса.

Результаты освоения конкретных политологических тем и вопросов, которое выявило качественное комбинированное тестирование, свидетельствуют о непосредственной учебной полезности видеоигровых кибертекстов. Процедурно-игровое изучение различных политологических тем позволило сформировать достаточный объем знаний в этих областях, фундирующий соответствующие образовательные компетенции.

Однако, все стратегические видеоигры (особенно политической и экономической направленности) традиционно отличаются достаточно высоким порогом вхождения. Это обусловлено насыщенностью их интерфейса и большим набором игровых механик. Кроме того, их графическое наполнение часто представлено в весьма лапидарной форме – схемах, таблицах, графиках и диалоговых окнах, что также затрудняет первичную навигацию в данных кибертекстах. Данная интерфейсная перегруженность политических видеоигр была подтверждена эмпирическими данными их субъективного восприятия студентами. Так, почти треть учащихся столкнулась со сложностями в освоении видеоигр именно по причине сложности и неочевидности работы игровых механик и интерфейсных взаимодействий. Потенциально это может стать серьезным ограничителем в работе с политическими симуляторами, что, впрочем, можно микшировать различными инструментами поддержки – к примеру, специализированным программным обеспечением, носящим учебно-методическую функцию, или усиленным консультативным сопровождением со стороны преподавателя.

Наконец, среди результатов эксперимента важным маркером является неудовлетворенность 20% респондентов спектром симуляционных возможностей видеоигровых кибертекстов. Действительно, несмотря на количественную насыщенность различными политическими активностями, на качественном уровне любая виртуально-игровая симуляция имеет свои ограничения. Реальные политические практики всегда объемнее и глубже любой политической видеоигры, которая всегда является лишь упрощенной моделью реальности, не учитывающей множества факторов (в т.ч. случайных, субъективных и т.д.) общественной жизни. Соответственно, заметная часть респондентов смогла соотнести видеоигровую симуляцию с реальной политической практикой, отметив имеющуюся между ними дистанцию.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

По итогам проведенного исследования на теоретическом уровне, в оптике рассмотрения языка видеоигр и их медиариторических приемов, был эксплицирован спектр доминантных семиотических структур, используемых для трансляции политического содержания в видеоигровых кибертекстах. Ядро политической семиосферы заключается бимодальной знаковой структуре, состоящей из иконических (визуально-графические и текстуально-буквенных) и процедурных знаков. При этом именно последние выделяют видеоигры среди других экранных медиа и создают принципиально новую, интерактивно-деятельную модальность информационно-коммуникационного взаимодействия с цифровым медиатекстом. Именно через процедурный инструментальный пользователь получает виртуальный опыт участия в политических практиках, сам становится актором политического процесса и создателем новых сценариев общественно-государственного развития.

Экспериментальная часть исследования подтвердила эффективность DGBL-методики при изучении тем и сюжетов политологической направленности. В этой части наша работа подтверждает и дополнительно закрепляет полученные результаты других исследований, объединенных общей предметно-тематической рамкой изучения эффективности использованию видеоигровых

кибертекстов в образовательном процессе. Использование политических стратегий привело к положительному субъективно-эмоциональному отклику от студентов, а также способствовало изучению конкретных вопросов, относящихся к политической теории. Одновременно вызывает оптимизм достаточно требовательное отношение части обучающихся к уровню достоверности симуляций, которые были реализованы в рассматриваемых видеоиграх.

Однако, как и в предыдущих исследованиях использования DGBL-методики, в данном случае необходимо выделить ряд факторов, которые необходимо учитывать при использовании видеоигровых кибертекстов в образовательной деятельности и, в частности, в непосредственном учебном процессе.

Во-первых, обязательно необходимо качественное методически-консультационное сопровождение по учебной работе с видеоиграми. В нашем случае эта функция была возложена на специально созданные для этих задач программы для ЭВМ и непосредственно педагога. При этом последний должен обладать широким набором компетенций именно в рамках операционной работы с видеоигровыми кибертекстами. С учетом того, что мы используем образовательно непрофильные видеоигровые кибертексты, обучающихся нельзя оставлять с ними наедине, необходимо специальное учебно-образовательное сопровождение.

Во-вторых, учебная работа с видеоигровыми кибертекстами всегда связана с необходимостью наличия технической базы – аппаратной и программной, что делает обязательной общую ресурсную обеспеченность образовательного процесса, а также достаточно большими временными затратами по работе с видеоиграми. Последнее важно учитывать при интеграции DGBL-методики в текущий образовательный процесс, который всегда имеет строгое календарно-тематическое планирование. Соответственно, это необходимо учитывать уже при составлении рабочих программ дисциплин.

С учетом данных факторов влияния на практическую реализацию DGBL-методики, мы бы могли рекомендовать использовать видеоигровые политические симуляторы в рамках факультативных занятий по политическим наукам или, что даже более контекстуально уместно, в рамках социально-гуманитарного кванториума. Одновременно, при использовании данной методики в текущем учебном процессе по политологии, думается, уместно применять модульный подход, четко ограничив (хронологически и тематически) работу с видеоигровыми кибертекстами. Все это позволит значительно повысить интерес к изучению политических наук с использованием новых, наиболее актуальных и технологически релевантных платформ ИКТ-обучения.

ФИНАНСИРОВАНИЕ

Исследование выполнено за счет гранта Российского научного фонда № 23-28-00088, <https://rscf.ru/project/23-28-00088/>

ЛИТЕРАТУРА

1. Белов С.И. Отражение холодной войны в игре «Atomic Heart» // Вестник Волгоградского государственного университета. Серия 4, История. Регионоведение. Международные отношения. 2024. Т. 29. № 1. С. 26-33. (На англ. яз.). DOI: 10.15688/jvolsu4.2024.1.3
2. Белов С.И. Компьютерные игры как инструмент реализации политики памяти (на примере отображения событий Великой Отечественной войны в видеоиграх) // Вестник РУДН. Серия: Политология. 2018. Т. 20. № 1. С. 96-104. DOI: 10.22363/2313-1438-2018-20-1-96-104
3. Беляев Д.А., Беляева У.П. Методика Digital Game Based Learning в институционально-академическом изучении истории: теория и практика учебной модальности видеоигровых кибертекстов // Перспективы науки и образования. 2023. № 5. С. 686-703. DOI: 10.32711/pse.2023.5.40
4. Беляев Д.А., Кутومانов С.А., Резник С.В. Стратегии пропаганды в видеоиграх: практики и актуальные темы // НОМОТНЕТИКА: Философия. Социология. Право. 2021. Т. 46. № 3. С. 443-450. DOI: 10.52575/2712-746X-2021-46-3-443-450

5. Володенко С.В., Федорченко С.Н., Белов С.И., Карлявина Е.В. Особенности конструирования образа российской политической элиты и власти в современных видеоиграх (на примере Metro Exodus) // *Praxema. Журнал визуальной семиотики*. 2024. № 2 (40). С. 57-78. DOI:10.23951/2312-7899-2024-2-57-78
6. Информатизация образования: взгляд ЮНЕСКО // *Высшее образование в России*. 2014. № 10. С. 113-118.
7. Мойжес Л.В. Анализ идеологического потенциала видеоигры с точки зрения теории аффордансов Джеймса Гибсона // *Социология власти*. 2020. Т. 32. № 3. С. 32-52. DOI: 10.22394/2074-0492-2020-3-32-52
8. Структура ИКТ-компетентности учителей. Рекомендации ЮНЕСКО. Версия 3. 2019. URL: <https://www.calameo.com/read/00662212724a9bda90229>
9. Тарасов А.Н., Беляев Д.А. Социально-политические риски массовой видеоигровой репрезентации феноменов войны и терроризма // *Общество: политика, экономика, право*. 2021. № 9. С. 22-25. DOI: 10.24158/per.2021.9.3
10. Федорченко С.Н. Интерпретация событий Великой Отечественной войны в компьютерных играх: риски и перспективы легитимации режима через политику памяти // *Постсоветские исследования*. 2020. Т. 3. № 5. С. 427-438.
11. Черный С.Ю. Конструирование прошлого в видеоиграх: игрок как потребитель и соавтор исторического нарратива (проект «Europa Universalis 4») // *Шаги/Steps*. 2017. № 3. С. 77-97.
12. Aarseth E.J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, 1997. 216 p.
13. Al-Rawi A. Video games, terrorism, and ISIS's Jihad 3.0 // *Terrorism and Political Violence*. 2018. Vol. 30. № 4. P. 740-760. DOI: 10.1080/09546553.2016.1207633
14. Belyaev D.A., Belyaeva U.P. Historical Video Games in the Context of Public History: Strategies for Reconstruction, Deconstruction and Politization of History // *Galactica Media: Journal of Media Studies*. 2022. Том. 4. № 1. С. 57-70. DOI: 10.46539/gmd.v4i1.204
15. Bogost I. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. MIT Press. 2007. 463 p.
16. Bos D. Answering the Call of Duty: Everyday encounters with the popular geopolitics of military-themed videogames // *Political Geography*. 2018. Vol. 63. P. 54-64. DOI: 10.1016/j.polgeo.2018.01.001
17. Hawreliak J. *Multimodal Semiotics and Rhetoric in Videogames*. New York; London: Routledge, 2018. 212 p.
18. *Joystick Soldiers: The Politics of Play in Military Video Games*. Ed. by Nina B. Huntemann, Matthew Thomas Payne. Routledge, 2010. 328 p.
19. Lakomy M. Let's Play a Video Game: Jihadi Propaganda in the World of Electronic Entertainment // *Studies in Conflict and Terrorism*. 2019. Vol. 42. Iss. 4. P. 383-406. DOI: 10.1080/1057610X.2017.1385903
20. Neys J., Jansz J. Engagement in play, engagement in politics: Playing political video games // *The Playful Citizen*. 2018. P. 36-55. DOI: 10.1515/9789048535200-003
21. Oberle M., Leunig J., Ivens S. What do students learn from political simulation games? A mixed-method approach exploring the relation between conceptual and attitudinal changes // *European Political Science*. 2020. Vol. 19. Iss. 4. DOI: 10.1057/s41304-020-00261-2
22. Prensky M. *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill, 2001. 442 p.
23. Robertson A. The Unreal Enemy of America's Army // *Games and Culture*. 2011. Vol. 6. Iss. 1. P. 38-60. DOI: 10.1177/1555412010377321
24. Schulzke M. Military videogames and the future of ideological warfare // *The British Journal of Politics and International Relations*. 2017. Vol. 19. Iss. 3. P. 609-626. DOI: 10.1177/1369148117704173
25. Schulzke M. Interpreting and Reinterpreting the Political Significance of Popular Media: The Importance of Seeing from a Range of Perspectives // *Political Studies*. 2017. Vol. 65. № 4. P. 930-946. DOI: 10.1177/0032321717693028
26. Toh W. *A Multimodal Approach to Video Games and the Player Experience*. New York & London: Routledge, 2019. 252 p.
27. Young R. Going fifth freedom: fighting the War on Terror in the Splinter Cell: Blacklist videogame // *Critical Studies on Terrorism*. 2015. Vol. 8. Iss. 1. P. 147-162. DOI: 10.1080/17539153.2015.1009750
28. Valeriano B., Habel P. Who Are the Enemies? The Visual Framing of Enemies in Digital Games // *International Studies Review*. 2016. Vol. 18. iss. 3. P. 462-486.
29. Zamaróczy N. de. Are We What We Play? Global Politics in Historical Strategy Computer Games // *International Studies Perspectives*. 2017. Vol. 18. Iss. 2. P. 155-174.
30. Žukauskas A. Video Games and the Politics of Historical Memory: War Memory in American and Russian Video Games // *Politologija*. 2018. Vol. 90. Iss. 2. P. 88-113. DOI: 10.15388/Polit.2018.90.11925

REFERENCES

1. Belov S.I. Reflecting the Cold War in "Atomic Heart". *Science Journal of Volgograd State University. History. Area Studies. International Relations*, 2024, vol. 29, no. 1, pp. 26-33. DOI: 10.15688/jvolsu4.2024.1.3
2. Belov S.I. Computer games as a tool for the implementation of memory policy (on the example of displaying the events of the Great Patriotic War in video games). *Vestnik RUDN. Series: Political Science*, 2018, vol. 20, no. 1, pp. 96-104. DOI: 10.22363/2313-1438-2018-20-1-96-104 (In Russ.)

3. Belyaev D.A., Belyaeva U.P. Digital Game Based Learning in the institutional-academic study of history: theory and practice of learning modality of video game cybertexts. *Perspectives of science and education*, 2023, no. 5, pp. 686-703. DOI: 10.32711/pse.2023.5.40 (In Russ.)
4. Belyaev D.A., Kutomanov S.A., Reznik S.V. Strategies of propaganda in video games: practices and current topics. *NOMOTHETIKA: Philosophy. Sociology. Law*, 2021, vol. 46, no. 3, pp. 443-450. DOI: 10.52575/2712-746X-2021-46-3-443-450 (In Russ.)
5. Volodenko S.V., Fedorchenko S.N., Belov S.I., Karlyavina E.V. The Russian Political Elite and Power Image Constructing Peculiarities In Contemporary Video Games (On The Metro Exodus Materials). *Praxema. Journal of Visual Semiotics*, 2024, no. 2, pp. 57-78. DOI: 10.23951/2312-7899-2024-2-57-78
6. Informatisation of education: UNESCO's view. *Higher Education in Russia*, 2014, no. 10, pp. 113-118. (In Russ.)
7. Moijes L.V. Analysing the ideological potential of a video game from the point of view of James Gibson's Affordance Theory. *Sociology of Power*, 2020, vol. 32, no. 3, pp. 32-52. doi: 10.22394/2074-0492-2020-3-32-52 (In Russ.)
8. UNESCO ICT Competency Framework for Teachers. Ver. 3. 2019. URL: <https://www.calameo.com/read/00662212724a9bda90229> (In Russ.)
9. Tarasov A.N., Belyaev D.A. Socio-political risks of mass video-game representation of war and terrorism phenomena. *Society: politics, economics, law*, 2021, no. 9, pp. 22-25. doi: 10.24158/pep.2021.9.3
10. Fedorchenko S.N. Interpretation of the events of the Great Patriotic War in computer games: risks and prospects of regime legitimisation through the politics of memory. *Post-Soviet Studies*, 2020, vol. 3, no. 5, pp. 427-438. (In Russ.)
11. Cherny S.Y. Constructing the past in video games: the player as a consumer and co-author of historical narrative (the project "Europa Universalis 4"). *Steps*, 2017, vol. 3, no. 2, pp. 77-97. (In Russ.)
12. Aarseth E.J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, 1997. 216 p.
13. Al-Rawi A. Video games, terrorism, and ISIS's Jihad 3.0. *Terrorism and Political Violence*, 2018, vol. 30, no. 4, pp. 740-760. DOI: 10.1080/09546553.2016.1207633
14. Belyaev D.A., Belyaeva U.P. Historical Video Games in the Context of Public History: Strategies for Reconstruction, Deconstruction and Politization of History. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 2022, vol. 4, no. 1, pp. 57-70. DOI: 10.46539/gmd.v4i1.204
15. Bogost I. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. MIT Press. 2007. 463 p.
16. Bos D. Answering the Call of Duty: Everyday encounters with the popular geopolitics of military-themed videogames. *Political Geography*, 2018. vol. 63, pp. 54-64. DOI: 10.1016/j.polgeo.2018.01.001
17. Hawreliak J. *Multimodal Semiotics and Rhetoric in Videogames*. New York; London: Routledge, 2018. 212 p.
18. *Joystick Soldiers: The Politics of Play in Military Video Games*. Ed. by Nina B. Huntemann, Matthew Thomas Payne. Routledge, 2010. 328 p.
19. Lakomy M. Let's Play a Video Game: Jihadi Propaganda in the World of Electronic Entertainment. *Studies in Conflict and Terrorism*, 2019, vol. 42, iss. 4. pp. 383-406. DOI: 10.1080/1057610X.2017.1385903
20. Neys J., Jansz J. Engagement in play, engagement in politics: Playing political video games. *The Playful Citizen*, 2018, pp. 36-55. DOI: 10.1515/9789048535200-003
21. Oberle M., Leunig J., Ivens S. What do students learn from political simulation games? A mixed-method approach exploring the relation between conceptual and attitudinal changes. *European Political Science*, 2020, vol. 19, iss. 4. DOI: 10.1057/s41304-020-00261-2
22. Prensky M. *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill, 2001. 442 p.
23. Robertson A. The Unreal Enemy of America's Army. *Games and Culture*, 2011, vol. 6, iss. 1, pp. 38-60. DOI: 10.1177/1555412010377321
24. Schulzke M. Military videogames and the future of ideological warfare. *The British Journal of Politics and International Relations*, 2017, vol. 19, iss. 3, pp. 609-626. DOI: 10.1177/1369148117704173
25. Schulzke M. Interpreting and Reinterpreting the Political Significance of Popular Media: The Importance of Seeing from a Range of Perspectives. *Political Studies*, 2017, vol. 65, no. 4, pp. 930-946. DOI: 10.1177/0032321717693028
26. Toh W. *A Multimodal Approach to Video Games and the Player Experience*. New York & London: Routledge, 2019. 252 p.
27. Young R. Going fifth freedom: fighting the War on Terror in the Splinter Cell: Blacklist videogame. *Critical Studies on Terrorism*, 2015, vol. 8, iss. 1, pp. 147-162. DOI: 10.1080/17539153.2015.1009750
28. Valeriano B., Habel P. Who Are the Enemies? The Visual Framing of Enemies in Digital Games. *International Studies Review*, 2016, vol. 18, iss. 3, pp. 462-486.
29. Zamaróczy N. de. Are We What We Play? Global Politics in Historical Strategy Computer Games. *International Studies Perspectives*, 2017, vol. 18, iss. 2, pp. 155-174.
30. Žukauskas A. Video Games and the Politics of Historical Memory: War Memory in American and Russian Video Games. *Politologija*, 2018, vol. 90, iss. 2, pp. 88-113. DOI: 10.15388/Polit.2018.90.11925

Авторы**Беляев Дмитрий Анатольевич**

(Россия, г. Липецк)

Доцент, доктор философских наук, профессор кафедры философии, политологии и теологии

Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семенова-Тян-Шанского

E-mail: dm.a.belyaev@gmail.com

ORCID ID: 0000-0002-8062-1039

Scopus Author D: 57211658682

Беляева Ульяна Павловна

(Россия, г. Липецк)

Кандидат философских наук, доцент кафедры

философии, политологии и теологии

Липецкий государственный педагогический университет

имени П.П. Семенова-Тян-Шанского

E-mail: Ulyana-sin@yandex.ru

ORCID ID: 0000-0002-3057-537X

Authors**Dmitriy A. Belyaev**

(Russia, Lipetsk)

Associate Professor, Dr. Sci. (Philosophy),

Professor of the Department of Philosophy, Political Science and Theology

Lipetsk State Pedagogical P. Semenov-Tyan-Shansky University

E-mail: dm.a.belyaev@gmail.com

ORCID ID: 0000-0002-8062-1039

Scopus Author D: 57211658682

Ulyana P. Belyaeva

(Russia, Lipetsk)

Cand. Sci. (Philosophy), Associate Professor of the

Department of Philosophy, Political Science and Theology

Lipetsk State Pedagogical P. Semenov-Tyan-Shansky

University

E-mail: Ulyana-sin@yandex.ru

ORCID ID: 0000-0002-3057-537X

Вклад авторов**Беляев Д. А.:** концептуализация, методология, руководство исследованием, создание рукописи и ее редактирование**Беляева У. П.:** проведение исследования, создание черновика рукописи**Author's contribution****Dmitriy A. Belyaev:** Conceptualization, Methodology, Supervision, Writing - Review & Editing**Ulyana P. Belyaeva:** Investigation, Writing - Original Draft

© Беляев Д. А., Беляева У. П., 2025

Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов

© Dmitriy A. Belyaev, Ulyana P. Belyaeva, 2025

The author's declared no conflicts of interest