



Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Философия. Психология. Педагогика. 2025. Т. 25, вып. 4. С. 301–309

*Izvestiya of Saratov University. Philosophy. Psychology. Pedagogy*, 2025, vol. 25, iss. 4, pp. 301–309

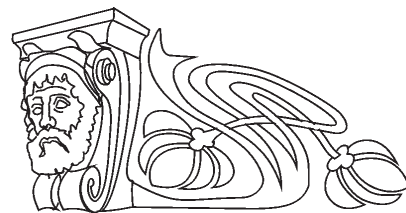
<https://phpp.sgu.ru>

<https://doi.org/10.18500/1819-7671-2025-25-4-301-309>, EDN: OTNJJG

Научная статья

УДК 316.6-053.81+004.92

## Влияние процессов геймификации на милитаризацию молодого поколения



С. А. Ворожейкин

Саратовский военный ордена Жукова Краснознаменный институт войск национальной гвардии Российской Федерации, Россия, 410012, г. Саратов, ул. Московская, д. 158

Ворожейкин Сергей Андреевич, кандидат психологических наук, преподаватель кафедры военной педагогики и психологии, vorozhon@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0002-2231-8808>

**Аннотация. Введение.** Вопрос о влиянии геймификации на социально-психологические процессы на фоне интенсивной цифровизации жизни общества за последние несколько лет вызвал повышенный интерес в различных академических областях, в том числе в изучении феномена милитаризации молодого поколения. Анализ актуальных социально-психологических процессов указывает на проникновение геймификации в различные сферы жизни общества, эффекты которой оказывают специфическое воздействие на молодое поколение. **Теоретический анализ.** Описываются социально-психологические механизмы милитаризации молодежи средствами геймификации. Вскрываются угрозы, связанные как с общими негативными факторами цифровой среды, так и со специфическими психологическими эффектами. Социально-психологический анализ роли геймификации в милитаризации сознания молодого поколения указывает на то, что она является мощным инструментом, который может быть использован как в конструктивном, так и в деструктивном ключе. **Заключение.** В контексте конструктивной милитаризации молодого поколения возможно рассмотрение направленной геймификации, задача которой – минимизировать риски негативных последствий и максимизировать эффекты геймификации для обучения и воспитания молодого поколения. Реализация в конструктивном ключе предполагает поддержание здорового баланса между виртуальным и реальным, стимулирование и поощрение участия молодого поколения в реальном социальном взаимодействии, занятиях спортом, творчеством.

**Ключевые слова:** геймификация, милитаризация, социализация, насилие, компьютерные игры, виртуальная реальность

**Для цитирования:** Ворожейкин С. А. Влияние процессов геймификации на милитаризацию молодого поколения // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Философия. Психология. Педагогика. 2025. Т. 25, вып. 4. С. 301–309. <https://doi.org/10.18500/1819-7671-2025-25-4-301-309>, EDN: OTNJJG

Статья опубликована на условиях лицензии Creative Commons Attribution 4.0 International (CC-BY 4.0)

Article

The impact of gamification processes on the militarization of the younger generation

S. A. Vorozheikin

Saratov Military Order of Zhukov Red Banner Institute of National Guard Troops, 158 Moskovskaya St., Saratov 410012, Russia

Sergey A. Vorozheikin, vorozhon@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0002-2231-8808>

**Abstract. Introduction.** The issue of the impact of gamification on socio-psychological processes against the background of intensive digitalization of society's life over the past few years has aroused increased interest in various academic fields, including the study of the phenomenon of militarization of the younger generation. An analysis of current socio-psychological processes indicates the penetration of gamification into various spheres of society, the effects of which have a specific impact on the younger generation. **Theoretical analysis.** The article describes the socio-psychological mechanisms of militarization of youth by means of gamification. Threats related to both general negative factors of the digital environment and specific psychological effects are revealed. A socio-psychological analysis of the role of gamification in the militarization of the consciousness of the younger generation indicates that it is a powerful tool that can be used both constructively and destructively. **Conclusion.** In the context of the constructive militarization of the younger generation, it is possible to consider directed gamification, the task of which is to minimize the risks of negative consequences and maximize the effects of gamification on the education and upbringing of the younger generation. Constructive implementation involves maintaining a healthy balance between the virtual and the real, stimulating and encouraging the participation of the younger generation in real social interaction, sports, and creativity.

**Keywords:** gamification, militarization, socialization, violence, computer games, virtual reality

**For citation:** Vorozheikin S. A. The impact of gamification processes on the militarization of the younger generation. *Izvestiya of Saratov University. Philosophy. Psychology. Pedagogy*, 2025, vol. 25, iss. 4, pp. 301–309 (in Russian). <https://doi.org/10.18500/1819-7671-2025-25-4-301-309>, EDN: OTNJJG

This is an open access article distributed under the terms of Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC-BY 4.0)



## Введение

Современные мировые военно-политические тенденции стимулируют государственные институты к поиску социальных, психологических, культурных инструментов воздействия на общественное сознание с целью формирования у них предпочтительного мировоззрения, которое в контексте актуальных процессов имеют явную милитаристскую направленность.

Милитаризация, по сути, является государственным механизмом, с помощью которого политика, экономика, наука, культура регулируются исходя из необходимости подготовки и ведению войны. То, что мы понимаем под современным обществом, во многом сформировано как результат милитаризации и принятия практик применения насилия. Милитаризация общества направлена на ориентацию молодых людей для службы в вооружённых силах путём внедрения военных элементов в повседневную жизнь [1].

Вопрос о влиянии геймификации на социально-психологические процессы на фоне интенсивной цифровизации жизни общества за последние несколько лет вызвал повышенный интерес в различных академических областях, в том числе в изучении феномена милитаризации молодого поколения.

Важно различать процесс геймификации от обучения на основе различных игр, так как в первом случае имеется в виду более ёмкое понятие, под которым понимается перенесение компонентов из видеоигр в реальные жизненные ситуации, в то время как во втором используются полноценные игровые программы, направленные на развитие конкретных навыков или получения знаний. В таком ракурсе геймификация рассматривается нами как социально-психологический феномен, более содержательный, нежели просто игровая деятельность, но, основываясь, прежде всего на ней, включает в себя социальные практики, имеющие явный игровой характер.

Игра имеет колоссальное значение в социальных взаимоотношениях, являя собой технологию воспроизведения всего богатства разнообразного человеческого опыта. По выражению Л. С. Выготского, «сущность игры в том, что она есть исполнение желаний, но не единичных желаний, а обобщённых аффектов» [2 с. 11]. На протяжении всей истории человечества игры так или иначе использовались для обучения и раз-

влечения людей. По высказыванию философа и историка культуры Йохана Хёйзинга, «игра делает нас людьми» [3 с. 25].

Современная игра в её виртуальном эквиваленте может выступать в качестве инструмента, применяемого в качестве новой технологии, которая в том числе способствует милитаризации общественного сознания. Примером таких технологий служат многочисленные видеоигры, преимущественно «шутеры» от первого лица (от англ. first-person shooter, далее FPS). FPS являются квинтэссенцией симулированного насилия, где его применение выступает в качестве основного инструмента взаимодействия с окружающей средой, отношений с другими игроками и самой целью игры. Игра в «войнушку» всегда была частью социализации мальчишек, усиливая их гендерную принадлежность и социальные роли, а компьютерные технологии вынесли этот процесс на новый уровень.

Однако исследование, проведённое А. Field, развенчивает миф о природной склонности людей к насилию, приводя доводы о предпочтительности просоциального поведения в обычных условиях, которые имеют под собой как чисто биологические, так и социокультурные основания [4]. Это создаёт определённого рода затруднения, когда во внимание принимается необходимость обучения солдат и формирования у них готовности к безоговорочному применению насилия по приказу. Одно из решений этой проблемы было найдено в игровой индустрии, где развитие симуляторов, улучшение графики и общего усложнения геймплея позволили создавать высокоэффективные инструменты обучения военнослужащих, погружая их в имитацию военного опыта и культуру войны. Реализация практик применения виртуального убийства и насилия позволило обойти защитные механизмы психики человека, снимая с солдат этическую ответственность в рамках компьютерной игры. В этом контексте видеоигры становятся своего рода инструментом «инкультурации насилия» в обществе, значительно расширяя рамки милитаризации.

Здесь стоит отдельно пояснить обоснованность применения термина «инкультурация насилия» который, на наш взгляд, имеет несомненную эвристическую ценность в русле изучаемого феномена. Данный термин включает в себе как трансформационные процессы, где насилие из девиации превращается в культурную норму, так и подчёркивает роль



современной цифровой среды как катализатора этого процесса, фокусируя исследовательский интерес, прежде всего на социализации молодого поколения в парадигме агрессии. Синтез термина подчеркивает, что насилие перестаёт быть маргинальным феноменом, оно становится в некотором роде культурным кодом, усваиваемым через современные медиа.

*Цель статьи:* выявить и проанализировать механизмы влияния геймификации на формирование милитаристских установок, ценностей и поведенческих паттернов у молодёжи, а также оценить риски и последствия этого процесса для общества.

### Теоретические основы исследования

Геймификация сама по себе нейтральна. Она представляет собой использование игровых элементов и механик в неигровых контекстах для повышения эффективности различных процессов. Так, авторы рассматривают геймификацию в качестве новых моделей профориентации и профессионального самоопределения детей [5], как инструмента, повышающего вовлечённость и мотивацию студентов вуза [6], как инновационной технологии обучения на основе игрового мышления в учебном процессе [7]. Однако, как и любой инструмент, она может быть использована в различных целях, включая целенаправленную милитаризацию молодого поколения. Важным аспектом социально-психологического влияния, оказываемого на молодое поколение, является то мировоззренческое содержание, которое разработчики вкладывают в сюжетную линию видеоигр.

#### *Влияние геймификации на процессы милитаризации молодого поколения*

Геймификация нашла широкое применение в различных областях общественного бытия. В последнее десятилетие значительное число исследований посвящено изучению геймификации в образовательном ключе. Например, имеются эмпирические данные, указывающие на то, что геймификация является эффективным инструментом для повышения результативности обучения [8, 9].

Идея о возможности использования геймификации в качестве инструмента управления общественным сознанием и поведением также активно изучается исследователями [10]. Обоснованность такого подхода объясняется в

исследовании коллектива авторов, выполненного на социальной группе «молодёжь». Одним значимых выводов является заключение о том, что перенос социальной активности из реальной среды в виртуальную среду значимо связан с такими видами деятельности, как игровая, учебная и коммуникативная. Целеполагание деятельности, формируясь в реальной среде, переносится в виртуальную, которая становится приоритетной платформой выполнения деятельности [11].

Широко изучается влияние видеоигр на развитие когнитивных навыков, например, таких критически важных для военных, как произвольное внимание, переключаемость, память, скорость реакции, пространственное мышление и т.д. [12, 13]. Кроме объективного положительного влияния видеоигр на личность, имеются данные на основе метаанализа научных публикаций, по результатам которого исследователями делаются однозначные выводы о непосредственной корреляции опыта игры в жестокие видеоигры с проявлениями агрессивного поведения, агрессивного мышления, агрессивных эмоций и просоциального поведения [14].

Проведение специальной военной операции на Украине показало, что наиболее быстро управление БПЛА осваивают молодые люди, имеющие опыт прохождения компьютерных игр [15]. Очевидно, что компьютерные игры не могут заменить непосредственный опыт взаимодействия с вооружением, военной техникой и физическими эффектами их использования, но они способны формировать посредством «проигрывания» сюжетных линий с типичными для боевых действий ситуациями представления. Это обеспечивает молодого человека знаниями об основных сущностных элементах в ходе ведения боя, предпочтительных стратегиях организации оборонительных или наступательных действий, преимуществах и недостатках использования того или иного вооружения, защитных средств, алгоритмов, наиболее эффективных для конкретной ситуации. Таким образом, в индивидуальном опыте личности может формироваться культура симулированного насилия, которая, активно распространяясь через социальные связи игровых сообществ, способствует инкультурации милитаризации.

Наибольшее воздействие на процессы инкультурации милитаризации в обществе среди



компьютерных игр оказывают FPS. Видеоигры жанра FPS изменили массовую культуру, встроив концепции симуляционного насилия в повседневную жизнь миллионов людей по всему миру. Сегодня FPS можно рассматривать как полноценный механизм, через который реализуется распространение милитаризованной культуры войны и «оправданного» насилия. Компьютерные игры по типу FPS не уничтожают реального врага, но могут в значительной степени способствовать возникновению конформности к практике применения реального насилия. Таким же образом геймер в процессе игры не становится комбатантом, но соглашается на практику пусть и виртуального, но всё же применения насилия, действуя соответствующим образом. Этот процесс может быть объяснён теорией социального научения и наблюдения Альберта Бандура [16]. Согласно этой теории, люди учатся агрессивному поведению, наблюдая за другими (пользователями, товарищами по команде, игровыми-ботами) получая подкрепление агрессивного поведения, которое в рамках компьютерной игры приводит к успеху, победе.

Примером осуществления деструктивной милитаризации молодёжи, в которой Россия предстаёт жестоким агрессором, может послужить популярная компьютерная игра «Call of Duty». Так, в миссии «Ни слова по-русски» российский солдат выступает в роли кровожадного головореза, уничтожающего мирных граждан. Естественно, такой сценарий формирует отрицательный образ «плохого русского» пополняя личный опыт человека, играющего в данную игру, деструктивными вариациями социальных практик и аттитудов.

Результатом прохождения игры с подобным сценарием является переписывание вплоть до конфабуляции социальной памяти молодого поколения, в которой исторически сложился образ российского солдата как защитника, освободителя, ревнителя справедливости. Искажённый же образ декларирует совершенно противоположные ценности и описывает чуждые нашей культуре модели поведения. В компьютерных играх с псевдоисторическими событиями путём подмены ключевых эпизодов происходит десакрализация событий отечественной истории [17], что может приводить к трудностям в достижении гражданской идентичности и подменять характерную для макросоциальной группы российского общества мировоззренческую модель.

### **Социально-психологические механизмы милитаризации молодого поколения через геймификацию**

Одним из существенных социально-психологических механизмов создания ореола привлекательности войны через видеоигры является её романтизация и героизация. Игроки примеряют на себя роль спасителя героя, «рыцаря без страха и упрёка», который своими «значимыми» действиями, например, участием в виртуальных баталиях, повышением личного рейтинга «служит» высшим целям и идеалам. Это может создавать у молодых людей привлекательный образ войны и снижать чувствительность к насилию. Сценарии видеоигр, в которой реализуется практика виртуального насилия, всегда имеет идеологический контекст и становится проводником определённых ценностей и провоенных установок.

Для более подробного понимания милитаризирующего эффекта, оказываемого на сознание молодого поколения, оказываемого процессами геймификации, стоит рассмотреть психологические механизмы, которые лежат в их основании. Процессы милитаризации молодого поколения через геймификацию можно объяснить несколькими социально-психологическими механизмами.

К числу таких механизмов можно отнести преадаптацию, рассмотрение которой в контексте данного исследования приобретает особую значимость, учитывая современное состояние неопределённости как неотъемлемого условия человеческого бытия. По мнению А. Г. Асмолова с соавторами, конструктивная функция неопределённости заключается в том, что она становится источником и условием развития системы, изменяя ошибочный опыт адаптивных специализаций, направляя его на реорганизацию с учётом непредсказуемости будущего [18]. Именно реорганизация адаптивных специализаций личности является тем «драйвером» который позволяет в процессе компьютерной игры военной направленности приобретать специфический опыт о вероятностных сценариях развития ситуации. Накопление этого специфического опыта и его интериоризация способствуют милитаризации личности. Новые формы медиа, а именно видеоигры в таком ключе позволяют сформировать милитаризованную молодёжную культуру, способствуя их преадаптации к милитаристским практикам.

В качестве объяснения процессов милитаризации через геймификацию также можно рас-





смагивать механизм «сдвига мотива на цель» предложенный Гордоном Олпортом. Так, по мнению С. И. Дьякова, механизм «сдвига мотива на цель», может выполнять интегрирующую и системо-организующую роль в формировании направленности личности [19]. В таком случае первоначальные исходные мотивы личности, связанные с развлечением, социализацией, престижем, любопытством, реализуемых в процессе игры, постепенно уступают место другим, связанным с военной тематикой. Опыт участия в геймифицированных практиках, по всей видимости, формирует у молодёжи интерес к военной профессии, образу жизни военнослужащих, вооружению и военной технике. Это приводит к формированию новой «автономной» мотивации личности, обуславливая формирование милитаристского мировоззрения, в котором война рассматривается как неизбежное и даже необходимое явление, а военная сила – как главный инструмент решения конфликтов. Стоит отметить, что данный механизм не является неотвратимым и зависит от многих факторов, таких как личностные особенности, социальное окружение, культурные ценности и критическое мышление.

Ещё одним существенным фактором, детерминирующим процессы милитаризации через геймификацию, является механизм десенситизации. Потребление цифрового контента, содержащего сцены насилия как обыденного зрелища, приводит к его эмоциональной десенситизации. В процессе продолжительных игровых сессий значительное число пользователей становится невосприимчивым к медиа-насилию, даже если вначале оно вызывало у них физический дискомфорт [20].

Для более детального понимания механизма влияния геймификации на милитаризацию молодого поколения стоит рассмотреть особенности процесса социализации. На ранних этапах развития поведение ребёнка в значительной степени регулируется внешним диктатом и социальными санкциями. В процессе социализации усваиваются моральные стандарты, которые служат ориентирами и основной для самоограничений в отношении морального поведения. Сталкиваясь с ситуационными стимулами вести себя безнравственно и бесчеловечно, люди могут предпочесть вести себя иначе, оказывая влияние на самих себя. Однако в процессе десенситизации практик насилия утрачивается способность личности

к самокоррекции. Этот механизм, например, используется в процессе обучения в военных учебных заведениях, где на обучающихся оказывается специальное педагогическое воздействие, направленное на деконструкцию их гражданского самосознания и формирование милитаризованного, обеспечивающего их готовность выполнять приказы, участвовать в вооружённых конфликтах и выполнять задачи, сопряжённые с риском для жизни.

#### **Актуальные тенденции геймификации**

Процессы геймификации продолжают развиваться и трансформироваться, адаптируясь к новым технологиям, потребностям пользователей и изменяющимся трендам. Геймификация становится всё более многогранной и интегрированной в различные сферы жизни общества, переставая быть просто набором игровых механик, превращаясь в мощный инструмент для мотивации, обучения, а также изменения поведения людей.

Новейшая история изобилует трагическими примерами того, как культура видеоигр становилась источником «вдохновения» для совершения террористических актов. Ярким примером служит массовое убийство, совершённое в 2019 г. в Ново-Зеландском Крайстчерче. Совершённый акт массового убийства имел явный игровой почерк, проявившийся в том, как стрелок вёл себя и как он транслировал своё жестокое послание в интернет. При помощи видеокамер террорист фиксировал процесс подготовки к нападению, а потом и сам акт массового убийства, транслируя процесс онлайн, в результате чего видео молниеносно распространилось по всему миру [21].

Применение экшн-камер выводит современные боевые действия на новый уровень гласности и демонстративности, примером чего могут служить многочисленные видеоролики, повествующие о ходе боевых столкновений в ходе проведения специальной военной операции на Украине, ближневосточного конфликта между Палестиной и Израилем и т.д. Тенденция использования камер экшн-камер как инструмента документирования усиливает геймификацию милитаристского опыта, позволяя запечатлеть действия военных (лиц осуществляющих практику вооружённого насилия) от первого лица, создавая эффект личного присутствия. Последующее размещение подобного материала в сети интернет на платформах, ориентированных на визуальный-



контент, таких как YouTube, Instagram, TikTok и т. п., оказывает существенное воздействие на психику молодого поколения.

Конечный видеоматериал, проходя стадии редактирования, монтажа, наложения музыки, звуковых эффектов, хештэгов, комментариев, придаёт видеороликам стилистику, характерную для военных видеоигр. Повествование от первого лица, реализуемое с помощью экшн-камер позволяют зрителю почувствовать себя в роли непосредственного участника, усиливая эффект вовлечения в историю, имитирующую выполнение миссии. Современные алгоритмы социальных сетей, в свою очередь, позволяют осуществлять таргетированное воздействие на аудиторию, интересующуюся военной тематикой или экшн-контента, вызывая у неё сильные эмоции, подкрепляющие милитаристскую направленность.

#### **Отрицательные социально-психологические эффекты геймификации**

Исследователями всё чаще отмечаются процессы смещения идентичности в сторону виртуальных персонажей и восприятие игровых элементов, таких как награды, персонафицированное оружие и снаряжение, игровой «ранг» как лично значимых феноменов [22]. Это приводит к снижению чувствительности к применению практик насилия как способу решения проблем, формируя военную направленность и провоенные социальные установки. Следовательно, можно сделать вывод о том, что процесс геймификации, при всех присущих ему преимуществах, несёт в себе ряд значительных социально-психологических угроз для социализации молодого поколения.

Эти угрозы связаны как с общими негативными факторами цифровой среды, так и со специфическими психологическими эффектами. К такого рода эффектам можно отнести возникновение игровой зависимости, а также компульсивного поведения, связанного с возникновением петли обратной связи взаимодействия, которое определяется расписанием онлайн-сеансов, обновлений, вознаграждений и других игровых регуляторов, вызывающих привыкание. Жажда постоянного получения виртуальных наград, фиксации новых достижений, всевозможных улучшений профиля, формируя стойкий поведенческий паттерн играть снова и снова. Это, в свою очередь, может способствовать возникновению синдрома дефицита внимания и гиперактивности из-за частой

высокоинтенсивной смены стимулов, коротких циклов внимания и постоянного ожидания вознаграждения. Пользователи готовы тратить реальные деньги для покупок внутриигровых предметов и эксклюзивных услуг, на фоне чего возникают финансовые проблемы.

Чрезмерная увлечённость видеоиграми может привести к эскейп-реакции, заключающейся в уходе и игнорировании реальной жизни (учёбы, работы) в пользу виртуального мира, наполненного лично значимыми смыслами, и поддержании социальных связей с единомышленниками. На деле же молодые люди получают социальную изоляцию и одиночество из-за неспособности выстраивания естественной коммуникации и отсутствия социальных навыков. Зачастую виртуальная жизнь (виртуальный статус) могут восприниматься молодым поколением как наиболее предпочтительная и значимая по отношению к реальной, а роль виртуального персонажа рассматривается в качестве реальной социальной.

#### **Пути конструктивной милитаризации через геймификацию**

Угрозу для общества представляют также современные тенденции последних десятилетий, характерные для западных стран по реабилитации идеологии нацизма, направленные на коррекцию социальной памяти и достижения мемориального конформизма по отношению к итогам Второй мировой войны [23]. Это требует поиска эффективного инструмента противодействию данным процессам и профилактики его распространения среди молодого поколения.

В этом контексте стоит отметить профилактическую ценность предложенной С. И. Беловым перспективы создания игровых алгоритмов, направленных на дискредитизацию в глазах целевой аудитории (молодёжи) идеологию и практику реабилитации нацизма, национал-шовинизма, например, в ходе прохождения исторической видеоигры [24]. Также в целях осуществления конструктивной милитаризации важно включать присущие российскому обществу духовно-нравственные ценности в сюжеты компьютерных видеоигр [25].

В практическом ключе потенциал геймификации может быть реализован в военно-профессиональном образовании путём создания общей базы симуляционных игр для военнослужащих. Необходимо, чтобы такая база отвечала бы задачам, стоящим перед вооружёнными силами,



создавала атмосферу соревновательности и при этом отвечала этическим и морально-нравственным принципам. Создание программ моделирования и игрового обучения с имитацией физической среды на сегодняшний день являются наиболее перспективными в обучении необходимым навыкам в военно-профессиональной сфере [26].

## Выводы

Анализ роли геймификации в современных социально-психологических процессах показывает, что на сегодняшний день наблюдается её активное использование в качестве метода применения игровых элементов в неигровых контекстах. Авторы указывают на значительный потенциал геймификации в процессах воздействия на общественное сознание, в особенности процессах милитаризации молодого поколения. Популярность видеоигры на военную тематику (шутеры, стратегии, симуляторы) и вовлеченность в них молодёжи создаёт эффекты героизации военных действий и практик вооружённого насилия.

Продолжительная практика геймификации, особенно когда речь идёт об FPS, может привести к тому, что насилие начинает рассматриваться молодым поколением как способ достижения цели, решения проблем, проявление силы и доминантности. Это приводит к снижению эмпатии в реальной жизни, размыванию моральных и этических границ, разрушению идентичностей, моральному релятивизму.

Профилактика деструктивной геймификации требует наличия навыков медиа-грамотности, критического мышления, умения анализировать информацию, распознавать манипуляции и суггестивное воздействие. Необходимо поддержание здорового баланса между виртуальным и реальным, стимулирование и поощрение участия в реальном социальном взаимодействии, занятиях спортом, творчеством и т. д. На государственном уровне необходима регуляция и строгий контроль за содержанием игровой индустрии, установление этических стандартов и правил, направленных на защиту прав и интересов игроков.

Социально-психологический анализ роли геймификации в милитаризации сознания молодого поколения указывает на то, что она является мощным инструментом, который может быть использован как в конструктивном, так и

в деструктивном ключе. В контексте конструктивной милитаризации молодого поколения возможно рассмотрение направленной геймификации, задача которой – минимизировать риски негативных последствий и максимизировать эффекты геймификации для обучения и воспитания молодого поколения.

## Список литературы

1. *Torres N., Gurevich A.* Introduction: Militarization of consciousness // *Anthropology of Consciousness*. 2018. Vol. 29, iss. 2. P. 137–144. <https://doi.org/10.1111/anoc.12101>
2. *Выготский Л. С.* Игра и её роль в психическом развитии ребенка // *International Research in Early Childhood Education*. 2016. № 5. P. 6–18.
3. *Хёйзинга Й.* Homo ludens. Человек играющий: опыт определения игрового элемента культуры / сост. и пер. с Д. В. Сильвестрова. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. 416 с.
4. *Field A. J.* Prosociality and the Military // *Journal of Bioeconomics*. 2012. Vol. 16, iss. 2. P. 1–46. <https://doi.org/10.2139/ssrn.2085076>
5. *Яковлева Е. В., Гольцова Н. В.* Игровые механики геймификации в профориентации и профессиональном самоопределении детей разных возрастных групп в системе образования // *Вестник Череповецкого государственного университета*. 2022. № 1 (106). С. 188–199. <https://doi.org/10.23859/1994-0637-2022-1-106-16>, EDN: FKYIAG
6. *Липатова С. Д., Хохолева Е. А.* Геймификация как педагогическая технология активизации учебной мотивации студентов вуза // *Профессиональное образование в России и за рубежом*. 2020. № 1 (37). С. 44–51.
7. *Носков Е. А.* Технологии обучения и геймификация в образовательной деятельности // *Ярославский педагогический вестник*. 2018. № 6. С. 138–144. <https://doi.org/10.24411/1813-145X-2018-10237>
8. *Groening C., Binnewies C.* Achievement unlocked! – The impact of digital achievements as a gamification element on motivation and performance // *Computers in Human Behavior*. 2019. Vol. 97, iss. 2. P. 151–166. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.02.026>
9. *Lopez K. E., Tucker K. S.* The influence of player type on performance: A case study of gamification // *Computers in Human Behavior*. 2019. Vol. 91, iss. 3. P. 333–345. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.10.005>
10. *Cordero-Brito S., Mena H.* Gamification and its application in the social environment: A tool for shaping behavior // *Journal of Information Technology Research*. 2020. Vol. 13, iss. 3. P. 58–79. <https://doi.org/10.4018/JITR.2020070104>
11. *Шамионов Р. М., Григорьева М. В., Арендачук И. В., Бочарова Е. Е., Усова Н. В., Кленова М. А., Шаров А. А., Заграничный А. И.* Психология социальной активности молодежи. М.: Перо, 2020. 200 с.



12. Ninaus M., Pereira G., Stefits R., Prada R., Paiva A. Game elements improve performance in a working memory training task // *International Journal of Serious Games*. 2015. Vol. 2, iss. 1. P. 3–16. <https://doi.org/10.17083/ijsg.v2i1.60>
13. Green K. S., Sugarman M. A., Medford K., Klobusicki E., Bavelier D. The effect of action video game experience on task-switching // *Computers in Human Behavior*. 2012. Vol. 28, iss. 3. P. 984–994. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2011.12.020>
14. Anderson K. A., Bushman B. J. Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature // *Psychological Science*. 2001. Vol. 12, iss. 5. P. 353–359. <https://doi.org/10.1111/1467-9280.00366>
15. Уваров А. А., Пугачева О. Г. Психологические предикторы успешного обучения операторов БПЛА // *Актуальные проблемы психологии воинской деятельности : материалы XIV итоговой международной военно-научной конференции (Москва, 12 апреля 2024 г.)*. М. : Спутник+, 2024. С. 12–15. EDN: RRUAEQ
16. Бандура А. Теория социального научения / пер. с англ. Г. П. Предвечного. СПб. : Евразия, 2000. 320 с.
17. Федорченко С. Н., Карлявина Е. В., Тедиков Д. О., Маркарян Р. А., Теслюк К. В. Некоторые итоги социологического исследования «Компьютерные игры и политика памяти» // *Журнал политических исследований*. 2020. Т. 4, № 2. С. 90–105. <https://doi.org/10.12737/2587-6295-2020-90-105>
18. Асмолов А. Г., Шехтер Е. Д., Черноризов А. М. Преадаптация к неопределенности: непредсказуемые маршруты эволюции : материалы к обсуждению проблем эволюции на совместном семинаре Института психологии РАН и факультета психологии МГУ имени М. В. Ломоносова. М. : Акрополь, 2018. 212 с.
19. Дьяков С. И. Механизм «сдвига мотива на цель» в семантической системе психической самоорганизации субъекта // *Теоретическая и экспериментальная психология*. 2016. Т. 9, № 4. С. 87–100.
20. Иванов А. П. Влияние насильственных видеоигр на эмпатию и моральную чувствительность у подростков // *Психологические исследования*. 2023. № 5. С. 120–135.
21. Rassvorn T. M. A call to action in the field of video game research // *Velvet Light Trap*. 2018. № 81. P. 73–77.
22. Чуева Е. Н., Москоленко Д. В. Особенности идентификации личности с игровыми персонажами онлайн-игр // *Ярославский педагогический вестник*. 2020. № 2 (113). С. 112–120. <https://doi.org/10.20323/1813-145X-2020-2-113-112-120>
23. Володенков С. В., Федорченко С. Н. Цифровые стигматы как инструмент манипуляции массовым сознанием в условиях современного государства и общества // *Социологические исследования*. 2018. № 11 (415). С. 117–123. <https://doi.org/10.31857/S013216250002791-3>
24. Белов С. И. Видеоигры как ресурс противодействия реабилитации нацизма, национал-шовинизма и милитаризма: нераскрытый потенциал // *Вестник Московского государственного областного университета. Серия: История и политические науки*. 2022. № 3. С. 39–49. <https://doi.org/10.18384/2310-676X-2022-3-39-49>
25. Купреев С. Н. Методика формирования чувства патриотизма на основе использования воспитательного потенциала духовно-нравственных ценностей. Краснодар : Новация, 2025. 99 с.
26. Ворожейкин С. А., Федосеева И. А. Инновационные направления развития системы военно-профессионального образования // *Известия Саратовского военного института войск национальной гвардии*. 2024. № 3 (16). С. 11–17. EDN: QXIZOQ

## References

1. Torres N., Gurevich A. Introduction: Militarization of consciousness. *Anthropology of Consciousness*, 2018, vol. 29, iss. 2, pp. 137–144. <https://doi.org/10.1111/anoc.12101>
2. Vygotskiy L. S. The game and its role. *International Research in Early Childhood Education*, 2016, iss. 5, pp. 6–18 (in Russian).
3. Huizinga J. Homo ludens. *A study of the play-element in culture*. Boston, The Beacon Press, 1950. 244 p. (Russ. ed.: St. Petersburg, Ivan Limbakh, 2011. 409 p.).
4. Field Alexander J. Prosociality and the Military. *Journal of Bioeconomics*, 2012, vol. 16, iss. 2, pp. 1–46. <https://doi.org/10.2139/ssrn.2085076>
5. Yakovleva E. V., Goltsova N. V. Game mechanics of gamification in career guidance and professional self-determination of children from different age groups in the education system. *Cherepovets State University Bulletin*, 2022, no. 1 (106), pp. 188–199 (in Russian). <https://doi.org/10.23859/1994-0637-2022-1-106-16>, EDN: FKYIAG
6. Lipatova S. D., Khokholeva E. A. Gamification as a pedagogical technology of activization of education motivation of students of the university. *Professional Education in Russia and Abroad*, 2020, no. 1 (37), pp. 44–51 (in Russian).
7. Noskov Y. A. Learning technologies and gamification in educational activities. *Yaroslavl Pedagogical Bulletin*, 2018, no. 6, pp. 138–144 (in Russian). <https://doi.org/10.24411/1813-145X-2018-10237>
8. Groening C., Binnewies C. Achievement unlocked! – The impact of digital achievements as a gamification element on motivation and performance. *Computers in Human Behavior*, 2019, vol. 97, iss. 2, pp. 151–166. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.02.026>
9. Lopez K. E., Tucker K. S. The influence of player type on performance: a case study of gamification. *Computers in Human Behavior*, 2019, vol. 91, iss. 3, pp. 333–345. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.10.005>





10. Cordero-Brito S., Mena H. Gamification and its application in the social environment: a tool for shaping behavior. *Journal of Information Technology Research*, 2020, vol. 13, iss. 3, pp. 58–79. <https://doi.org/10.4018/JITR.2020070104>
11. Shamionov R. M., Grigorieva M. V., Arendachuk I. V., Bocharova E. E., Usova N. V., Klenova M. A., Sharov A. A., Zagranichnyi A. I. *Psikhologiya sotsialnoy aktivnosti molodyozhi* [Psychology of youth social activity]. Moscow, Pero, 2020. 200 p. (in Russian).
12. Ninaus M., Pereira G., Stefits R., Prada R., Paiva A. Game elements improve performance in a working memory training task. *International Journal of Serious Games*, 2015, vol. 2, iss. 1, pp. 3–16. <https://doi.org/10.17083/ijsg.v2i1.60>
13. Green K. S., Sugarman M. A., Medford K., Klobusicki E., Bavelier D. The effect of action video game experience on task-switching. *Computers in Human Behavior*, 2012, vol. 28, iss. 3, pp. 984–994. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2011.12.020>
14. Anderson K. A., Bushman B. J. Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 2001, vol. 12, iss. 5, pp. 353–359. <https://doi.org/10.1111/1467-9280.00366>
15. Uvarov A. A., Pugacheva O. G. Psychological Predictors of Successful UAV Operator Training. *Aktualnye problemy psikhologii voinskoy deyatel'nosti: materialy XIV itogovoy mezhdunarodnoy voenno-nauchnoy konferentsii (Moskva, 12 aprelya 2024 g.)*. [Current Issues in Military Psychology. Proc. 14th Intern. Military Sci. Conf. (Moscow, April 12, 2024).] Moscow, Sputnik+, 2024, pp. 12–15.
16. Bandura A. *Social learning theory*. Englewood Cliffs, NJ, Prentice Hall, 1977. 247 p. (Russ. ed.: St. Petersburg, Evraziya, 2000. 320 p.).
17. Fedorchenko S. N., Karlyavina E. V., Tedikov D. O., Markaryan R. A., Teslyuk K. V. Some results of the sociological study "Computer games and the politics of memory". *Journal of Political Research*, 2020, vol. 4, no. 2, pp. 90–105 (in Russian). <https://doi.org/10.12737/2587-6295-2020-90-105>
18. Asmolov A. G., Shekhter E. D., Chernorizov A. M. *Preadaptatsiya k neopredelennosti: nepredskazuemye marshruty evolyutsii: Materialy k obsuzhdeniyu problem evolyutsii na sovmestnom seminare Instituta psikhologii RAN i fakul'teta psikhologii MGU imeni M. V. Lomonosova* [Pre-adaptation to Uncertainty: Unpredictable Evolution Routes: Materials for discussion of evolution issues at a joint seminar of the Institute of Psychology of the Russian Academy of Sciences and the faculty of psychology of Lomonosov Moscow State University]. Moscow, Akropol', 2018. 212 p. (in Russian).
19. Dyakov S. I. The mechanism of "motif-to-aim shift" in the semantic system of subjective mental self-organization. *Theoretical and Experimental Psychology*, 2016, vol. 9, no. 4, pp. 87–100 (in Russian).
20. Ivanov A. P. The impact of violent video games on empathy and moral sensitivity in adolescents. *Psychological Studies*, 2023, no. 5, pp. 120–135 (in Russian).
21. Rassvorn T. M. A call to action in the field of video game research. *Velvet Light Trap*, 2018, no. 81, pp. 73–77.
22. Chueva E. N., Moskolenko D. V. Features of identification of the personality with online gaming characters. *Yaroslavl Pedagogical Bulletin*, 2020, no. 2 (113), pp. 112–120 (in Russian). <https://doi.org/10.20323/1813-145X-2020-2-113-112-120>
23. Volodenkov S. V., Fedorchenko S. N. Digital stigmata as a tool of manipulating mass consciousness in the conditions of modern state and society. *Sociological Studies (Socis)*, 2018, no. 11 (415), pp. 117–123 (in Russian). <https://doi.org/10.31857/S013216250002791-3>
24. Belov S. I. Video games as a resource to counter the rehabilitation of nazism, national-chauvinism and militarism: Unrevealed potential. *Bulletin of the State University of Education. Series: History and Political Sciences*, 2022, no. 3, pp. 39–49 (in Russian). <https://doi.org/10.18384/2310-676X-2022-3-39-49>
25. Kipreev S. N. *Metodika formirovaniya chuvstva patriotizma na osnove ispol'zovaniya vospitatel'nogo potentsiala dukhovno-nravstvennykh tsennostey* [Methodology for fostering a sense of patriotism based on the educational potential of spiritual and moral values]. Krasnodar, Novatsiya, 2025. 99 p. (in Russian).
26. Vorozheykin S. A. Innovative directions of development of the military professional education system. *Izvestiya of the Saratov Military Institute of the National Guard Troops*, 2024, no. 3 (16), pp. 11–17 (in Russian). EDN: QXIZOQ

Поступила в редакцию 18.06.2025; одобрена после рецензирования 28.08.2025; принята к публикации 22.09.2025  
The article was submitted 18.06.2025; approved after reviewing 28.08.2025; accepted for publication 22.09.2025