

DOI: 10.22363/2313-1438-2025-27-2-192-200

EDN: LVONDD

Научная статья / Research article

Будущее как игра, альтернативная реальность воображения, развлечения: возможности проективного подхода в исследовании сознания российской молодежи

С.И. Белов  , И.И. Кузнецов 

Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова, *Москва, Российская Федерация*

Институт научной информации по общественным наукам Российской академии наук,
Москва, Российская Федерация

 belov2006s@yandex.ru

Аннотация. Для изучения образов будущего в сознании молодежи в контексте обращения к произведениям массовой культуры оправданно использование проективного подхода. Методология работы выстраивается на основе сочетания элементов сравнительного и структурного анализа. Сделан вывод о том, что одним из наиболее перспективных ресурсов изучения образа будущего в сознании молодежи являются видеоигры. Однако их применение в рамках исследований требует использования проективного подхода и высокого уровня нативности. Также желательно использовать кейсы сюжетных видеоигр с нелинейным алгоритмом прохождения. Допустимо использование и кейсов экшн-произведений, однако лишь в случае игр, обладающих развитым описанием игровой вселенной и ее ключевых персонажей, охватывающим, помимо прочего, описание интересов, ценностей, устремлений и целей действующих лиц.

Ключевые слова: образ будущего, молодежь, проективный подход, видеоигра, нативность, альтернативность

Благодарности. Проект «Роль массовой культуры в формировании представлений о Будущем России молодежной аудитории: образы, идеи, установки» госномер 124101700543–6 реализован в Институте научной информации по общественным наукам РАН по итогам отбора научных проектов, поддержанных Министерством науки и высшего образования РФ и Экспертным институтом социальных исследований.

Заявление о конфликте интересов. Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

Для цитирования: Белов С.И., Кузнецов И.И. Будущее как игра, альтернативная реальность воображения, развлечения: возможности проективного подхода в исследовании сознания российской молодежи // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Политология. 2025. Т. 27. № 2. С. 192–200. <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2025-27-2-192-200>

© Белов С.И., Кузнецов И.И., 2025



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/legalcode>

Future as a Game, Alternative Reality of Imagination, Entertainment: Capabilities of a Projective Approach in the Study of the Consciousness of Russian Youth

Sergey I. Belov  , Igor I. Kuznetsov 

Lomonosov Moscow State University, *Moscow, Russian Federation*
Institute of Scientific Information for Social Sciences (INION) of the Russian Academy
of Sciences, *Moscow, Russian Federation*

 belov2006s@yandex.ru

Abstract. The presented research is devoted to the study of the issue of using a projective approach in the context of addressing mass culture works within the framework of studying the images of the future of young people. The methodology of the work is based on a combination of elements of comparative and structural analysis. It is concluded that one of the most promising resources for studying the image of the future in the minds of young people are video games. However, their use in research requires the use of a projective approach and a high level of nativeness. It is also desirable to use cases of story-driven video games with a non-linear algorithm for passing. It is permissible to use cases of action works, but only in the case of games with a developed description of the game universe and its key characters, covering, among other things, a description of the interests, values, aspirations and goals of the characters.

Keywords: image of the future, youth, projective approach, video game, nativeness, alternativeness

Acknowledgements: The project “The role of mass culture in shaping the ideas of the Future of Russia for the youth audience: images, ideas, attitudes” No 124101700543-6 implemented at the Institute of Scientific Information on Social Sciences RAS based on the results of the selection of scientific projects supported by the Ministry of Science and Higher Education of the Russian Federation and the Expert Institute for Social Research.

Conflicts of interest. The authors declare no conflicts of interest.

For citation: Belov, S.I., & Kuznetsov, I.I. (2025). Future as a game, alternative reality of imagination, entertainment: Capabilities of a projective approach in the study of the consciousness of Russian youth. *RUDN Journal of Political Science*, 27(2), 192–200. (In Russian). <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2025-27-2-192-200>

Введение

В настоящее время все большую актуальность приобретает вопрос об изучении образа будущего российской молодежи. Рост интереса исследователей к соответствующей проблематике связан, с одной стороны, с распространением масштабов репрезентации экстремистских движений и субкультур в молодежной среде, а с другой — с фиксируемыми масштабными трансформациями базовых моделей поведения подрастающего поколения. Указанные изменения во многом обусловлены спецификой структуры и содержания мотивационного контура массового сознания молодежи. Как позитивные, так и негативные поведенческие установки и ценностные ориентиры молодых россиян формируются

во многом под влиянием присущих им стереотипных представлений о будущем и связанных с ним рисках, возможностях и угрозах.

Однако изучение образа будущего молодежи в значительной степени затрудняет сравнительно низкая степень восприимчивости подрастающего поколения к методам, построенным на прямом обращении к респонденту с соответствующим вопросом. Наличие фактора воздействия социально-политической конъюнктуры зачастую формирует эффект «спирали молчания». Ситуацию усугубляет то, что исследователи и исследуемые зачастую обладают разным социокультурным опытом, что затрудняет для них выстраивание общепонятного дискурса.

В этих условиях все большую значимость приобретают косвенные варианты исследования образа будущего молодежи. В рамках представленного исследования изучению подвергнут вопрос о применении в рамках решения данной задачи проективного подхода в рамках обращения к произведениям массовой культуры.

Методология работы выстроена на основе комбинации сравнительного и структурного анализа.

Роль массовой культуры как фактора изучения сознания молодежи

Высокий потенциал использования нативной формы проективного подхода (в первую очередь — развлекательной его вариации) в рамках изучения сознания молодежи в целом и диагностики представлений подрастающего поколения о будущем обусловлен в первую очередь тем, что конечным продуктом процесса восприятия, так или иначе, является сенсорный образ, наделенный определенным смысловым содержанием и за счет этого детерминирующий представления субъекта о свойствах социальной и политической действительности, формируя рамки регуляции поведения и маркирования наблюдаемых предметов, процессов и явлений в рамках их категоризации.

С одной стороны, это свойство само по себе обуславливает использование именно образного ряда в рамках конструирования актором персональных представлений о будущем. С другой стороны, именно развлекательные форматы массовой культуры (в том числе — игровые) предлагают молодежи наиболее дифференцированную и широкую галерею уже готовых образов будущего. Последнее обусловлено тем, что все форматы популярной культуры реализуются через выработку эстетических решений и связанных с ними коммуникативных практик. Благодаря этому в рамках продуцируемого массовой культурой контента перманентно формируются как потенциально привлекательные для широкой аудитории образы, так и средства их донесения до потребителя [Алмонд, Верба 2010; Дюверже 2011; Devine 2013].

Создаваемые в рамках массовой культуры образы, даже при наличии изначально чисто коммерческого, развлекательного характера, постепенно абсорбируются политической системой. Этот процесс обуславливается ее ориентацией на обеспечение прочности существующих в обществе социальных связей. Решение данной задачи невозможно без воспроизводства ориентации

членов социума на устоявшиеся ценностно-смысловые конструкции и задаваемые ими модели поведения. Однако на практике это предполагает необходимость конструирования и продвижения соответствующих образов-символов, обладающих не только рациональным, но и аффективным наполнением. Реализацию данной функции политической системы в формате прямого воздействия существенно затрудняют разнообразные факторы, такие как низкая степень узнаваемости образа, недостаточная степень его аффективной наполненности, различия в восприятии конструкта представителями массовой аудитории и лицами, принимающими решения внутри системы символической политики и т. д. Как результат, политическая система заимствует из массовой культуры узнаваемые образы, актуализируя их содержание в соответствии с конкретными задачами [Парсонс 1997].

Примером этого могут служить, например, кинообразы Джона Рэмбо, Рокки Бальбоа или Данилы Багрова. Необходимо подчеркнуть, что чаще всего в данном случае речь идет не только и не столько об осознанном и целенаправленном заимствовании представителями политической системы образов массовой культуры. С одной стороны, они перенимаются во многом спонтанно, поскольку их репрезентация в политическом дискурсе позволяет в компактном формате и доступным образом донести до широкой аудитории сложные смыслы [Лотман 1973: 8; Эко 1985: 82]. С другой стороны, экспрессивная символика массовой культуры часто формируется именно как вторичный продукт, детерминруемый господствующими в данный момент ценностно-смысловыми моделями и динамикой структуры коллективной идентичности [Шюц, 2004; Бергер, Лукман 1995].

За счет ретрансляции на регулярной основе устойчивого набора ценностей и смыслов, воплощенных в стереотипных образах героев, политическая система обеспечивает преемственность поколений через унификацию моделей социального поведения и восприятия [Парсонс 1997]. При этом продвигаемые посредством образов массовой культуры ценности и поведенческие алгоритмы выполняют регулирующую функцию в отсутствие прямого контроля со стороны системы публичной власти: обязательный характер соблюдению заданных рамок обеспечивает существование механизмов общественного одобрения и осуждения [Истон 2015].

Таким образом, массовая культура представляет собой первоисточник множества образов, структурирующих политическое и социальное сознание молодежи. Последнее задает существенный потенциал для ее использования в соответствующих исследованиях.

Одновременно следует отметить, что у образов массовой культуры имеется ряд существенных преимуществ, создающих дополнительные возможности с точки зрения применения именно проективного подхода и изучения представлений молодежи о будущем.

Во-первых, использование образов массовой культуры в рамках проективного подхода позволяет решить одну из ключевых проблем большинства

социологических исследований, а именно нивелировать воздействие «спирали молчания» и репрезентацию социально одобряемых ответов.

Во-вторых, в рамках художественных произведений фантастического жанра представлен широкий спектр образов будущего как позитивной, так и негативной модальности, привязанных контекстуально как к актуальной политической и социально-экономической проблематике, так и перспективным вызовам, связанным с разработкой, внедрением и использованием новых технологий.

В-третьих, в рамках современной массовой культуры образы будущего транслируются преимущественно в форматах, ориентированных в первую очередь на молодежь и зачастую слабо знакомых представителям старших возрастов (видеоигры, аниме, комиксы и т.д.).

Соответственно, мы можем заключить, что эксплуатация образов, позаимствованных из развлекательных форм современной массовой культуры, является фактически обязательным условием для реализации задачи углубленного изучения сегмента сознания молодежи, связанного с ее представлениями о будущем.

Условия эффективного использования произведений популярной культуры в рамках изучения образа будущего

Признание наличия существенного потенциала образов массовой культуры в качестве ресурса изучения представлений молодежи о будущем закономерно ставит вопрос об условиях его эффективной реализации.

Первым из них, по нашему мнению, является использование проективного подхода. Сущность проективного подхода заключается в выявлении свойств и состояния личности посредством использования провоцирующих стимулов. С одной стороны, его применение дает возможность вскрыть все потребности, желания и страхи субъекта, в том числе существующие на неосознанном уровне. С другой стороны, участник исследования получает возможность выбрать наиболее полно отображающий его внутренние установки образ, поскольку может самостоятельно выбирать объект, ориентируясь на интересные для него лично произведения массовой культуры.

Использование проективного подхода в социальных и политических исследованиях мотивировано тем, что проекция внутренних восприятий играет большую роль в формировании образа внешнего мира. Проекцию можно определить двумя способами — классическим и обобщенным. Классическая проекция — это защитный механизм, который относится к бессознательному и патологическому процессам. Его сущность заключается в том, человек отвергает неприемлемые импульсы или качества в себе, но приписывает их людям или объектам в окружающей социальной среде. Обобщенный вариант интерпретации проекции используется для обозначения проявления психологической структуры субъекта в его действиях, выборе, продуктах и творчестве. Поэтому любая проективная процедура разработана так, чтобы позволить субъекту

продемонстрировать свою психологическую структуру, не воспринимаемую конвенциональным способом.

В целом проективные методы предполагают использование вопросов, которые деперсонализируют вопрос для респондента, тем самым десенсибилизируя отношение информанта к ответу, который он дает, и дезактивируя его осознанные механизмы защиты, подталкивающие человека к обращению к социально одобряемым вариантам ответа.

Было разработано несколько различных проективных методов (таких как хорошо известная техника Роршаха, или «тест чернильных пятен», основанная на предположении, что респондент проецирует аспекты своей личности на неоднозначные черты определенного набора чернильных пятен). Все они основаны на неструктурированных материалах — неопределенной и неоднозначной картинке, чернильном пятне, слове, фразе, фигурке из пластилина или бумаги и отпечатках пальцев.

Чаще всего проективные методы подразделяются на шесть групп. При использовании ассоциативных методик респондента просят отреагировать на некоторый стимул, описав словесно или через демонстрацию изображения свою первую реакцию. Например, при использовании метода словесных ассоциаций исследователь зачитывает респонденту по одному слову из списка. Информант должен ответить, указав первую ассоциацию с названным понятием. Респондента просят не размышлять или рассуждать, а максимально оперативно дать ответ.

В рамках применения метода построения респонденту дают задачу создать что-то, обычно историю или рисунок, в соответствии с заданной темой. Исследователи, использующие методы завершения, просят респондента закончить незавершенное задание любым способом, каким он пожелает. Примером может служить процедура завершения предложения.

Методы выбора или упорядочивания сводятся к предложению респонденту проранжировать или систематизировать в рамках единого повествования определенный набор объектов по конкретному критерию (например, привлекательности).

Методы выражения ориентированы на выявление персональных особенностей процесса выполнения некоторых действий. Метафорические методы предполагают стимулирование респондента путем просьбы сформулировать метафору, описывающую тот или иной предмет, процесс или явление.

Использование проективных методов не требует предварительной работы с респондентами, их форма (зачастую имитирующая игровые механики) позволяет успокоить информантов, стимулирует более открытое обсуждение, помогает преодолеть смущение, страх или беспокойство, возникающие в ситуациях, когда респондентов просят объяснить свои мысли и отношения. Применение проективных практик устраняет «исследовательскую усталость» и может сделать сбор данных более интересным как для интервьюируемых, так и для интервьюеров. Также важно отметить, что проективные методы менее требовательны в вербальном плане и могут помочь преодолеть эмоциональные, языковые и культурные барьеры.

В качестве второго условия мы можем обозначить активное обращение к кейсам, связанным с видеоиграми. Согласно данным Агентства креативных индустрий и аналитического центра НАФИ, на 2024 г. в России насчитывалось приблизительно 88 млн геймеров. Более 70 % из них — это молодые люди до 24 лет, играющие почти ежедневно и в среднем проводящие за данной формой досуга по 3–4 часа в день¹. За счет этого мы можем обозначить как одну из основных форм досуга молодежи. Помимо того, интерактивный характер игр обеспечивает больший эффект погружения, по сравнению с традиционными культурными форматами, что обеспечивает более высокую степень эмоционального воздействия художественных образов на субъекта. Также необходимо учитывать, что формат видеоигр позволяет реализовать за меньшие средства создание более масштабных футуристических образов. Например, производственный бюджет кинофильма «Стражи галактики 3» составил 250 млн долларов, в то время как создание игры *Atomic Heart* потребовало 25 млн².

Очевидным преимуществом обращения к кейсу видеоигр является и то, что выполнение соответствующих задач будет восприниматься участниками исследования как развлечение либо возможность поделиться впечатлениями о проведении досуга. Именно поэтому исследование, с точки зрения рядового участника, должно представлять собой скорее развлекательное мероприятие. Последнее, помимо прочего, будет отчасти блокировать рефлекссию участников, позволяя оценивать именно первоначальные реакции субъектов на тот или иной образ будущего, а не результаты его последующего осмысления с учетом существующей социальной конъюнктуры.

Отдельно следует отметить, что большинство современных сюжетных видеоигр имеют нелинейный характер, т. е. развитие их нарратива и концовка во многом альтернативны за счет предоставления возможности выбора игроку. Последнее дает возможность оценить привлекательность для геймера конкретных конкурирующих образов будущего. При этом важно отметить, что выбор в большинстве игр носит проблемный и, как правило, остросоциальный характер. Например, он может касаться вопроса ограничения гражданских прав определенной социальной группы из соображений общественной безопасности, проведения изоляционистской или активной внешней политики или проведения реформ в условиях острого социального конфликта. Поэтому желательно использовать в качестве исследовательских кейсов именно сюжетные видеоигры с возможностью выбора множества альтернатив принимаемых решений.

¹ Ждем на play: Российские игроки и их предпочтения. URL: <https://rg.ru/2024/04/09/zhem-na-play-rossijskie-igroki-i-ih-predpochteniia.html?ysclid=m3mfelfh4k512851972> (дата обращения: 11.02.2025).

² РБК: Бюджет *Atomic Heart* оценивается как минимум в 25 миллионов долларов. URL: <https://gamemag.ru/news/176427/atomic-heart-budget-25-million-dollars>; Сборы/Стражи Галактики. Часть 3. URL: <https://www.kinopoisk.ru/film/1044280/box/> <https://rg.ru/2024/04/09/zhem-na-play-rossijskie-igroki-i-ih-predpochteniia.html?ysclid=m3mfelfh4k512851972> (дата обращения: 11.02.2025).

Заключение

Таким образом, мы приходим к выводу, что на сегодняшний день одним из наиболее перспективных ресурсов изучения образа будущего в сознании молодежи являются видеоигры. Значимость данного направления исследований усиливает то, что на сегодняшний день в научный оборот так и не были введены данные о политическом мышлении и восприятии геймеров, основанные на результатах качественных либо количественных социологических методов. Однако применение видеоигр в рамках исследований требует использования проективного подхода и высокого уровня нативности. Также желательно использовать кейсы сюжетных видеоигр с нелинейным алгоритмом прохождения. Допустимо использование и кейсов экшн-произведений, однако лишь в случае игр, обладающих развитым «лором», т. е. описанием игровой вселенной и ее ключевых персонажей, охватывающим, помимо прочего, описание интересов, ценностей, устремлений и целей действующих лиц.

Использование данного подхода должно позволить вскрыть образы будущего, привлекательные для молодежи, на ориентационном уровне, и соотнести их содержание с соответствующим вектором государственной политики. Последнее предполагает, помимо прочего, диагностику восприимчивости молодого поколения к конкретным ценностям, смыслам, рискам и угрозам.

В пользу обращения к данному подходу свидетельствует и то, что его реализация не требует существенных вложений в развитие национальной игровой индустрии. Обращение к зарубежным кейсам позволяет вскрыть отношение к образам будущего, построенным зачастую на основе манифестации ценностей и смыслов, несовместимых с соответствующим содержанием государственной политики России. Однако в этом случае у исследователя возникает возможность измерить уровень их неприятия, в том числе через смену модальности главных антагонистов произведения по итогам реинтерпретации сюжета.

Поступила в редакцию / Received: 27.11.2024

Доработана после рецензирования / Revised: 12.12.2024

Принята к публикации / Accepted: 22.12.2024

Библиографический список

- Алмонд Г.А., Верба С. Гражданская культура (Подход к изучению политической культуры) // *Полития: Анализ. Хроника. Прогноз* (Журнал политической философии и социологии политики). 2010. № 2 (57). С. 122–144. <https://doi.org/10.30570/2078-5089-2010-57-2-122-144> EDN: ТВЕРНХ
- Бергер П., Лукман Т. Социальное конструирование реальности : трактат по социологии знания. Москва : Медиум, 1995.
- Дюверже М. Политические институты и конституционное право // *Социология власти*. 2011. № 5. С. 206–217. EDN: OIHLIB
- Истон Д. Подход к анализу политических систем // *Вестник Московского университета. Серия 12: Политические науки*. 2015. № 5. С. 17–37. EDN: WDHFMF
- Лотман Ю.М. Память в культурологическом освещении // Лотман Ю.М. Избранные статьи. Таллин, 1992. С. 200–202.

Лотман Ю.М. Семиотика кино и проблемы киноэстетики. Таллин: Ээсти Раамат, 1973. 92 с.
Парсонс Т. Система современных обществ. Москва : Аспект-Пресс, 1997.
Шюц А. Избранное : мир, светящийся смыслом. Москва : РОССПЭН, 2004. EDN: QWHEJL
Эко У. О членениях кинематографического кода/ Строение фильма. Некоторые проблемы анализа произведений экрана. Москва : Радуга, 1985. С. 79–101.

References

- Almond, G.A., & Verba, S. (2010). Civic culture (an approach to the study of political culture). *Polity. Analysis. Chronicle. Forecast*, (2), 122–144 (In Russ.). <https://doi.org/10.30570/2078-5089-2010-57-2-122-144> EDN: TBERPHX
- Berger, P., & Luckman, T. (1995). *The social construction of reality. Treatise on the sociology of knowledge*. Moscow: Medium (In Russ.).
- Devine, D.J. (2013). *America's way back: Freedom, tradition, constitution*. Wilmington, ISI Books.
- Duverger, M. (2011). Political institutions and constitutional law. *Sociology of power*, (5), 206–217 (In Russ.). EDN: OIHLIB
- Easton, D. (2015). An approach to the analysis of political systems. *Moscow University Bulletin. Series 12. Political Science*, (5), 17–37. (In Russ.). EDN: WDHFMF
- Eco, U. (1985). On the divisions of the cinematic code. In U. Eco, *The structure of the film. Some problems in the analysis of screen works* (pp. 79–101). Moscow: Raduga. (In Russian).
- Lotman, Yu.M. (1992). Memory in cultural studies. In Yu.M. Lotman, *Selected Essays* (pp. 200–202). Tallin. (In Russian).
- Lotman, Yu.M. (1973). *Semiotics of cinema and problems of film aesthetics*. Tallin: Eesti Raamat. (In Russian).
- Parsons, T. (1997). *The system of modern societies*. Moscow: Aspect-Press (In Russ.).
- Schütz, A. (2004). *Favorites: A world glowing with meaning*. Moscow: ROSSPEN (In Russ.). EDN: QWHEJL

Сведения об авторах:

Белов Сергей Игоревич — доктор политических наук, кандидат исторических наук, доцент кафедры российской политики факультета политологии, МГУ имени М.В. Ломоносова; ведущий научный сотрудник отдела политической науки, Институт научной информации по общественным наукам Российской академии наук (e-mail: Belov2006s@yandex.ru) (ORCID: 0000-0002-1464-040X)

Кузнецов Игорь Иванович — доктор политических наук, профессор кафедры истории и теории политики факультета политологии, МГУ имени М.В. Ломоносова; ведущий научный сотрудник отдела политической науки, Институт научной информации по общественным наукам Российской академии наук (e-mail: politbum@yandex.ru) (ORCID: 0000-0003-0274-8728)

About the authors:

Sergey I. Belov — Doctor of Political Sciences, Candidate of Historical Sciences, Associate Professor of the Department of Russian Politics, Faculty of Political Science, Lomonosov Moscow State University; Leading Researcher, Department of Political Science, Institute of Scientific Information on Social Sciences of the Russian Academy of Sciences (e-mail: Belov2006s@yandex.ru) (ORCID: 0000-0002-1464-040X)

Igor I. Kuznetsov — Doctor of Political Sciences, Professor of the Department of History and Theory of Politics, Faculty of Political Science, Lomonosov Moscow State University; Leading Researcher, Department of Political Science, Institute of Scientific Information on Social Sciences of the Russian Academy of Sciences (e-mail: politbum@yandex.ru) (ORCID: 0000-0003-0274-8728)