

Научная статья

<https://doi.org/10.24412/3034-3364-2026-2-21>

УДК 32



Attribution

cc by

ПОЛИТИЧЕСКИЕ ИГРЫ КАК ИСТОЧНИК ВЛАСТИ

Свирин М.Г.¹, Кошокова С.Я.², Гаврилин С.А.³

Пермский институт ФСИН России¹,

Кубанский государственный аграрный университет имени И. Т. Трубилина²,

Орловский юридический институт МВД России имени В.В. Лукьянова³

Аннотация. Статья посвящена феномену политической игры как источнику власти. Политическая игра представляет собой сущностную характеристику конкуренции и борьбы за власть. Это институционализированная система, включающая формальные и неформальные правила, множество системных составляющих, таких как политические элиты, партийные структуры, группы давления и медиа, а также комплекс тактических приемов и ритуальных практик, направленных на захват, удержание и эскалацию политического влияния. Поскольку государство сохраняет монополию на управление, а прямые столкновения недопустимы, именно политическая борьба становится инструментом борьбы за ресурсы власти. В эпоху доминирования «мягкой силы» и публичной легитимности владение игровыми стратегиями перевешивает классические атрибуты влияния. Анализ этого феномена позволяет деконструировать реальные процессы принятия решений, механизмы формирования коалиций и технологии манипуляции сознанием. Осмысление политических игр становится обязательным условием для постижения природы власти в XXI столетии.

Ключевые слова: игра, политика, источник власти, природа политической игры, ролевые структуры.

Финансирование: инициативная работа.

Original article

POLITICAL GAMES AS A SOURCE OF POWER

Mikhail G. Svirin¹, Saniyat Ya. Koshokova², Sergey A. Gavrilin³

Perm Institute of FPS of Russia¹,

Kuban State Agrarian University named after I.T. Trubilin²,

V.V. Lukyanov Oryol Law Institute of the Ministry of Internal Affairs of Russia³

Abstract. This article examines the phenomenon of political games as a source of power. Political games represent an essential characteristic of competition and the struggle for power. They are institutionalized systems that include formal and informal rules, multiple systemic components such as political elites, party structures, pressure groups, and media, as well as a complex of tactics and ritual practices aimed at capturing, maintaining, and escalating political influence. Since the state maintains a monopoly on governance and direct confrontation is unacceptable, political struggle becomes a tool for the struggle for power resources. In an era dominated by soft power and public legitimacy, mastery of game strategies outweighs the classic attributes of influence. Analysis of this phenomenon allows us to deconstruct real decision-making processes, coalition-building mechanisms, and technologies of mind manipulation. Understanding political games is becoming a prerequisite for understanding the nature of power in the 21st century.

Keywords: games, politics, source of power, nature of political games, role structures.

Funding: Independent work.

Введение. Политическая игра рассматривается не как развлечение, а как социальная технология — инструмент для обучения, коммуникации, управления и моделирования социальных процессов. Изменяющееся общество нуждается в новых инструментах для самопознания и трансформации [7]. В эпоху радикальных изменений общество инстинктивно обращается к игровым формам как к инструменту адаптации, обучения и поиска новых путей развития. Игра становится не просто метафорой, а практическим методом работы с неопределенностью и сложностью современного мира. В эпоху цифровизации, военных и политических конфликтов, санкционного давления и нестабильности экономик власть

все чаще добывается не через формальные институты, а посредством управления коммуникациями, восприятием и информационными потоками. Политические игры превращаются в борьбу, где победа остается за тем, кто первым предложит убедительное объяснение происходящего, что позволяет проецировать нужную информацию в сознании масс, действуя с помощью «мягкой силы».

Политические игры в условиях современности ориентированы на цифровые среды. Сбор больших данных, использование цифровых алгоритмов позволяют формировать предпочтения избирателей. Политическая игра переносится в плоскость техноло-

гического воздействия, позволяющего власти настраивать информационную среду под конкретные задачи управления и влияния. Современные игры включают элементы политического театра, где демонстрация или отсутствие намерений используется в качестве инструмента торга. На международном уровне неопределенность позиции становится ресурсом сдерживания или принуждения оппонентов к определенным действиям.

Власть зависит от личного бренда политика и его способности формулировать повестку дня. Политическая игра включает в себя определенные элементы шоу, где харизма и коммуникабельность функционируют как капитал, конвертируются в политическое влияние, особенно в условиях клипового мышления современной аудитории.

Игра на недоверии к традиционным институтам — один из эффективных способов перераспределения власти в свою пользу. Инструментом влияния в этом процессе является создание альтернативных площадок для принятия решений через социальные сети, которые дают возможность обходить формальные процедуры. В современном мире источником власти становится информационная сфера и способность к управлению с помощью нее, умение просчитывать ходы оппонента на несколько шагов вперед, диктуя ему свою логику игры. Технологическая сложность среды делает эти игры менее заметными, но более масштабными, превращая политику в процесс программирования и прогнозирования социального поведения.

Материалы и методы исследования. Теоретическое обоснование темы связано с трудами великих политиков прошлого.

Никколо Макиавелли («Государь») можно считать первым теоретиком политических игр. Он прямо писал, что правитель для удержания власти должен использовать хитрость, силу, обман и манипуляцию, отбросив мораль. Власть — это цель, а игра — средство.

Теория игр (Game Theory) — математическая дисциплина, изучающая стратегическое взаимодействие рациональных игроков. Показывает, как в условиях неполной информации и взаимозависимости решений рождаются коалиции, равновесие и конфликты. Классический пример — «Дилемма заключенного».

Карл Шмитт: его понятие «политического» основано на различии друг/враг. Тот, кто обладает властью, определяет, кто является «врагом», а значит, и то, какие правила к нему применяются (вплоть до их полного отрицания в «чрезвычайном положении») [5].

Теория публичного выбора (Public Choice) рассматривает политиков как рациональных акторов, стремящихся к максимизации своей выгоды (власти, влияния, переизбрания). Изменение правил игры — самый эффективный способ достичь этой цели.

Пьер Бурдьё (Понятие «Поле»): Политика — это «поле», где агенты борются за специфический

вид капитала — символическую власть. Они используют различные стратегии для сохранения или изменения правил игры в свою пользу [1].

Психолог Эрик Берн в своей теории «игр» определял их как серии скрытых трансакций, ведущих к предсказуемому результату. В политике это проявляется особенно ярко. Можно выделить несколько уровней «игр» [6].

Методы данного исследования связаны с анализом, систематизацией теоретических сведений, обобщением материала.

Результаты и обсуждения. Игра перестала быть просто метафорой в политике (например, «политические игры») и превратилась в осязаемый инструмент — технологию. Это вызвано несколькими факторами: появлением сложных политических симуляторов и видеоигр, моделирующих процессы управления, дипломатии и конфликтов, современными политическими процессами, которые слишком сложны для линейного анализа. Игры позволяют проигрывать нелинейные сценарии и выявлять скрытые связи. Игры (например, деловые игры, форсайт-сессии) стали мощным инструментом для вовлечения граждан, обучения чиновников и налаживания диалога между разными группами.

Стратегическое планирование сводится к достижению компромисса между основными политическими игроками. По сути, разработка стратегии представляет собой процесс переговоров и отстаивания интересов влиятельных групп или личностей. Принятая стратегия фактически является ко отражением реальной расстановки политических сил. Власть служит инструментом гармонизации общественных отношений, но при этом является механизмом закрепления социального неравенства. Она позволяет разрешать противоречия мирным путем, не провоцируя взаимного уничтожения сторон. Власть носит исключительно социальный характер и теряет свой функционал вне общества. Ее основой выступает неравенство, а движущей силой — воля индивида получить максимальную личную выгоду в аспекте данного неравенства. Природа власти не определяется источником её возникновения, ее действие осуществляется с помощью ряда инструментов, среди которых принуждение, возмездие, манипуляция, шантаж, провокации, система поощрений или обещание будущих благ [5].

Растущая популярность игровых технологий обнажила серьезный методологический вакуум в политологии. Преодоление разрыва между их широким практическим применением и недостаточной теоретической осмысленностью является одной из важнейших задач для исследователей в этой области. Решение перечисленных проблем позволит не просто использовать игру как «модный инструмент», а превратить ее в полноценный, надежный и продуктивный метод познания и преобразования политической реальности.

В политологии игра — это модель принятия решений, где синтезированы следующие элементы:

— игроки — государства, партии, группы элит,

— цель — выгода в виде власти, ресурсов, безопасности,

— правила — законы, международные договоры, баланс сил,

— ходы — выбор стратегии в направлении войны, переговоров, санкций, союзов.

Результат политической игры зависит не только от ходов всех противников, противодействующих сторон. Политическая игра подразумевает скрытые правила, роли и маски, тактики. Игра противопоставляется служению в понимании честного выполнения обязанностей.

Политическая игра для обычного человека проявляется в виде ощущений, что решения принимаются ради чьих-то личных интересов, что вызывает цинизм и недоверие к власти. Но политологи утверждают, что игра — это нормальный и закономерный процесс взаимодействия власти и общества. Политика представляет собой сферу конфликта интересов, ее отсутствие влечет за собой диктатуру. Если правила политической игры сформулированы честно и прозрачно, игра направлена на развитие. В случае изменений правил под конкретного игрока, политическая игра разрушает систему. Таким образом, политическая игра — это процесс борьбы за власть и ресурсы, регулируемый формальными и неформальными правилами, результативность которого определяется способностью власти прогнозировать чужие действия и скрывать свои мотивы.

В современных демократических (и гибридных) режимах власть не может быть легитимной без хотя бы видимой поддержки общества. Это заставляет элиты постоянно играть на публику. Выборы — это не просто процедура, а сложнейшая, регламентированная игра с собственными правилами (законы о выборах), стратегиями (предвыборные программы), тактиками (дебаты, пиар-акции) и ресурсами (финансирование, административный ресурс). Побеждает в ней не всегда тот, кто прав, а тот, кто лучше сыграл. Власть всё больше зависит от публичного имиджа, который конструируется через медиа, соцсети и публичные выступления. Поддержание высокого рейтинга — это постоянная игра по управлению восприятием [9].

Современная политика представляет собой соревнование между противоборствующими партиями, кандидатами, личностями, которые становятся своеобразными системами, постоянно изменяющими тактику действия и влияния. Эта игра при возникновении даже значительных изменений не влечет за собой смены генеральной стратегии. Современный социум строится на принципах публичности, массовости, что является фактором смены сферы влияния правящей группы. Революции последних лет («оранжевые», «голубые», «розовые», «кедровые» и др.) развиваются по заранее продуманному сценарию, где главная роль отведена зрелищным, постановочным

акциям, которые активно тиражируются СМИ и виртуальной средой.

Социальные сети и 24-часовой новостной цикл превратили политику в перформанс. Политическая борьба переместилась в информационное пространство. Создание вирусных новостей, мемов, скандалов («игра на понижение»), манипуляция фактами — всё это инструменты для ослабления оппонента и мобилизации своей аудитории. Цифровая среда создала новые форматы политических игр: киберхарассмент оппонентов, бот-фермы для создания иллюзии массовой поддержки, таргетированная реклама. Тот, кто лучше владеет цифровыми инструментами, получает значительное преимущество в борьбе за власть.

Политик не просто участвует в процессе формирования власти и отношений с обществом, он формулирует его правила, действуя одновременно на официальном (следуя установленным нормам) и неофициальном уровнях (создавая собственные законы и правила игры). Суть политики — это борьба за право диктовать свои условия, которая ведётся через управление общественным мнением, при этом внешне сохраняется иллюзия свободы выбора. Общество в этом сценарии выполняет роль зрителя, назначение которого - верить, что он сам делает выбор в пользу претендентов на власть. Публичная активность строится по законам драматургии и театра, где каждый играет роль, а электорат реагирует на «спектакль» одобрением или критикой.

Политик позиционирует себя как первооснову нового, родоначальника уникальных и созидательных идей, но данный тип власти диалектически нацелен и на разрушение. Основная цель такой роли в политической — это видоизменение и трансформация существующего порядка, причем вектор изменений не обязательно несет позитивный характер. Политик может выбрать себе и роль судьи, проявляя себя через стремление выносить оценки членам общества в опоре на предложенные им самим критерии. Его действия строятся на основе либо сглаживания, либо, напротив, искусственного создания конфликтных ситуаций. Также существуют личности, которые в политической игре выбирают себе роль вождя, героя, харизматического лидера, который может вести социум в определенном направлении. Его образ обычно является эталоном для подражания. В современной политической практике эти три типа власти находят свое выражение в законодательной, исполнительной и судебной ветвях, каждая из которых обладает четко выраженными атрибутами и символами.

Власть редко сосредоточена в одних руках. Она распределена между различными группами интересов (парламентские фракции, олигархические кланы, региональные элиты). Формирование большинства в парламенте, назначение на ключевые посты, лоббирование законов — это сложные игры с нулевой и ненулевой суммой, где необходим торг, поиск компромиссов, создание временных альянсов и их разрушение. Придворные интриги, борьба за

влияние на лидера, «утечки» компрометирующей информации — всё это инструменты внутриэлитной борьбы, где власть добывается не прямым force, а хитроумными комбинациями [4].

В условиях постмодерна универсальные идеологические системы (либерализм, коммунизм) утрачивают интегративную функцию. Их место занимают эмоциональные маркеры и групповые идентичности. Современные политические стратегии все чаще апеллируют не к рациональным доводам, а к архетипам «свой — чужой», используя национализм, популизм и культурные расколы как инструменты мобилизации. Реальная политическая борьба подменяется симуляцией: предвыборные обещания выступают симулякрами, лишенными референтной основы, а управление социальными ожиданиями становится главной целью для удержания власти, вытесняя содержательные программы.

Теория «политических игр» служит эффективным методологическим инструментом для изучения политических процессов. Она дает возможность исследователям (политологам, социологам, журналистам) вскрывать неформальные механизмы распределения власти, ускользающие от анализа официальных структур. В свою очередь, для широкой аудитории знание этих принципов является основой для развития критического восприятия медийного контента. Это помогает распознавать манипуляции, видеть истинные интересы за политическими перформансами и делать более осознанный выбор. Для акторов понимание правил и стратегий игры является вопросом профессионального выживания и эффективности.

«Политические игры» входят в систему социального взаимодействия, где:

— есть цель - приобретение, удержание и усиление власти (влияния, контроля над ресурсами, принятия решений),

— есть игроки - политики, партии, лоббисты, чиновники, медиа-магнаты, даже целые государства,

— есть правила - формальные (конституция, законы, регламенты) и неформальные (традиции, неписанные кодексы чести, «джентльменские соглашения»),

— есть ресурсы: власть, деньги, информация, связи (сети влияния), общественная поддержка, административный ресурс, силовой ресурс,

— есть стратегия и тактика - коалиции, интриги, пропаганда, компромат, манипуляция, переговоры [8].

В такой системе власть — это не статичная должность, а динамичный результат успешного участия в этих играх. Власть не просто «дается» — она приобретается и конструируется через игровые процессы.

Власть редко сосредоточена в одних руках. Чтобы принять решение, нужно собрать большинство. Это требует торга, создания альянсов, раздела сфер влияния. Информация — ключевой ресурс. Тот,

кто контролирует информацию, контролирует реальность. Формирование у общественности и элит нужной картины мира (через СМИ, соцсети, официальные заявления) — ключевая задача.

Игроки постоянно пытаются изменить правила в свою пользу. Происходит лоббирование - изменение законов под интересы конкретной группы. Захват институтов: связан с тем, что осуществляется расстановка лояльных людей на ключевые посты в судах, силовых структурах, СМИ для обеспечения принятия нужных решений. Партия, имеющая большинство, может изменить избирательное законодательство, чтобы затруднить участие конкурентов в выборах [11].

Специфика правил в политике - экспансивность и двойные стандарты. Это явление также называют асимметрией применения правил или стратегическим гипокритизмом. Правила используются для наказания оппонентов, в то время как союзники за аналогичные нарушения не несут ответственности. Политик может сознательно создавать нечеткие законы или процедуры, которые позволяют ему интерпретировать их в нужный момент в свою пользу. Действие, осуждаемое в устах оппонента (например, использование административного ресурса), оправдывается, когда его совершает сам политик или его партия («мы просто лучше организованы»). По мере изменения контекста меняется и трактовка правил. То, что вчера считалось недопустимым, сегодня объявляется необходимой мерой в условиях «кризиса» или «внешней угрозы».

Тот, кто обладает большей властью, получает возможность навязать свою интерпретацию правил. Он может объявить свои действия «волей народа» или «высшей необходимостью», а действия оппонентов — «предательством» или «нарушением закона». Влияние на суды, избирательные комиссии и медиа позволяет не только избежать наказания за нарушение правил, но и представить эти нарушения как законные. Запутанность и неразбериха в публичном пространстве позволяют политике отрицать очевидные нарушения или менять нарратив.

В качестве примеров приведем следующие:

— Предвыборная кампания Джо Байдена в *Animal Crossing: New Horizons* (2021) — команда запустила рекламную кампанию, создав отдельный остров, который могли посетить все желающие. Там был свой Белый дом, клумба с цветами в форме американского флага и урна для голосования.

— Стрим Александрии Окасио-Кортес по *Among Us* — политик обратилась к избирателям, устроив стрим, где играла эмоционально, чтобы выдать себя за обычного человека, такого же, как её электорат.

Политика — это всегда спектакль. Власть требует легитимности, то есть признания со стороны общества. Посещение заводов, встречи с народом, военные парады — все это призвано демонстрировать силу, заботу и связь с гражданами. Объединение общества против внешней или внутренней угрозы

(мигранты, оппозиция, другое государство) — классический способ консолидации власти. Публичные дебаты, голосования, инаугурации — это ритуалы, призванные показать законность и стабильность системы [12].

Современный политический процесс регламентирован определенными рамками:

— временными, определяющими цикличность выборов,

— содержательными, как, например, приверженность курсу демократизации.

Действия игроков в этой сфере определены социальными нормами, правовыми институтами, медиа и общественным мнением. Политик предстает в роли игрока, действующего в замкнутом, элитарном пространстве, характеризующийся закрытостью, иррациональностью и жесткой конкурентной борьбой. Целью в этой игре выступает власть, но ее природа парадоксальна, так как она сложно достижима по причине институциональных ограничений и одновременно кажется бесконечной. Власть — это по сути недостижимый горизонт, который дает возможности для изменения реальности, где каждый участник пытается навязать собственные правила. Именно этот дефицит ресурса власти выступает двигателем политической активности, нацеленный на контроль, постоянное подтверждение и реализацию, что и составляет суть политической игры. Данное утверждение можно резюмировать следующим образом: в политике важен не столько процесс, сколько результат.

Эффективность политической игры определяется способностью достигать поставленных целей при оптимальном использовании доступных ресурсов. Она определяется тем, насколько действия соответствуют конечным целям в соответствии с реалистичностью целеполагания, расстановкой приоритетов и гибкостью тактики и стратегии.

Эффективность политической игры измеряется соотношением полученного результата и затраченных ресурсов. Показатели определяются временным фактором, умением действовать в правильном ритме, управлением издержками и способностью создавать союзы и сообщества. В современной политике эффективность находится в прямой зависимости от восприятия. В данном процессе важны выбор языка и формулировок, определяющих отношение аудитории к проблеме, поддержание контроля над дискуссией, способность транслировать понимание потребностей групп, влияющих на решение. Долгосрочная эффективность невозможна без соблюдения правил политической игры, как в аспекте формальных процедур, так и с учетом неформальных норм.

Эффективность политической игры по своему характеру относительна, потому что действия, эффективные для конкретного участника игры, могут быть деструктивными для системы в целом или для других ролей. Победа в выбранной тактике часто делает проигрышной стратегию в целом. Высокая эффективность в достижении узких целей может обнулить эффективность в управлении.

Выводы

Политика — это не просто игра по правилам, это мета-игра, где высшее мастерство заключается в том, чтобы определять, какие правила будут применяться к кому.

Политические игры — это не просто метафорический источник власти, а ее первичная среда и механизм. Власть в ее современном понимании редко добывается силой оружия (хотя это тоже вариант). Она добывается через переговоры (коалиции), манипуляцию (информация), стратегию (институты), легитимацию (театр). Тот, кто лучше понимает правила, игроков и ресурсы, кто способен предугадывать ходы противника и эффективнее формировать альянсы, — тот и приобретает власть. Таким образом, политика как игра является не просто отражением борьбы за власть, а ее сутью и главным источником.

Успешный политик — это всегда в той или иной степени «шахматист, который пытается переписать правила шахмат во время партии, чтобы объявить мат королю соперника своим ферзем, который по новым правилам может ходить как конь». Публичная игра — это театр для зрителей, призванный продемонстрировать легитимность и стабильность. Скрытая игра — это реальная кухня власти, где решается, кто и на каких условиях будет выходить на эту сцену завтра.

С развитием интернета и социальных сетей появился принципиально новый уровень политической игры. Цифровые платформы и компьютерные игры становятся инструментом политического влияния и новой моделью восприятия и участия в политике. Интернет-пространство превратилось в арену символической борьбы за власть через мемы, вирусные видео и другие формы контента, цель которой в установлении культурной гегемонии и влияние на умы. Многопользовательские компьютерные игры становятся пространством для политической социализации, формирования идентичностей и даже площадкой для политической коммуникации, где участники могут вести борьбу за влияние.

Некоторые современные политические лидеры считают себя исключением из правил, воспринимая политику не как игру с равноправием участников, а как свой личный игровой мир, где можно менять правила по своему усмотрению. В результате возникают нарушения конституционных норм и пренебрежение политическими традициями. Когда правила игнорируются публично и без последствий, игра для всех остальных участников становится бессмысленной и перестает иметь политическую ценность. В результате в обществе возникает ощущение, что политическая система фальшива, что подрывает легитимность демократических институтов. Культура политической игры сегодня переживает серьезный кризис, связанный с переходом от игры по правилам к игре, в которой правила постоянно нарушаются, из-

меняются. Данный феномен очень опасен и ставит вопрос о целесообразности политической игры как таковой.

Чтобы политическая игра была эффективной, необходима публичность, так как все участники должны иметь равный доступ к правилам и реальной информации о происходящих процессах. Здесь важен процесс контроля, как внешнего, так и внутреннего.

Политика - это всегда фактически игра. Задача власти состоит в том, чтобы вести эту игру честно. Как только объявленные для всех правила нарушаются, игра исчезает — начинается псевдоигра, то есть манипуляция, направленная на достижение корыстных целей. В закрытой системе побеждает только манипулятор, тогда как в открытой игре выигрывают все, так как стремятся к общим задачам.

Конфликт интересов

Не указан.

Conflict of Interest

None declared.

Рецензия

Все статьи проходят рецензирование в формате double-blind peer review (рецензенту неизвестны имя и должность автора, автору неизвестны имя и должность рецензента). Рецензия может быть предоставлена заинтересованным лицам по запросу.

Review

All articles are reviewed in the double-blind peer review format (the reviewer does not know the name and position of the author, the author does not know the name and position of the reviewer). The review can be provided to interested persons upon request.

Список источников:

1. Барабаш О. В. Фразеология с семантикой игры в политическом медиадискурсе // Политическая лингвистика. 2025. № 2 (110). С. 126-132. EDN: CSZTAA
2. Ватолин А. А. Власть, как источник политических игр // Международный журнал гуманитарных и строительных наук. 2024. № 9-1 (96). С. 248-252. DOI: 10.24412/2500-1000-2024-9-1-248-251 EDN: RPYZKC
3. Вебер М. Политика как призвание и профессия. М.: Рипол классик, 2021. 130 с.
4. Герасимов С. В. Специальные события как триггеры социокультурных процессов. СПб.: Алетейя, 2022. 492 с. ISBN: 978-5-00165-430-8 EDN: MVBLKY
5. Каирова А. И., Хасиева А. Г. Понятие, признаки и соотношение политической и государственной власти // Право и государство: теория и практика. 2023. № 7(223). С. 51-53. DOI: 10.47643/1815-1337_2023_7_51 EDN: LGFSJK
6. Новикова О. Н. Игра как атрибут политической деятельности // Социум и власть. 2016. №3 (59). С. 61-67. EDN: WJKUFD
7. Поликарпов В. А. Политика как игра: основное психологическое отношение // Журнал Белорусского государственного университета. Социология. 2019. № 1. С. 74-79. EDN: ZYGYXX
8. Расторгуев С. В. Ресурсно-акторный анализ в политических исследованиях // Гуманитарные науки. Вестник Финансового университета. 2022. №12(2). С. 45-52. DOI: 10.26794/2226-7867-2022-12-2-45-52 EDN: DYCADC
9. Расторгуев С. В. Эволюционные игры как модели региональных политических процессов // Известия ТулГУ. Гуманитарные науки. 2022. Вып. 1. С. 99-110. DOI: 10.24412/2071-6141-2022-1-99-109 EDN: VGMUNE
10. Соловьев А. И. Дивергенция правящего класса и игры политиков: штрихи к современной стадии элитогенеза // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Политология. 2025. Т. 27. № 2. С. 272-284. DOI: 10.22363/2313-1438-2025-27-2-272-284 EDN: KPMLQD
11. Тульчинский Г. Л. Смыслообразование и власть, или политическая прагмасемантика // Политическая наука. 2023. №3. С. 151-169. DOI: 10.31249/poln/2023.03.07 EDN: HCFMXY
12. Федотов, М. А. К вопросу о понятии "политическая деятельность" в российском праве / М. А. Федотов // Труды по интеллектуальной собственности. - 2020. - Т. 36, № 3-4. - С. 34-93. EDN: ZKCHDO

References

1. Barabash O. V. Phraseology with the semantics of the game in political media discourse // Political linguistics. 2025. No. 2 (110). pp. 126-132. EDN: CSZTAA
2. Vatolin A. A. Power as a source of political games // International Journal of Humanities and Building Sciences. 2024. No. 9-1 (96). pp. 248-252. DOI: 10.24412/2500-1000-2024-9-1-248-251 EDN: RPYZKC
3. Weber M. Politics as a vocation and profession. Moscow: Ripoll Classic, 2021. 130 p.
4. Gerasimov S. V. Special events as triggers of socio-cultural processes. St. Petersburg: Aleteya, 2022. 492 p. ISBN: 978-5-00165-430-8 EDN: MVBLKY
5. Kairova A. I., Khasieva A. G. The concept, signs and correlation of political and state power // Law and the State: theory and practice. 2023. No. 7(223). PP. 51-53. DOI: 10.47643/1815-1337_2023_7_51 EDN: LGFSJK
6. Novikova O. N. Game as an attribute of political activity // Society and power. 2016. No. 3 (59). pp. 61-67. EDN: WJKUFD
7. Polikarpov V. A. Politics as a game: the basic psychological attitude // Journal of the Belarusian State University. Sociology. 2019. No. 1. pp. 74-79. EDN: ZYGYXX
8. Rastorguev S. V. Resource-actor analysis in political research // Humanities. Bulletin of the Financial University. 2022. No.12(2). PP. 45-52. DOI: 10.26794/2226-7867-2022-12-2-45-52 EDN: DYCADC
9. Rastorguev S. V. Evolutionary games as models of regional political processes // Izvestiya TulSU. Humanities. 2022. Issue 1. C. 99-110. DOI: 10.24412/2071-6141-2022-1-99-109 EDN: VGMUNE
10. Solovyov A. I. Divergence of the ruling class and the games of politicians: touches on the modern stage of elitogenesis // Bulletin of the Peoples' Friendship University of Russia. Series: Political Science. 2025. Vol. 27. No. 2. pp. 272-284. DOI: 10.22363/2313-1438-2025-27-2-272-284 EDN: KPMLQD
11. Tulchinsky G. L. Semantic formation and power, or political pragmasemantics // Political Science. 2023. No. 3. pp. 151-169. DOI: 10.31249/poln/2023.03.07 EDN: HCFMXY
12. Fedotov, M. A. On the issue of the concept of "political activity" in Russian law / M. A. Fedotov // Proceedings on Intellectual property. - 2020. - Vol. 36, No. 3-4. - pp. 34-93. EDN: ZKCHDO

Информация об авторах:

Свирин Михаил Геннадьевич, кандидат политических наук, доцент, доцент кафедры гуманитарных и социально-экономических дисциплин, ФКОУ ВО Пермский институт ФСИН России, msvirin@yandex.ru

Кошкова Саньят Январбиевна, кандидат исторических наук, доцент, доцент кафедры истории и политологии, Кубанский государственный аграрный университет имени И. Т. Трубилина, e-mail: Koshkova.S@edu.kubsau.ru

Гаврилин Сергей Александрович, кандидат социологических наук, доцент, профессор кафедры социально-гуманитарных дисциплин, Орловский юридический институт МВД России имени В.В. Лукьянова, gavrilinsa@mail.ru.

Mikhail G. Svirin, Candidate of Sciences – PhD, Docent, Docent of the Department of Humanitarian, Social and Economic Disciplines, The Perm Institute of FPS of Russia

Saniyat Ya. Koshkova, Candidate of Historical Sciences, docent, Associate Professor of the Department of History and Political Science, Kuban State Agrarian University named after I.T. Trubilin

Sergey A. Gavrilin, Professor of the Department of Social and Humanitarian Disciplines, Candidate of Social Sciences, Associate Professor, V.V. Lukyanov Oryol Law Institute of the Ministry of Internal Affairs of Russia

Вклад авторов:

все авторы сделали эквивалентный вклад в подготовку публикации.

Contribution of the authors:

All authors contributed equally to this article.

Статья поступила в редакцию / The article was submitted 25.05.2026;

Одобрена после рецензирования / Approved after reviewing 18.06.2026;

Принята к публикации / Accepted for publication 20.06.2026.

Авторами окончательный вариант рукописи одобрен.