

Научная статья

<https://doi.org/10.24412/2220-2404-2026-3-4>

УДК 316.4



Attribution

cc by

ПОВЫШЕНИЕ ИНТЕРЕСА МОЛОДЕЖИ К ПОЛИТИКЕ ЧЕРЕЗ ИГРОВЫЕ ПРАКТИКИ:
СОЦИОЛОГИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ

Винницкий Д.А., Легеза А.Г., Лях В.В., Хлабыстова Н.В.

Кубанский государственный технологический университет

Аннотация. Проблема интереса молодежи к политике и их политического участия привлекает внимание ученых разных областей, включая социологов, исследующих политические процессы. Практика показывает, что участие населения в политике необходимо для функционирования демократического общества. Исключение социальных групп из политической жизни и рост числа тех, кто дистанцируется от политики, препятствуют формированию гражданского общества и снижению эффективности выборных органов власти. Изучение причин политической апатии молодежи и путей преодоления пассивности актуально. Авторам было проведено исследование, направленное на определение уровня интереса молодежи к политике, выявление приоритетных интересов и досуговой деятельности, а также изучение видеоигр как популярного досуга. Для решения проблемы предлагается интегрировать политический контент и вовлечение молодежи в актуальные платформы через геймифицированные образовательные модули и использование нарративов видеоигр для моделирования политических процессов.

Ключевые слова: политическое участие, политическая культура, молодежь, видеоигры, цифровизация политики, ценностные установки.

Финансирование: инициативная работа.

Original article

INCREASING YOUTH INTEREST
IN POLITICS THROUGH GAME PRACTICES: SOCIOLOGICAL ANALYSIS

Danila A. Vinnitskiy, Aleksey G. Legeza, Vitaly V. Lyakh, Natalia V. Khlabystova

Kuban State Technological University

Abstract. The issue of youth interest in politics and political participation has attracted the attention of scholars across various fields, including sociologists studying political processes. Evidence shows that popular participation in politics is essential for the functioning of a democratic society. The exclusion of social groups from political life and the growing number of those distancing themselves from politics hinder the development of civil society and reduce the effectiveness of elected government bodies. Research into the causes of youth political apathy and ways to overcome this passivity is relevant.

A study was conducted to determine the level of youth interest in politics, identify priority interests and leisure activities, and examine video games as a popular pastime. To address this issue, it is proposed to integrate political content and youth engagement into relevant platforms through gamified educational modules and the use of video game narratives to model political processes.

Keywords: political participation, political culture, youth, video games, digitalization of politics, value systems

Funding: Independent work.

Введение.

Современный этап развития российского общества характеризуется нарастающим противоречием между формальными возможностями политического участия и реальным уровнем вовлеченности молодежи в политическую жизнь страны.

Несмотря на декларируемую открытость политической системы и развитие цифровых каналов коммуникации, многочисленные социологические исследования фиксируют устойчивую тенденцию к снижению интереса молодых граждан к традиционным формам политики. Эта проблема приобретает особую актуальность в контексте обеспечения преемственности общественного развития и формирования ответственного гражданского сознания.

Парадокс современной ситуации заключается в том, что поколение, выросшее в условиях цифровизации и обладающее беспрецедентным доступом к информации, демонстрирует политическую апатию, отстраненность и абсентеизм. При этом те же молодые люди проявляют высокую активность в цифровой среде, глубокую вовлеченность в виртуальные сообщества и готовность тратить значительные ресурсы времени на освоение сложных игровых систем.

Это противоречие указывает на системный кризис существующих моделей политической социализации, которые не успевают адаптироваться к изменяющимся паттернам восприятия и поведения молодежи.

Сложившаяся ситуация требует глубокого научного осмысления и выработки новых подходов к пониманию механизмов формирования политических установок современной молодежи.

Особого внимания заслуживает анализ тех сфер активности, которые успешно конкурируют с политикой за внимание молодых людей, в частности - мир видеоигр и цифровых развлечений. Понимание причин привлекательности этих сфер может стать ключом к разработке эффективных стратегий повышения политической вовлеченности.

Проведенное исследование направлено на комплексный анализ факторов, обуславливающих низкий уровень политического участия молодежи, а также мотивационных структур в политике и цифровых практиках. Особое внимание уделяется выявлению тех характеристик игровой деятельности, которые могли бы быть продуктивно использованы для модернизации форматов политической коммуникации и активизации молодежной аудитории.

Актуальность. В современном российском обществе наблюдается парадоксальная ситуация, характеризующаяся формальным снижением интереса молодежи к институциональной политике при одновременном росте ее вовлеченности в политизированные обсуждения и гражданские инициативы в цифровой среде.

Данные крупных социологических центров фиксируют, что лишь около четверти молодых людей в возрасте 18-24 лет проявляют устойчивый интерес к традиционной политической жизни. Однако этот количественный показатель не отражает качественной трансформации политического участия, которое мигрирует в альтернативные пространства: социальные сети, мессенджеры, игровые платформы и блоги. Здесь формируются новые, зачастую несистемные, политические идентичности и практики коллективного действия.

Такая трансформация создает комплекс вызовов и рисков. С одной стороны, возникает разрыв в преемственности политических процессов и ослабление связи между традиционными институтами и новыми поколениями граждан. С другой – стихийное, неструктурированное политическое вовлечение в цифровой среде несет риски распространения дезинформации, радикализации отдельных групп и фрагментации общественного диалога. В то же время, эти же каналы открывают широкие возможности для развития горизонтальных инициатив, краудсорсинга решений локальных проблем и формирования новой, цифровой гражданской культуры.

Таким образом, актуальность данного исследования обусловлена необходимостью преодолеть узкую трактовку политической вовлеченности, выйдя за рамки анализа электорального поведения.

Насущной научной задачей становится системное изучение того, как досуговые и коммуникативные цифровые практики (от участия в игровых все-

ленных до контент-активизма в видеоблогах) формируют политические установки, ценности и модели гражданской активности современной молодежи. Понимание этих механизмов является ключевым для прогнозирования развития гражданского общества и выстраивания эффективного диалога между государством и новыми поколениями.

Степень научной разработанности проблемы. Проблема политической социализации молодежи является классической для социальных наук. В западной традиции ее теоретико-методологические основы были заложены в работах П. Бурдьё [5], анализировавшего политику как поле борьбы за символический капитал, и Ю. Хабермаса, описавшего идею публичной сферы. Значительный вклад внесли Г. Алмонд [4] и С. Верба, исследовавшие параметры гражданской культуры. В эпоху цифровизации фундаментальное влияние на понимание сетевого общества и новых форм мобилизации оказали труды М. Кастельса [6].

В российской научной мысли отдельные аспекты данной проблематики рассматривались в контексте более широких социологических и политологических исследований.

Л. Гудков и Б. Дубин в своих трудах изучали особенности трансформации массового сознания в России, неоднократно затрагивали феномен политической апатии как устойчивой структурной характеристики [1].

Е. Омельченко, в рамках исследований молодежных культур и субкультур, анализировала стилевые и практические аспекты идентичности, включая интерес молодежи к гражданскому участию [2].

С.А. Шомова детально изучала новые форматы политической коммуникации, такие как мемы, цифровой активизм и геймификация [3].

Несмотря на значительный объем накопленного знания, в научном поле до сих пор присутствует ощутимый дефицит. Он заключается в недостатке комплексных эмпирических исследований, которые бы целенаправленно и системно изучали не прямое «влияние», а сложную взаимосвязь и взаимопроникновение повседневных цифровых практик современной молодежи (включая, но не ограничиваясь, видеоиграми, потреблением видеоконтента, участием в онлайн-сообществах) и процесса формирования ее политических ориентаций, моделей восприятия власти и сценариев гражданского действия.

Данная статья направлена на восполнение указанного исследовательского пробела, предложив междисциплинарный анализ на стыке политической социологии и социологии молодежи.

Методы и материалы исследования.

Задачи исследований:

- определить степень интереса молодежи к политике;
- выявить популярный вид досуга (хобби) молодых людей;

- проанализировать интерес молодежи к видеоиграм, так как авторы статьи предполагают, что видеоигры на сегодняшний день являются одним из популярных видов досуговой деятельности.

Гипотеза исследований - на современном этапе развития российского общества можно предположить, что молодежь предпочитает видеоигры в качестве основного интереса (хобби) при низком уровне интереса к политической жизни, а также политическое участие.

В дальнейших исследованиях авторы планируют, на основе проведенных исследований, разработать ряд рекомендаций по использованию видеоигр как средства повышения интереса молодежи к политике и вовлечения их в политическую сферу.

Анкета и программа социологического исследования были разработаны авторами статьи самостоятельно на основе проведенного теоретического и эмпирического анализа научной базы по проблеме исследования.

Опросы были проведены в период в октябре - ноябре 2025 года среди студентов Кубанского государственного технологического университета.

Первый опрос был направлен на изучение интереса молодежи к политике. Он позволил измерить не только общий уровень интереса к политической сфере, но и определить конкретные барьеры, которые, по мнению самих респондентов, мешают их более активному участию в политической жизни страны. Это дало возможность установить прямую и обратную корреляцию между досуговыми и политическими повседневными деятельностью. В опросе приняли участие 394 студента.

Второй опрос был направлен на анализ структуры повседневности молодежи, их интересов, хобби и способов проведения свободного времени. Его задача состояла в том, чтобы получить целостную картину ценностных ориентаций и понять, в какой степени политика конкурирует за внимания молодого человека с другими формами досуга. В опросе приняли участие 394 человека.

Третий опрос был посвящен видеоигровым предпочтениям респондентов. Его цель заключалась в том, чтобы выявить доминирующие модели досугового поведения и ключевые мотивации, связанные с игровой деятельностью. Видеоигры являются не просто развлечением, а значимым элементом социализации, формирующим определенные ожидания от взаимодействия с другими системами, включая политическую. В опросе приняли участие 422 человека.

Результаты исследования и обсуждение. Ещё с 1990-х было зафиксировано, что политическая апатия охватывает молодежь. Вследствие этого в России стало возможно процветание политтехнологий, которые и стали столь эффективны в условиях, когда население не волнуется кому будет принадлежать власть. Особенно стоит отметить отмену нижнего порога явки, которая, по сути, узаконила политический абсентеизм и политическую апатию молодежи [7].

Первое исследование подтверждает не только наличие низкого интереса к политике у молодых людей, но и уменьшение количества молодежи, которые интересуются политической ситуацией в стране. Это будет наглядно видно в сравнительном анализе о текущих интересах молодежи с историческими тенденциями отчужденности и анализом факторов, усугубляющих данное состояние.

Анализ результатов исследования подтверждает выше отмеченный тезис. Современная молодежь не проявляет интереса к политической сфере, новостям политической жизни общества, не следят за последними событиями. Всего лишь 10% молодых людей воспринимает политику как увлечение, остальной молодежи интересны более простые и расслабляющие хобби (Таблица 1).

Таблица 1 – Распределение ответов на вопрос: «Укажите свои интересы, хобби», % (больше 100%, тк респондентам предлагалось выбрать несколько вариантов ответов).

Фактор	Проценты
Спорт	50%
Литература	26%
Видеоигры	50%
Политика	10%
Творчество	44%
Технологии	16%
Музыка	7%

Анализируя факторы, оказывающие влияние на уровень интереса молодежи к политике, можно выделить несколько самых популярных вариантов ответа на вопрос: «С чем, по Вашему мнению, в первую очередь, связан низкий интерес части молодежи к политике?»: неверие в то, что мой голос может что-то изменить (55%); ощущение, что политика далека от реальных проблем молодежи (45%); отсутствие времени, занятость другими сферами жизни (учеба, работа, хобби) (41%) (больше 100%, т.к. респондентам предлагалось выбрать несколько вариантов ответов).

Данные опроса подтверждают, что низкий интерес молодых людей к политике связан с тем, что они считают вхождение в сферу политической жизни либо слишком бессмысленным, либо слишком отдаленным для молодого поколения, в то время как видеоигры имеют более простой вход и высокий уровень интенсивности позволяют молодежи получить в процессе игры чувства интереса, азарта и расслабления.

Полученные данные являются не новым феноменом, а скорее представляют собой тенденцию отчужденности молодежи от политики. В начале 2010-х годов было зафиксированы схожие настроения молодежи по отношению к политике [8]. Однако тогда эти настроения были обоснованы «ценностным вакуумом» постсоветской трансформации, а сегодня эта тенденция обусловлена условиями гиперинформированности и ценностной определенностью поколения, знающего

свои приоритеты и цели. Эта динамика показывает переход от социальной апатии, растерянности к осознанному выбору среди молодежи.

Популярность видеоигр среди молодежи обусловлена возможностью получения удовольствия, положительных эмоций. Современному молодому человеку после загруженного дня просто необходима некая

эмоциональная разрядка, что отлично позволяет сделать видеоигры исходя из результатов опроса, большая часть респондентов отмечает такие положительные моменты как расслабление и снятие стресса 67%, погружение в мир игры 51% и занять себя чем-то в свободное время 47% (Рисунок 1).

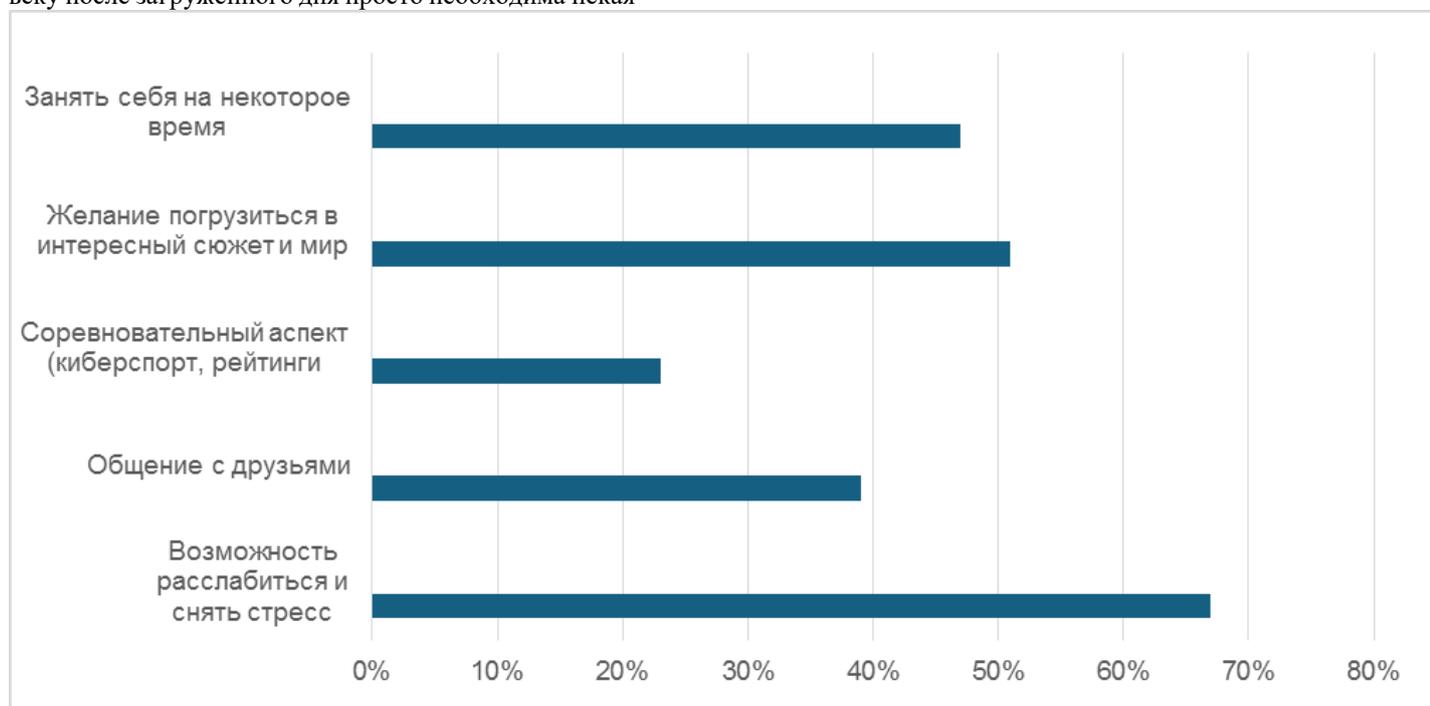


Рисунок 1 – Распределение ответов респондентов на вопрос: «Что вас мотивирует играть в видеоигры?» (больше 100%, тк респондентам предлагалось выбрать несколько вариантов ответов).

В основном, молодежь в играх привлекают такие факторы, как геймплей и механики 63%; сюжет и погружение в особый мир игры 60%; графика и визуальный стиль 58%. Данная условность связана с тем, что, именно благодаря этим аспектам видеоигр, человеку проще погрузиться в игровой процесс; также именно эти аспекты являются основой игрового опыта индивида, вовлеченного в процесс игры (больше 100%, тк респондентам предлагалось выбрать несколько вариантов ответов).

В выборе игры среди респондентов основным критерием являются игровые жанры, которые определяют степень сложности игрового процесса, темп игры и когнитивную нагрузку на индивида. В ходе исследования большинству респондентам предлагалось выбрать 3 самых популярных игровых жанра. Так, на вопрос: «В какие жанры видеоигр вы играете наиболее часто?» ответы респондентов распределились следующим образом: самыми популярными жанрами видеоигр среди молодежи стали: Экшен (шутеры, файтинги, боевики) 53%; Стратегии (пошаговые, реального времени) 42%; Ролевые игры (RPG) 36%.

У всех этих игровых жанров есть свои различия и сходства. Основным сходством можно назвать,

что в каждом из этих жанров человек будет чувствовать прогресс, который растет с последующей проведенной игровой сессией.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что молодежь интересуется видеоиграми по нескольким причинам первой причиной является то, что игры позволяют получить эмоциональную разгрузку и удовольствие от игрового процесса.

Второй причиной является механизм вознаграждений, молодые люди за продвижение в игре получают «награду», сама награда может быть разной, начиная от предмета внутри игры до бонусов за ежедневное участие.

Третья причина - сама концепция видеоигр. Игра формирует замкнутый цикл позитивного подкрепления: сначала игрок проявляет усилия и получает видимый результат вследствие этого происходит эмоциональное вознаграждение, которое мотивирует человека к новым усилиям, эта динамика наделяет игру смыслом и не позволяет стагнировать молодому человеку, создавая иллюзию постоянного прогресса, что является полной противоположностью политики восприимчивой молодежи непрозрачности, статичности, отдаленности политических процессов.

Четвертая причина – формирование определенных навыков для реальной жизни, например, скорость принятия решений, логическое мышление или лидерские качества и др.

Компьютерные игры могут побуждать молодежь к получению новых знаний, например, к изучению программирования, инженерии или созданию контента в интернете.

Следует отметить, что многие хобби, вызывающие интерес у респондентов, имеют систему вознаграждения, и дают возможность человеку развиваться в своих зонах активности. Еще одной чертой хобби является цель деятельности и траекторию прогресса, во многих успешных хобби можно проследить систему вызовов, что способствует мотивации у молодых людей к росту и развитию своих навыков (Рисунок 2).



Рисунок 2 – Распределение ответов респондентов на вопрос: «Есть ли какая-то цель у вашего хобби?».

Данные результатов социологического исследования подтверждают, что в основном молодежь выбирает интересы и хобби либо с целью получения позитивных эмоций и расслаблению давая себе возможность отдохнуть и отвлечься от повседневной деятельности (46%), для многих их интересы и хобби является способом стать более лучшей версией себя (36%), незначительная доля респондентов видит свои интересы и хобби как возможности получить какие либо соци-

альные связи (6%), еще одной небольшой группой являются люди, у которых конечная цель досуговой деятельности является создание какой-то материальной или духовной вещи (9%).

Большинство респондентов отмечают, что на досуговую деятельность они отводят 3-7 часов 37%, далее идет вариант ответа - до 3 часов - 29%, третий по популярности является временной промежуток в 7-15 часов - 20%, и самым не популярным является ответ в 15 часов и более 14% (Рисунок 3).



Рисунок 3 – Распределение ответов респондентов на вопрос: «Сколько часов в неделю Вы тратите на хобби?».

Данные социологического опроса подтверждают, что люди в среднем выбирают досуг, где нет необходимости в большой затрате времени в отличие от политики, где необходимы помимо больших усилий нужно также и уделять довольно продолжительные временные затраты.

В процессе исследования было выявлено, что респонденты «глубоко погружены» в свои хобби, а именно - 34% отметили, что активно учатся и разви-

вают навыки в своей профессиональной сфере, 24% регулярно следят за новинками и тенденциями, 6% считают себя экспертами в своей сфере и 36% - интересуются своим хобби поверхностно для отдыха (Рисунок 4). Это является показателем того, как молодежь вовлечена в свои хобби.

Таким образом, можно предположить, что если политика сможет адаптироваться к современным требованиям молодежи и стать более понятной, то она сможет расположить к себе молодое поколение.



Рисунок 4 – Распределение ответов респондентов на вопрос: «Оцените уровень интереса к хобби?».

На вопрос: «Что могло бы повысить Ваш личный интерес к политике?», ответы респондентов распределились следующим образом:

- очевидные примеры того, как политические решения влияют на мою повседневную жизнь (50,1%);
- более понятное и интересное освещение политики в социальных сетях и медиа (37,2%);
- прямая связь политиков с молодежью, ответы на вопросы (36,1%).

Из результатов социологического опроса можно сделать вывод о том, что молодежь готова проявлять больший интерес к политической сфере, но при условии непосредственного взаимодействия с политическими лидерами, предоставления информации о политических событиях на доступном языке и каналах, которые пользуются популярностью у молодого поколения.

В отличие от игровой среды, где понятны правила и виден прогресс, политика остается средой, где нет понятных правил достижения результата.

Также в отличие от игровой среды, обратная связь принятых решений в политической сфере слишком растянута во времени и неочевидна. Основной сложностью может быть для молодого поколения непонятность входа в саму политическую систему.

Большинство респондентов отмечают, что получают информацию о политической деятельности не целенаправленно 66%. Основными источниками информации о политической жизни страны для молодежи являются социальные сети - 78,4 %, разговоры с друзьями, родственниками, коллегами - 50,4 %, новостные сайты 40,7 %, телевидение – 27,7 % (больше 100%, тк было предложено выбрать несколько подходящих вариантов ответов) Таблица 2.

Таблица 2 – Распределение ответов на вопрос: «Как Вы в основном получаете информацию о политике?».

Канал получения информации	Ответы респондентов, %
Социальные сети	78,4%
Разговоры с друзьями, родственниками, коллегами	50,4%
Новостные сайты	40,7%
Телевидение	27,7%

Необходимо отметить, что большинство опрошенных не проявляют интерес к получению политической информации и из неофициальных источников информации. Это подтверждает низкий интерес молодого поколения к политическим событиям страны и в целом к политике. Также на такое распространение ответов, возможно, повлиял низкий уровень доверия молодежи к официальным каналам получения информации.

Молодежь предпочитает получать новостную информацию из горизонтальных и неформальных источников информации, чем из официальных и традиционных СМИ. Данная тенденция свойственна новому

поколению, так как такой способ получения информации вписывается в их повседневную цифровую и социальную жизнь.

Также Колтунов А. Л., Ребышева Л. В., Савицкая Ю. П. в своем исследовании отмечают: «Каналы информации прошли путь от доминирования телевидения в 2000-е через его конкуренцию с интернет-изданиями и публикациями в 2010-е к практически абсолютному доминированию горизонтальных, сетевых и цифровых платформ сегодня. Это задает абсолютно новую коммуникативную среду: политическая информация потребляется нецеленаправленно 66%, а фрагментарно и в целях личных интересов». Политические институты, продолжают использовать устаревшие типы вещания, оказываются в ситуации, когда становятся невидимы, так как отсутствует ориентация на молодежь. Контент не соответствует ни логике алгоритмов, ни паттернам внимания. Данная проблема обусловлена тем, что недостаточно просто существовать в социальных сетях, необходимо говорить языком понятным поколению в цифровую эпоху[9].

Заключение.

Таким образом, на основе проведенного социологического анализа, можно сделать вывод о том, что политика является трудной сферой для понимания среди молодежи. И для вовлечения молодежи в данную сферу, а также для повешения политического участия молодежи необходимо повысить уровень её политической грамотности.

На сегодняшний день молодой человек даже если захочет активно проявлять в политике, интересоваться новостными сводками, принимать политическое участие, то столкнется с рядом трудностей - отсутствие каких-либо инструкций и рядом пробелов в знаниях. Еще одним сдерживающим фактором проявлять активность в политической сфере для молодого человека станет отсутствие какого, либо видимого прогресса или вознаграждения за приложенные усилия.

Политика как система неспособна конкурировать за внимание современной молодежи с более простыми видами досуга, особенно с цифровыми развлечениями, предлагающие получения вознаграждения за деятельность в них, которые ставят понятные цели и имеют четкую обратную связь. В отличие от видеоигр и других хобби, где молодые люди показывают высокую степень вовлеченности, мотивацию к развитию и достижению определенного уровня мастерства, политика является для них как сфера, лишенная прозрачности, обратной связи и персонального смысла.

Для решения этой проблемы необходимо пересмотреть устаревшие подходы к политической коммуникации и социализации. Для решения данной задачи есть несколько перспективных направлений.

Во-первых, это геймификация и визуализация, то есть перевод сложных политических процессов и их результатов в интерактивные, наглядные и более понятные форматы.

Во-вторых, активная цифровизация и персонализация, подразумевающая использование социальных сетей и цифровых платформ не только для трансляции готовых лозунгов, а для создания персонализированного контента, которых наглядно будет демонстрировать влияние политики на жизнь конкретного молодого человека.

В-третьих, необходимо организовать прямой и равноправный канал коммуникации между полити-

ками и молодежи в формате, предполагающий не монолог, а диалог, который будет обеспечивать быструю и содержательную обратную связь.

Реализация этих мер будет способствовать формированию устойчивого интереса к политике, постепенной интеграции молодежи в общественно-политическую жизнь страны и укреплению гражданского общества в долгосрочной перспективе.

Конфликт интересов

Не указан.

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.

Conflict of Interest

None declared.

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. Гудков Л.Д. *Негативная идентичность. Статьи 1997-2002 годов*. М.: Новое литературное обозрение, "ВЦИОМ-А", 2004. - 816 с.
2. Омелченко Е.Л. *Молодежный активизм в России: траектории включения и границы участия* // Журнал исследований социальной политики. 2021. Т. 19. № 1. С. 7-22. DOI: 10.17323/727-0634-2021-19-1-7-22 EDN: UVJYKL
3. Шомова С.А. *Политический интернет-мем: сущность, специфика, разновидность* // URL: <https://www.hse.ru/data/2015/04/27/1098324363/%D0%A8%D0%BE%D0%BC%D0%BE%D0%B2%D0%B0.pdf> (дата обращения: 17.02.2026).
4. Алмонд, Г. С. *Верба Гражданская культура: политические установки и демократия в пяти странах* / Г. Алмонд, С. Верба; пер. с англ. Е. Генделя. - Москва: Мысль, 2014. - 500 с.
5. Бурдьё, П. *Различение: социальная критика суждения вкуса* / П. Бурдьё. - Кембридж (Массачусетс): Издательство Гарвардского университета, 1984. - 613 с.
6. Castells M. *The Rise of the Network Society*. Wiley-Blackwell, 2010.
7. Касамара В.А. *Люди будущего: ценности и ориентиры современной российской молодежи* // Всероссийский центр изучения общественного мнения: [сайт]. - 21 дек. 2022. - URL: <https://wciom.ru/expertise/ljudi-budushchego-cennosti-i-orientiry-sovremennoirossiiskoi-molodezhi> (дата обращения 08.02.2026).
8. Подхомутникова М. В. *О политической апатии современной молодежи в России* // Общество: социология, психология, педагогика. 2011. №3-4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/o-politicheskoy-apatii-sovremennoy-molodezhi-v-rossii> (дата обращения 20.01.2026). EDN: OKDCNR
9. Колтунов А. Л., Ребышева Л. В., Савицкая Ю. П. *Проблемы политической активности молодежи: социологический аспект* // Известия вузов. Социология. Экономика. Политика. 2018. №4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/problemy-politicheskoy-aktivnosti-molodezhi-sotsiologicheskij-aspekt> (дата обращения 29.01.2026). EDN: VROHBC

Reference:

1. Gudkov L.D. *Negative identity. Articles of 1997-2002*. Moscow: New Literary Review, VTsIOM-A, 2004. - 816 p.
2. Omelchenko E.L. *Youth activism in Russia: Trajectories of inclusion and boundaries of participation* // Journal of Social Policy Research. 2021. Vol. 19. No. 1. PP. 7-22. DOI: 10.17323/727-0634-2021-19-1-7-22 EDN: UVJYKL
3. Shomova S.A. *Political Internet meme: essence, specificity, variety* // URL: <https://www.hse.ru/data/2015/04/27/1098324363/%D0%A8%D0%BE%D0%BC%D0%BE%D0%B2%D0%B0.pdf> (date of request: 02/17/2026).
4. Almond, G. S. *Verba Civic culture: Political attitudes and democracy in five countries* / G. Almond, S. Verba; translated from English by E. Handel. Moscow: Mysl, 2014. 500 p
5. Bourdieu, P. *Distinction: a social critique of taste judgment* / P. Bourdieu. - Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1984. - 613 p.
6. Castells M. *The Rise of the Network Society*. Wiley-Blackwell, 2010.
7. Kasamara V.A. *People of the future: values and guidelines of modern Russian youth* // All-Russian Center for the Study of Public Opinion: [website]. - December 21, 2022. - URL: <https://wciom.ru/expertise/ljudi-budushchego-cennosti-i-orientiry-sovremennoirossiiskoi-molodezhi> (accessed 02/08/2026).
8. Podkhomutnikova M. V. *On the political apathy of modern youth in Russia* // Society: sociology, psychology, pedagogy. 2011. No.3-4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/o-politicheskoy-apatii-sovremennoy-molodezhi-v-rossii> (accessed 20.01.2026). EDN: OKDCNR
9. Koltunov A. L., Rebyшева L. V., Savitskaya Yu. P. *Problems of youth political activity: a sociological aspect* // Izvestiya vuzov. Sociology. Economy. Politics. 2018. No.4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/problemy-politicheskoy-aktivnosti-molodezhi-sotsiologicheskij-aspekt> (accessed 29.01.2026). EDN: VROHBC

Информация об авторах:

Винницкий Данила Алексеевич, студент 3 курса, «Кубанский государственный технологический университет», e-mail: danila.vinnitskiy1@mail.ru

Легеза Алексей Григорьевич, студент 3 курса «Кубанский государственный технологический университет», e-mail: alekseylegeza21@gmail.com

Лях Виталий Витальевич, студент 3 курса «Кубанский государственный технологический университет», e-mail: lyakhvitalextrim122@gmail.com

Хлабыстова Наталья Валерьевна, кандидат социологических наук, доцент кафедры социологии, «Кубанский государственный технологический университет», e-mail: Hlabystova_1@mail.ru

Danila A. Vinnitskiy, 3th year student, Kuban State Technological University.

Aleksey G. Legeza, 3th year student, Kuban State Technological University.

Vitaly V. Lyakh, 3th year student, Kuban State Technological University.

Natalia V. Khlabystova, PhD in Sociology, Associate Professor of the Department of Sociology, Kuban State Technological University.

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 18.02.2026;

Одобрена после рецензирования / Approved after reviewing 10.03.2026;

Принята к публикации / Accepted for publication 20.03.2026.

Авторами окончательный вариант рукописи одобрен.