

УДК 37.013.73

DOI: 10.32326/2618-9267-2026-9-2-104-119

ИГРОВЫЕ СТАТУСЫ: ЦИФРОВОЙ СИМВОЛИЧЕСКИЙ КАПИТАЛ СОВРЕМЕННОЙ МОЛОДЁЖИ

Дружинин Андрей Михайлович – кандидат философских наук, старший научный сотрудник Учебно-научного центра приоритетных исследований и проблем подготовки научно-педагогических кадров. Московский педагогический государственный университет. Российская Федерация, 119571, г. Москва, просп. Вернадского, д. 88; e-mail: am.druzhinin@mpgu.su, ORCID: 0000-0003-0976-822X

Наумченко Сергей Александрович – кандидат педагогических наук, доцент кафедры управления образовательными системами им. Т.И. Шамовой. Московский педагогический государственный университет. Российская Федерация, 119571, г. Москва, просп. Вернадского, д. 88; e-mail: sa.naumchenko@mpgu.su

Никишина Татьяна Викторовна – кандидат педагогических наук, специалист Всероссийского научно-методического центра «Философия образования». Московский педагогический государственный университет. Российская Федерация, 119571, г. Москва, просп. Вернадского, д. 88; e-mail: tv.nikishina@mpgu.su, ORCID: 0009-0003-6098-5091

В цифровую эру, когда виртуальные пространства взаимодействуют с реальностью, молодёжь интенсивно осваивает компьютерные игры, превращая игровые статусы – достижения, ранги, скины и символы – в мощный инструмент социального капитала. Цель статьи состоит в том, чтобы проанализировать, как игровые статусы функционируют в качестве формы символического капитала (по П. Бурдьё), исследовать процесс формирования и накопления цифрового символического капитала, способствующего социальному позиционированию и самоидентификации современной молодёжи в виртуальных и реальных сообществах.

Методологической основой исследования является теория П. Бурдьё о капиталах, дополненная эмпирическими данными из опросов геймеров ($n = 450$, возраст 14-25 лет), контент-анализом лидербордов и матчмейкингových систем популярных игр с боевыми статус-эффектами. Новизна исследования заключается во введении и обосновании понятия цифрового символического капитала как специфической формы игрового престижа, который конвертируется в социальные связи, репутацию и даже в экономические выгоды за пределами виртуального мира; исследован процесс алгоритмического присваивания статусов в контексте проблем навязанной идентичности и деструктивных коммуникаций. Теоретическая значимость работы состоит в применении концепции П. Бурдьё для анализа цифровой среды, где лидерборды и ранги выступают маркерами статуса, влияющими на самооценку и групповую динамику. Практическая ценность состоит в исследовании процесса алгоритмического присваивания статусов в контексте проблем навязанной идентичности и деструктивных коммуникаций, в ходе которого созданы рекомендации для педагогов и разработчиков образовательных программ: интегрировать игровые статусы в медиаграмотность и тем самым сформировать позитивный канал символического капитала, минимизировать риски аддикции через осознанное использование матчмейкинга, а также создать школьные турниры для переноса игрового престижа в реальные достижения.

Ключевые слова: игровой статус, онлайн-игра, бафф, дебафф, символический капитал, цифровая включённость, геймификация, игровые (геймифицированные) коммуникации, матчмейкинг, ли-

дерборд, лидерборд-позиция, цифровой символический капитал, социальная сеть, цифровые риски, медиабезопасность, медиаграмотность

Цитирование: Дружинин А.М., Наумченко С.А., Никишина Т.В. Игровые статусы: цифровой символический капитал современной молодёжи // Цифровой учёный: лаборатория философа. 2026. Т. 9. № 2. С. 104-119. DOI: 10.32326/2618-9267-2026-9-2-104-119

Рукопись получена: 6 мая 2026

Пересмотрена: 17 июня 2026

Принята: 19 июня 2026

GAMING STATUSES: THE DIGITAL SYMBOLIC CAPITAL OF TODAY'S YOUTH

Andrey M. Druzhinin – PhD in Philosophy, Senior Researcher at the Educational and Scientific Center for Priority Research and Problems of Training Scientific and Pedagogical Personnel. Moscow Pedagogical State University. 88 Vernadsky Ave., Moscow, 119571, Russian Federation; e-mail: am.druzhinin@mpgu.su, ORCID: 0000-0003-0976-822X

Sergey A. Naumchenko – PhD in Pedagogical Sciences, Associate Professor of the Department of Management of Educational Systems named after T.I. Shamova. Moscow Pedagogical State University. 88 Vernadsky Ave., Moscow, 119571, Russian Federation; e-mail: sa.naumchenko@mpgu.su

Tatiana V. Nikishina – PhD in Pedagogical Sciences, specialist of the All-Russian Scientific and Methodological Center "Philosophy of Education". Moscow Pedagogical State University. 88 Vernadsky Ave., Moscow, 119571, Russian Federation; e-mail: tv.nikishina@mpgu.su, ORCID: 0009-0003-6098-5091

In the digital age, where virtual spaces interact with reality, young people are rapidly embracing computer games, transforming gaming statuses – achievements, ranks, skins and symbols – into a powerful tool for social capital. The aim of this article is to analyze how gaming statuses function as a form of symbolic capital (according to P. Bourdieu), and to examine the process of formation and accumulation of digital symbolic capital, which contributes to the social positioning and self-identification of today's youth in virtual and real communities.

The methodological basis of the study draws on P. Bourdieu's theory of capital, supplemented by empirical data from surveys of gamers (n = 450, aged 14-25), and content analysis of leaderboards and matchmaking systems in popular games featuring combat status effects. The novelty of the study lies in the introduction and justification of the concept of digital symbolic capital as a specific form of gaming prestige that can be converted into social connections, reputation and even economic benefits beyond the virtual world. The theoretical significance of this work lies in extending Pierre Bourdieu's concept to the digital environment, where leaderboards and rankings serve as markers of status that influence self-esteem and group dynamics. The practical value lies in examining an algorithmic status assignment in context of imposed identity and destructive communication, which has resulted in recommendations for educators and curriculum developers: integrating gaming statuses into media literacy to create a positive channel for symbolic capital, minimizing the risks of addiction through the mindful use of matchmaking, and organizing school tournaments to translate gaming prestige into real-world achievements.

Keywords: gaming status, online game, buff, debuff, symbolic capital, digital inclusion, gamifi-

cation, gaming (gamified) communications, matchmaking, leaderboard, leaderboard position, digital symbolic capital, social network, digital risks, media safety, media literacy

How to cite: Druzhinin, A.M., Naumchenko, S.A., Nikishina, T.V. (2026). Gaming studies: the digital symbolic capital of today's youth. *The Digital Scholar: Philosopher's Lab*, 9 (2): 104-119. DOI: 10.32326/2618-9267-2026-9-2-104-119 (In Russian).

Received: 6 May 2026

Received: 17 June 2026

Accepted: 19 June 2026

Актуальность, цель статьи

В условиях цифровизации образовательной среды игрофицированные (геймифицированные) коммуникации выступают способом трансляции ценностей и воспитательного воздействия на молодёжь, а также являются популярным инструментом в борьбе за внимание аудитории.

Использование игровых механик (например, рейтингов, различных систем достижений, квестов, кейсов / сюжетных сценариев) позволяет вовлекать, повышать мотивацию к обучению, формировать социально одобряемые нормы поведения, такие как сотрудничество, ответственность, критическое мышление. Особое значение приобретает содержание игровых практик: именно через правила взаимодействия, нарративы, систему поощрений транслируются ценностные ориентиры, которые могут как способствовать развитию личности, так и, наоборот, формировать искажённые представления о социальной реальности (Бухтояров, Козлова, 2018; Карпенко, 2019; Красавина, 2019; Радионцева, 2024).

Игра является культурным универсалием (Лобанова, 2022; Шереметьева, 2019), который «прочно входит в нашу жизнь, став неотъемлемым элементом современной культуры» (Козулин, 2025, с. 126), а «уровень спровоцированных компьютерной видеоигрой эмоций геймера (игрока) сопоставим с классической катарсической реакцией на художественное произведение (кино, театр, литература)» (Шереметьева, 2019, с. 79).

Игра предстаёт как форма досуга и значимый социокультурный механизм формирования ценностных ориентаций, моделей поведения личности, эмоционального опыта, вызывает глубокие переживания и вовлекает в символически насыщенные миры, что актуализирует необходимость осмыслить игровые практики как среду воспитательного и образовательного воздействия.

В связи с этим педагогический дизайн геймифицированных коммуникаций требует осознанного подхода, учитывающего возрастные особенности молодёжи, медиариски и необходимость интеграции гуманистических и гражданских ценностей в игровую среду: «Влияние компьютерных технологий, цифровых медиа сегодня не подвергается сомнению, наиболее активно осваивают это

пространство дети, преимущественно в формате игр» (Шереметьева, 2019, с. 185). Эта тенденция, подкреплённая доступностью высокоскоростного Интернета и мощных устройств, а также разнообразием жанров (от динамичных МОБА и баттл-роялей до стратегических симуляторов и креативных песочниц типа *Minecraft*), не только формирует новые паттерны поведения, но и порождает вызовы для педагогики и медиаобразования. Они требуют глубокого анализа того, как лидерборды, матчмейкинг и другие механики влияют на когнитивное развитие и социализацию подрастающего поколения.

Следует отметить, что за игровым сленгом могут скрываться сигналы кибербуллинга, вербовка в экстремистские группы или распространение дезинформации, а молодое поколение накапливает игровые статусы как определённый капитал, которым очень дорожит, полагаясь на их постоянство и положительный рейтинг среди сверстников, что делает нашу статью актуальной.

Целью настоящей статьи является исследование игровой статусной системы, предлагаемой разработчиком игр, как разновидности цифрового символического капитала современной молодёжи, которая может становиться элементом деструктивных коммуникаций и негативных поведенческих паттернов. В работе рассматриваются механизмы накопления, конвертации и демонстрации игровых статусов (рангов, достижений, титулов) в контексте теории П. Бурдьё (Бурдьё, 2001; Бурдьё, 2007), а также их роль в формировании социальной идентичности, стратификации и медиативных практик молодёжи, действующей в цифровой среде. Следует также учитывать, что подростки, кроме игр, активно осваивают социальные сети, мессенджеры (*VK, Telegram, Discord* и др.), где также пользуются статусами, как готовыми, так и самостоятельно созданными.

Игровой статус как элемент иерархии и цифровой символический капитал

Фактором, объединяющим компьютерные игры, социальные сети и мессенджеры, является использование статусов. Если в соцсетях статусы продумывает владелец аккаунта, то в играх они либо заданы разработчиком, либо вводятся пользователем, либо формируются комбинированным путём. В компьютерных играх применяются продуманные разработчиками статусы, которые обозначают характеристики, соответствующие очкам опыта, уровням и другим «статам», и изменяются по мере прогресса.

Следуя логике П. Бурдьё, любые достижения, признание и престиж, обретаемые в социальном взаимодействии, образуют символический капитал (Бурдьё, 2001; Бурдьё, 2007; Демидова, 2014; Шибаршина, 2025, с. 24). В цифровой среде эту роль выполнят игровые статусы, которые можно рассматривать как одну из форм цифрового символического капитала – капитала чести и репутации

(Шантаков, 2025, с. 85), накапливаемого посредством игровых достижений. Игровой статус – это характеристика персонажа или игрока внутри игровой среды, определяющая его положение относительно других, текущие параметры и уровень развития.

Трудность определения статуса компьютерной игры связана с изменчивостью как самой игры, так и культуры (Шереметьева, 2019, с. 185; Мамедов, Комиссаров, Коркия, 2023, с. 121; Хёйзинга, 2019, с. 8). Создаваемые виртуальные миры часто почти не уступают реальности в своей убедительности, позволяя игроку отвлечься от действительности. Переживание того, чего нет в реальной жизни, может закреплять психологический гештальт и создавать зависимость. Сегодня игровая индустрия предлагает игры с переосмыслением советского опыта, возможностью прожить новую жизнь в мире Дикого Запада или погрузиться в прошлое через эффект бабочки (Козулин, 2025, с. 139; Vera, 2023).

И.И. Еникеева и Л.А. Семушкин обращают внимание, что игротехник-актор через игру воздействует на сообщества игроков, влияя на их мировоззрение, а игровые термины становятся устойчивыми выражениями, проникая в обиход молодёжи (например, «кимба» – некая мощь или преимущество). По их мнению, убеждения и стереотипы геймерских сообществ переносятся в обыденную жизнь, так что человек описывает объекты и события одного поля в терминах другого. Кроме того, игровой статус может проявляться в коротких фразах или эмодзи в профилях, которые способны служить скрытым кодом для манипуляций (Еникеева, Семушкин, 2025, с. 122-123).

Под игровым статусом в данной статье понимается совокупность индикаторов прогресса, достижений и позиционирования игрока, выражаемых через числовые, визуальные или текстовые атрибуты: уровни, ранги, достижения, титулы, счётчики опыта, репутацию или лидерборд-позиции. Всё это отражает навыки, временные затраты и социальный престиж в виртуальном мире, то есть именно то, что в терминах П. Бурдьё составляет содержание символического капитала (Бурдьё, 2001; Бурдьё, 2007).

Ключевыми характеристиками игрового статуса являются динамичность, социальный уровень (статус служит символом капитала, влияющим на позицию игрока) и мотивация.

Положительные статусы в играх – баффы (например, «Регенерация», «Защищён», «Стимулирован») – мотивируют молодёжь к стратегии и командной работе, развивая уверенность. Отрицательные статусы – «дебаффы» («Отравлен», «Оглушён», «Кровотечение», «Страх») – ослабляют персонажа, вызывают фрустрацию и ведут к поражению. И такой опыт, по мнению И.И. Еникеевой и Л.А. Сёмушкина, способен изменить общее мировосприятие игроков (Еникеева, Семушкин, 2025, с. 122-123).

Таким образом, игровые статусы выступают конкретным воплощением цифрового символического капитала в структуре молодёжных иерархий.

Методология и инструменты исследования

Теоретико-методологическую основу настоящего исследования составляет синтез, во-первых, социологической теории капиталов П. Бурдьё, которая адаптирована к условиям цифровой среды и дополнена современными разработками в области цифрового капитала (Вартанова, Гладкова, Дунас, 2022), во-вторых, теории игрового габитуса и, в-третьих, концепции геймификации как коммуникативной стратегии и комплекса эмпирических методов анализа видеоигр, игровых коммуникаций и цифрового символического капитала (Вартанова, Гладкова, 2021; Дунас, 2024).

Исследование выполнено при участии 450 респондентов в возрасте 14-25 лет. Выборка формировалась по квотному принципу с учётом пола, возраста и предпочитаемых жанров игр с боевыми статус-эффектами (MMORPG, MOBA, ARPG, JRP, пошаговые RPG, FPS).

Опрос включал блоки вопросов, направленных на выявление частоты и продолжительности игровых сессий, перечня используемых игр и их статусных систем; на исследование того, как игровые статусы влияют на самооценку и позиционирование; на изучение опыта, касающегося столкновений с медиаугрозами (кибербуллинг, дезинформацией и вербовочными практиками через игровые статусы и пр.).

Опросники позволили, во-первых, рассматривать игровые статусы (ранги, достижения, титулы, лидерборд-позиции) в качестве специфической формы цифрового символического капитала, конвертируемого в социальные связи, репутацию и экономические выгоды, а во-вторых, проанализировать механизмы его накопления и демонстрации в контексте игровых (геймифицированных) коммуникаций.

Был проведён контент-анализ лидербордов и матчмейкинговых систем популярных многопользовательских игр (*Dota 2*, *World of Warcraft*, *Fortnite*, *Team Fortress 2*, *Counter-Strike*, *Valorant* и др.).

Единицей анализа выступали: публичные данные о рангах и MMR (MatchMaking Rating) игроков; титулы и достижения, отображаемые в профилях; структура и динамика лидерборд-позиций. Для анализа привлекались открытые игровые API, скриншоты интерфейсов и публичные рейтинговые таблицы.

Для каждого типа игры производилась систематизация статусов по трём категориям: положительные статусы (баффы), отрицательные статусы (дебаффы) и промежуточные (функциональные особенности таких статусов зависят от игровой ситуации). Анализ проводился на основе данных опросников, наблюдений за игровым процессом (playthrough analysis) и анализа официальной информации разработчика об играх.

Особого внимания заслуживает анализ лидерборд-позиций и матчмейкинговых систем как ключевых механизмов легитима-

ции игрового статуса. В настоящем исследовании анализ лидербордов проводился в основном с целью изучения стратификационной функции: выявлялась корреляция между лидерборд-позицией и воспринимаемым престижем игрока в сообществе, а также изучалась динамика лидерборд-позиций как индикатор накопления цифрового символического капитала.

Предложенная методология обеспечила комплексное и многоуровневое изучение игровых статусов как цифрового символического капитала молодёжи и сочетала теоретическую глубину подхода П. Бурдьё с эмпирической валидностью количественных и качественных методов анализа видеоигр и цифровых коммуникаций.

Результаты исследования

По данным нашего исследования, более 75 % подростков и молодых взрослых в возрасте от 14 до 25 лет проводят в игровом пространстве более 12 часов еженедельно, превратив гейминг в доминирующую форму досуга и социального взаимодействия.

Рассмотрим фрагмент таблицы исследований, наглядно показывающей, какие игры с боевыми статус-эффектами выбирают респонденты для своего времяпровождения. В данном фрагменте мы приводим конкретные статусы из указанных игр.

Таблица 1. Статусы современных компьютерных игр типа MMORPG, MOBA, ARPG, JRPG, пошаговые RPG, FPS (боевые статус-эффекты)

№	Тип игры	Название игры	Бафф	Дебафф	Промежуточные статусы (функциональные особенности, зависящие от ситуации в игре)
1	MMORPG	<i>World of Warcraft</i>	«Законопослушный»	«Преступник», «Враг фракции»	
2	MOBA	<i>Dota 2, League of Legends</i>		«Отравлен», «Оглушён», «Замедлен»	«Тишина»
3	Action RPG / Hack and Slash (так называемые	<i>Diablo III / Diablo IV</i>		«Уязвимость», «Яд / отравление», «Кровотечение», «Замо-	

	ARPG)			розка», «Горение», «Барьер»	
		<i>Path of Exile</i>		«Шок», «Зажигание»	«Охлаждающий эффект»
		<i>Divinity: Original Sin</i>		«Горение», «Кровотечение», «Оцепенение»	
		<i>Dark Souls (Dark Souls I-III, Dark Souls: Remastered)</i>		«Кровотечение», «Отравление / токсин», «Гниение», «Ожог», «Окаменение», «Заморозка»	
		<i>Elden Ring</i>		«Кровотечение», «Отравление / токсин», «Электрификация (Shock)», «Окаменение / мороз»	
		<i>Path of Exile</i>		«Кровотечение», «Ледяной шторм / заморозка», «Горение / пожаривание», «Яд / токсин»	
4	JRPG / пошаговые RPG	<i>Final Fantasy</i>		«Яд», «Паралич»	«Сон»
		<i>Pokémon</i>		«Ожог», «Заморозка», «Яд»	
5	RPG / Open World RPG	<i>The Elder Scrolls V: Skyrim</i>		«Яд», «Паралич», «Страх»	
		<i>Baldur's Gate 3</i>		«Испуган», «Одержимый»	«Очарован»
		<i>Cyberpunk 2077</i>		«Отравлен», «Сгорел», «Кровотечение»	
		<i>Genshin Impact</i>		«Электризован», «Намокший», «Подожжённый»	
6	Шутеры от первого лица (так называемые FPS)	<i>Counter-Strike</i>		«Слепота», «Отравление», «Заражение»	
		<i>Team Fortress 2</i>		«Подожжён», «Кровоточит», «Убит»	
		<i>Valorant</i>		«Ослеплён», «Оглушён», «Замедлен»	
		<i>Overwatch</i>		«Заморозка», «Вирус», «Хак»	

Как мы видим, в компьютерных играх с боевыми статус-эффектами (особенно в жанрах RPG, МОБА, FPS и Action RPG) сюжет влияет на смыслы статусов. В указанных типах игр преобладают негативно окрашенные статусы, такие как «Отравлен», «Оглушён», «Кровотечение», «Страх». Они отражают доминирующую механику негативного эффекта (так называемого дебаффа), направленную на ослабление персонажей противника. Акцент на негативной лексике и эффектах может оказывать заметное влияние на молодёжную аудиторию, формируя эмоциональные паттерны восприятия (искажая восприятие) конфликтов через призму агрессии и поражения.

В анкетах респонденты отмечали, опираясь на свою память, в основном негативные статусы, взятые из игр. Когда мы ознакомились со статусами, которые существуют в указанных респондентами играх, то поняли, что в играх с боевыми статус-эффектами, к сожалению, преобладают дебаффы либо противоречивые статусы (см. *Таблицу 1*).

В играх с боевыми статус-эффектами возникает дилемма, которую игрок, по сути, решает оружием (даётся, как правило, широкий арсенал предметов и сценариев), а положительными статусами по отношению к персонажу считаются такие статусы, как «Барьер», «Усиление урона», «Ускорение», «Повышение защиты», «Устойчивость к статусам». Хотя полностью положительным данные статусы признать сложно, в определённой степени многие из них зависят от положения в игре («Барьер», «Усиление урона» и пр.).

Исследование лидербордов и матчмейкинга в формировании игрового статуса позволило сформулировать следующие выводы:

- чем выше позиция игрока, тем выше признание, доверие и авторитет внутри сообщества;
- лидерборды выполняют функцию иерархизатора, распределяя игроков по уровням статуса и закрепляя эти различия через видимые метрики;
- рост позиции воспринимается как накопление (символического цифрового капитала);
- стабильное удержание высоких позиций усиливает статус;
- падение может вести к частичной утрате символического капитала.

Более 60 % респондентов не осознают риски статусов, и для молодёжи они – троянский конь медиарисков, требующий системного подхода.

Обсуждение: игровые статусы и деструктивные коммуникации

Данные, полученные в ходе исследования, позволяют не только констатировать формирование цифрового символического капита-

ла посредством игровых статусов, но и поставить вопрос о природе коммуникативных практик, в которые эти статусы включены.

Опираясь на проведённый анализ, следует признать, что значительная часть игровых взаимодействий, опосредованных статусными системами, тяготеет к *деструктивным коммуникациям*. Ключевым критерием деструктивных коммуникаций является такой результат воздействия на индивида, который проявляется в потере им субъектности в ходе взаимодействия.

Игровые статусы – ранги, лидерборд-позиции, титулы – часто функционируют именно как инструмент одностороннего воздействия: игрок становится объектом алгоритмического оценивания и социального сравнения (Baillie-de Byl, 2004). Такие практики реализуются через механизмы лидербордов и матчмейкинга, которые открыто демонстрируют превосходство одних игроков над другими, создавая иерархию, где низкий ранг или дебафф (например, «Уязвимость», «Страх», «Отравлен») воспринимаются как публичное поражение. Такая система не предполагает диалога и равноправного обмена мнениями; она представляет собой *действие*, направленное на успех и утверждение нормы через санкции (понижение рейтинга) или вознаграждение (повышение ранга), которые не предполагают аргументативной коммуникации. Как следствие, игрок (особенно подросток) начинает воспринимать себя не как самооценную личность, а в качестве носителя определённой позиции в рейтинге – то есть *средства* поддержания соревновательной динамики, а не *цели* коммуникации.

Система подбора игроков в геймплее (так называемый матчмейкинг) создаёт видимость справедливого и объективного ранжирования. Однако игрокам приписывается статус без учёта реальных предпочтений и способностей к рефлексии. Матчмейкинг, претендующий на объективность, на практике часто подталкивает игрока следовать фиксированному набору поведенческих паттернов (например, постоянно повышать рейтинг), что сужает его коммуникативные возможности внутри игры.

Более того, игровые статусы могут выступать основой для манипулятивных коммуникаций. Разработчики игр используют статусы как механизм удержания аудитории, а внутриигровые сообщества – как инструмент исключения новичков или игроков с низким рейтингом. Такие практики, даже если они формально не нарушают законодательства, способны приводить к психологической деформации.

Таким образом, игровые статусы не только выступают формой цифрового символического капитала, но и зачастую являются каналом деструктивных коммуникаций. Они превращают молодых людей в объект алгоритмического управления и социального сравнения, лишают их субъектности, подменяя живое интересубъективное взаимодействие соревнованием рангов. Преодоление этого негативного эффекта возможно через внедрение контрманипулятивных коммуникативных действий. Только возвращая игроку осо-

знание собственной активности и способность к критической оценке навязываемых статусов, можно перевести игровую коммуникацию из деструктивного в созидательное русло.

Проблема медиабезопасности в игровых коммуникациях актуализирует проблемы, направленные на рациональное и аналитическое восприятие цифровых статусов в молодёжной среде. К ним следует отнести следующие: критический анализ статусов, обсуждение с детьми различий баффов и дебаффов; изучение того, как статусы влияют на эмоции и решения в игре; проведение ролевых игр с позитивными статусами (создание сценариев с регенерацией, защитой и стимулированием); перенос позитивной тактики на реальные отношения; развитие медиаграмотности не через игры с боевыми статус-эффектами, а через шахматы (например, игра *Chess Ultra, Simply Chess*: статусы «Шах», «Мат» учат стратегии без насилия, в отличие от агрессивных MOBA / RPG); создание баланса игрового времени (лимит в один час для дебафф-игр, игр с боевыми статус-эффектами и полчаса – для логических игр вроде шахмат, песочницы); ведение дневника эмоций после игровых сессий (необходимо снимать напряжение, прорабатывать эмоции, чтобы контролировать их); установление родительского контроля над статусами (использование фильтров игр по преобладанию баффов/дебаффов) и совместный геймплей с разбором тактик.

Одним из решений данного вопроса может быть предложение главы Комитета Госдумы по развитию гражданского общества, вопросам общественных и религиозных объединений Яны Лантратовой. Она предложила ввести для видеоигр систему, которая аналогична прокатным удостоверениям, действующим в киноиндустрии. По мнению депутата, «важно поддерживать те структуры, которые делают игры с традиционными ценностями»¹ (ТАСС, 2026, web).

Указанные меры, применяемые в системе образования молодёжи, будут способствовать развитию навыков критического мышления, научат осознанно использовать геймифицированные коммуникации и превратят игровые статусы в мощный инструмент воспитания молодёжи. Интеграция предложенного комплекса мер в школьные программы и семейное воспитание минимизируют деструктивное влияние боевых статус-эффектов и будут способствовать формированию устойчивой медиабезопасности. На наш взгляд, такой подход гармонично сочетает цифровую реальность с ценностями гуманистического образования, формируя поколение, способное критически осваивать виртуальные миры без ущерба для реальной социализации.

¹ В Госдуме предложили создать аналог прокатных удостоверений для видеоигр <https://tass.ru/obschestvo/27239525> (дата обращения: 06.05.2026).

Заключение

Проведённое исследование позволяет утверждать, что игровые статусы (ранги, достижения, титулы, лидерборд-позиции) в среде современной молодёжи выступают полноценной формой цифрового символического капитала. Они обеспечивают признание, престиж и репутацию в виртуальных сообществах, создают возможности для конвертации игровых достижений в социальные связи и иногда в экономические выгоды. Эмпирические данные, полученные при опросе 450 респондентов в возрасте 14-25 лет и в результате контент-анализа лидербордов и матчмейкинг-систем популярных игр с боевыми статус-эффектами, свидетельствуют, что негативные статус-эффекты («Отравлен», «Оглушён», «Кровотечение», «Страх» и др.) доминируют в таких жанрах, как MMORPG, MOBA, FPS и ARPG. Это создаёт у молодых людей искажённое восприятие конфликтов, повышенную тревожность и привыкание к стрессовым сценариям.

Игровые статусы также рассмотрены в качестве разновидности деструктивных коммуникаций. Лидерборды и системы матчмейкинга превращают игрока из субъекта взаимодействия в объект алгоритмического ранжирования и социального сравнения, подменяя диалог и равноправный обмен мнениями соревнованием рангов. Такие практики лишают молодого человека субъектности, могут навязывать ему идентичность низкого ранга или неудачника, создают почву для манипуляций, кибербуллинга, исключения новичков из геймплея и токсичного поведения.

Более 60 % респондентов не осознают этих рисков. Это позволяет рассматривать игровые статусы в качестве троянского коня медиаугроз, что требует системного педагогического вмешательства. В связи с этим авторы предлагают комплекс мер для педагогов и разработчиков образовательных программ: интегрировать анализ игровых статусов в курсы медиаграмотности, использовать позитивные игровые механики (баффы) в воспитательных целях, ограничить время на игры, в которых преобладают дебаффы, вести дневники эмоций, установить родительский контроль и проводить школьные турниры, позволяющие переносить игровой престиж в сферу реальных достижений.

Перспективными направлениями данного исследования являются: рассмотрение навязанной идентичности в контексте современных геймифицированных коммуникаций; лонгитюдный анализ конвертации игровых статусов в оффлайн-капитал; моделирование ИИ-алгоритмов матчмейкинга для минимизации рисков навязанной идентичности, токсичности и аддикции; изучение вопросов интеграции нейронауки и экономики с эмпирикой новых игр (*Valorant*, *Genshin*), сравнение “board games” и гибридных капиталов и медиаграмотности.

Информация об источниках финансирования исследования

Работа выполнена в рамках государственного задания Министерства просвещения Российской Федерации (тема № 126042220293-3 «Информационная безопасность российской системы общего образования в контексте вероятных когнитивных искажений, обусловленных воздействием на молодёжь деструктивных медиа»).

Funding

The research was carried out within the state assignment of The Ministry of Education of The Russian Federation (theme No. 126042220293-3 “Information security of the Russian general education system in the context of probable cognitive distortions caused by the impact of destructive media on young people”).

Информация о конфликте интересов

Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

Declaration of Conflicting Interests

The authors declared no potential conflicts of interest with respect to the research, authorship, and/or publication of this article.

Список литературы

Бурдьё, 2001 – *Бурдьё П.* Практический смысл / Пер. с фр. СПб.: Алетейя, 2001. 562 с.

Бурдьё, 2007 – *Бурдьё П.* Социальное пространство и генезис «классов» // Бурдьё П. Социология социального пространства / Пер. с фр. М.: Институт экспериментальной социологии; СПб.: Алетейя, 2007. С. 14-48.

Бухтояров, Козлова, 2018 – *Бухтояров М.С., Козлова М.В.* Геймификация преподавания философии на примере игры «Философская охота» // Философия образования. 2018. № 4 (77). С. 127-136. <https://doi.org/10.15372/PNE20180412>

Вартанова, 2021 – *Вартанова Е.Л.* Цифровой капитал как гибридный капитал: к вопросу о новых концепциях медиаисследований // Меди@льманах. 2021. № 4 (105). С. 8-18.

Вартанова, Гладкова, 2021 – *Вартанова Е.Л., Гладкова А.А.* Цифровое неравенство, цифровой капитал, цифровая включенность: динамика теоретических подходов и политических решений // Вестник Московского университета. Серия 10. Журналистика. 2021. № 1. С. 3-28.

Вартанова, Гладкова, Дунас, 2022 – *Вартанова Е.Л., Гладкова А.А., Дунас Д.В.* Цифровой капитал как гибридный нематериальный капитал: теоретические подходы и практические решения в российском контексте // Вопросы теории и практики журналистики. 2022. №1. С. 6-25.

Демидова, 2014 – *Демидова М.В.* «Символический капитал» П. Бурдьё Бурдьё и «Капитал» К. Маркса // Вестник Вятского государственного университета. 2014. № 11. С. 27-31.

Дунас, 2024 – Дунас Д.В. Медиапотребление как область междисциплинарного анализа // Вестник Московского университета. Серия 10: Журналистика. 2024. Т. 49. № 6. С. 115-135. <https://doi.org/10.55959/msu.vestnik.journ.6.2024.115135>

Карпенко, Лобановская, 2019 – Карпенко И.И., Лобановская Е.Ю. Геймификация в современной российской интернет-журналистике // Научные ведомости Белгородского государственного университета. Серия: Гуманитарные науки. 2019. Т. 38. № 2. С. 263-269. <https://doi.org/10.18413/2075-4574-2019-38-2-263-269>

Козулин, 2025 – Козулин К.В. Использование особенностей человеческого прошлого в разработке современных видеоигр // Цифровой учёный: лаборатория философа. 2025. Т. 8. № 4. С. 125-142. <https://doi.org/10.32326/2618-9267-2025-8-4-125-142>

Красавина, 2019 – Красавина А.В. «Геймификация» как подход в новостном сторителлинге // Экранные коммуникации как фактор социализации медиапространства: межвузовская коллективная монография. М.: Академия медиаиндустрии, 2019. С. 353-362.

Лобанова, 2022 – Лобанова Ю.В. Компьютерная видеоигра как социокультурный генератив эмоций // Вестник культуры и искусств. 2022. Т. 71. № 3. С. 73-81.

Мамедов, Комиссаров, Коркия, 2023 – Мамедов А.К., Комиссаров С.Н., Коркия Э.Д. Номо ludens в игровом мире постправды // Вестник Института социологии. 2023. Т. 14. № 1. С. 115-136. <https://doi.org/10.19181/vis.2023.14.1.7>

Радионцева, 2024 – Радионцева Е.С. Геймификация как эстетический тренд в коммуникации российских брендов // Коммуникология. 2024. Т. 12. № 1. С. 54-64. <https://doi.org/10.21453/2311-3065-2024-12-1-54-64>

Семушкин, Еникеева, 2025 – Семушкин Л.А., Еникеева И.И. Игра, игротехник и игровой габитус молодёжи: социально-философский анализ // Дискурс-Пи. 2025. Т. 22. № 4. С. 113-130. https://doi.org/10.17506/18179568_2025_22_4_113

Тасс, 2026, web – В ГД предложили создать аналог прокатных удостоверений для видеоигр // Тасс. 28 апреля 2026. URL: <https://tass.ru/obschestvo/27239525> (дата обращения: 06.05.2026).

Хёйзинга, 2019 – Хёйзинга Й. Номо ludens. Человек играющий / Пер. с нем. М.: Азбука, 2019. 400 с.

Шантаков, 2025 – Шантаков А.М. Символический капитал в цифровом мире: престиж, репутация и влияние в социальных сетях. Социологический анализ // Вестник ПНИПУ. Социально-экономические науки. 2025. № 2. С. 84-95.

Шереметьева, 2019 – Шереметьева М.А. Статус компьютерных игр в современной культуре // Ярославский педагогический вестник. 2019. № 6 (111). С. 184-189. <https://doi.org/10.24411/1813-145X-2019-1-0576>

Шибаршина, 2025 – Шибаршина С. В. Символический капитал учёных: не кризис, а перерождение // Цифровой учёный: лаборатория философа. 2025. Т. 8. № 3. С. 21-29. <https://doi.org/10.32326/2618-9267-2025-8-3-21-29>

Baillie-de Byl, 2004, web – Baillie-de Byl P. Programming believable characters for computer games (game development series) // Openlibrary. May 20. 2004. URL: [https://openlibrary.org/works/OL5840864W/Programming_Believable_Characters_For_Computer_Games_\(Game_Development_Series\)](https://openlibrary.org/works/OL5840864W/Programming_Believable_Characters_For_Computer_Games_(Game_Development_Series)) (дата обращения: 20.04.2026).

Sevdzhihan, 2025 – Sevdzhihan A. E. The diary as a space for personal transformation // Lyuboslovie. 2025. Vol. 25 (25). Pp. 100-113.

Vera, 2023 – Vera E. Following the hero's memories: the role of memory as a (re)construction of the narrative in the "Legend of Zelda: Breath of the Wild" // *Acta Ludologica*. 2023. Vol. 6. No 2. Pp. 4-18.

References

- Baillie-de Byl, P. (2004). Programming believable characters for computer games (game development series). *Openlibrary*, May 20. Retrieved April 20, 2026, from [https://openlibrary.org/works/OL5840864W/Programming_Believable_Characters_For_Computer_Games_\(Game_Development_Series\)](https://openlibrary.org/works/OL5840864W/Programming_Believable_Characters_For_Computer_Games_(Game_Development_Series)).
- Bourdieu, P. (2001). *Practical Sense* (transl. from French). Aleteya Publ. (In Russian)
- Bourdieu, P. (2007). Social space and the genesis of "classes". In P. Bourdieu, *The Sociology of Social Space* (transl. from French) (pp. 14-48). Institute of Experimental Sociology Publ.; Aleteya Publ. (In Russian)
- Bukhtoyarov, M. S., Kozlova, M. V. (2018). Gamification of philosophy teaching using the example of the game "Philosophical Hunt". *Philosophy of Education*, 4 (77), 127-136. <https://doi.org/10.15372/PHE20180412> (In Russian)
- Demidova, M. V. (2014). P. Bourdieu's "symbolic capital" and K. Marx's "Capital. *Bulletin of Vyatka State University*, 11, 27-31. (In Russian)
- Dunas, D. V. (2024). Media consumption as a field of interdisciplinary analysis. *Bulletin of Moscow University. Series 10: Journalism*, 49 (6), 115-135. <https://doi.org/10.55959/msu.vestnik.journ.6.2024.115135> (In Russian)
- Huizinga, J. (2019). *Homo Ludens: a Study of the Play Element in Culture* (transl. from German). Azbuka Publ. (In Russian)
- Karpenko, I. I., Lobanovskaya, E. Yu. (2019). Gamification in contemporary Russian online journalism. *Scientific Bulletin of Belgorod State University. Series: Humanities*, 38 (2), 263-269. <https://doi.org/10.18413/2075-4574-2019-38-2-263-269> (In Russian)
- Kozulin, K. V. (2025). The use of features of the human past in the development of modern video games. *The Digital Scholar: The Philosopher's Laboratory*, 8 (4), 125-142. <https://doi.org/10.32326/2618-9267-2025-8-4-125-142> (In Russian)
- Krasavina, A. V. (2019). "Gamification" as an approach to news storytelling. In *Screen Communications as a Factor in the Socialization of the Media Space: an Inter-University Collective Monograph* (pp. 353-362). Academy of Media Industry Publ. (In Russian)
- Lobanova, Yu. V. (2022). The computer video game as a socio-cultural generator of emotions. *Bulletin of Culture and Arts*, 3 (71), 73-81. (In Russian)
- Mamedov, A. K., Komissarov, S. N., Korkia, E. D. (2023). Homo Ludens in the post-truth gaming world. *Bulletin of the Institute of Sociology*, 14 (1), 115-136. <https://doi.org/10.19181/vis.2023.14.1.7> (In Russian)
- Radiontseva, E. S. (2024). Gamification as an aesthetic trend in the communication of Russian brands. *Communicology*, 12 (1), 54-64. <https://doi.org/10.21453/2311-3065-2024-12-1-54-64> (In Russian)
- Rudnev, V. P. (2010). *The Polyphonic Body. Reality and Schizophrenia in Twentieth-Century Culture*. Gnosis Publ. (In Russian)
- Semushkin, L. A., Enikeeva, I. I. (2025). Play, play techniques and the play habitus of young people: a socio-philosophical analysis. *Discourse-P*, 22 (4), 113-130. https://doi.org/10.17506/18179568_2025_22_4_113 (In Russian)

The State Duma has proposed creating an analogue of video game rental licenses (2026). Tass, 28 April. Retrieved May 6, 2026 from <https://tass.ru/obschestvo/27239525>

Sevdzhihan, A. E. (2025). The diary as a space for personal transformation. *Lyuboslovie*, 25 (25), 100-113.

Shantakov, A. M. (2025). Symbolic capital in the digital world: prestige, reputation and influence in social networks. *Sociological Analysis. PNRPU Sociology and Economics Bulletin*, 2, 84-95. (In Russian)

Sheremetyeva, M. A. (2019). The status of computer games in contemporary culture. *Yaroslavl Pedagogical Bulletin*, 6 (111), 184-189. <https://doi.org/10.24411/1813-145X-2019-1-0576> (In Russian)

Shibarshina, S. V. (2025). The symbolic capital of scholars: not a crisis, but a rebirth. *The Digital Scholar: a Philosopher's Laboratory*, 8, 3, 21-29. <https://doi.org/10.32326/2618-9267-2025-8-3-21-29> (In Russian)

Vartanova, E. L. (2021). Digital capital as hybrid capital: on the question of new concepts in media studies. *Media@Imanac*, 4 (105), 8-18. (In Russian)

Vartanova, E. L., Gladkova, A. A. (2021). Digital inequality, digital capital, digital inclusion: the dynamics of theoretical approaches and policy decisions. *Bulletin of Moscow University. Series 10. Journalism*, 1, 3-28. (In Russian)

Vartanova, E. L., Gladkova, A. A., Dunas, D. V. (2022). Digital capital as hybrid intangible capital: theoretical approaches and practical solutions in the Russian context. *Issues in the Theory and Practice of Journalism*, 1, 6-25. (In Russian)

Vera, E. (2023). Following the hero's memories: the role of memory as a (re)construction of the narrative in the "Legend of Zelda: Breath of the Wild". *Acta Ludologica*, 6 (2), 4-18.