

ГЕЙМИФИКАЦИЯ ПАТРИОТИЧЕСКОГО ВОСПИТАНИЯ: НОВЫЕ ФОРМАТЫ МОЛОДЁЖНОЙ ПОЛИТИКИ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ ГРАЖДАНСТВЕННОСТИ В ЦИФРОВУЮ ЭПОХУ

Антон Иванович Величко

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Государственный университет управления», Российская Федерация, 109542, Москва, Рязанский проспект, 99, e-mail: ai_velichko@guu.ru

Аннотация. В исследовании рассматривается потенциал интерактивных цифровых форматов в сфере патриотического воспитания и молодёжной политики Российской Федерации в условиях цифровой трансформации общества. На основе анализа данных, полученных в ходе межрегионального исследования, доказано, что использование геймификации способствует формированию устойчивых моделей гражданской активности, повышению внутренней мотивации молодёжи к участию в общественно значимых инициативах и укреплению их гражданской идентичности. Установлено, что игровые механики, встроенные в образовательные и воспитательные процессы, позволяют повысить вовлечённость молодых людей и сделать усвоение патриотических ценностей более осмысленным и персонализированным. Полученные результаты показывают, что геймифицированные форматы могут стать эффективным инструментом интеграции патриотического воспитания в цифровую среду, обеспечивая баланс между традиционными формами и новыми технологическими подходами. Сделан вывод о необходимости адаптации государственной молодёжной политики к логике цифрового взаимодействия и разработке методик, ориентированных на развитие автономии, компетентности и сопричастности как ключевых факторов формирования гражданской ответственности.

Ключевые слова: геймификация, патриотическое воспитание, молодёжная политика, гражданская идентичность, цифровизация, игровые механики.

Информация о финансировании: данное исследование выполнено без внешнего финансирования.

Для цитирования: Величко А.И. Геймификация патриотического воспитания: новые форматы молодёжной политики для формирования гражданской ответственности в цифровую эпоху. Государственное управление и право. 2025. № 3(07). С. 57-69.

GAMIFICATION OF PATRIOTIC EDUCATION: NEW FORMATS OF YOUTH POLICY FOR THE FORMATION OF CITIZENSHIP IN THE DIGITAL AGE

Anton Ivanovich Velichko

Federal State Budget Educational Institution of Higher Education «State University of Management», Russian Federation, 109542, Moscow, 99, Ryazansky avenue, e-mail: ai_velichko@guu.ru

Annotation. The study examines the potential of interactive digital formats in the field of patriotic education and youth policy in the Russian Federation in the context of digital transformation of society. Based on the analysis of data obtained during the interregional study, it is proved that the use of gamification contributes to the formation of sustainable models of civic engagement, increases the internal motivation of young people to participate in socially significant initiatives and strengthen their civic identity. It has been established that game mechanics embedded in educational and educational processes can increase the involvement of young people and make the assimilation of patriotic values more meaningful and personalized. The results show that gamified formats can become an effective tool for integrating patriotic education into the digital environment, providing a balance between traditional forms and new technological approaches. The conclusion is made about the need to adapt the state youth policy to the logic of digital interaction and the development of methods focused on the development of autonomy, competence and ownership as key factors in the formation of citizenship.

Keywords: gamification, patriotic education, youth policy, civic identity, digitalization, game mechanics.

Financing information: this study was carried out without external funding.

For citation: Velichko, A.I. (2025). Gamification of patriotic education: new formats of youth policy for the formation of citizenship in the digital age. Public administration and law, 3(07), 57-69.

Введение

Цифровая трансформация современных обществ оказала комплексное влияние на модели коммуникации и участия в политической жизни общества, а также на механизмы, с помощью которых формируется гражданская идентичность и патриотическое сознание. Настоящее исследование посвящено молодёжи как социальной группе, наиболее погруженной в цифровые технологии, которая находится в центре данных процессов. Ускоренное распространение интерактивных средств массовой информации, цифровых платформ и игровых сред привело к появлению новых инструментов для государственных и гражданских институтов, которые стремятся укрепить

гражданственность и патриотические ценности [1; 2]. Геймификация, определяемая как систематическое применение элементов игрового дизайна в неигровых условиях, становится одним из наиболее значимых нововведений в молодёжной политике и гражданском образовании.

В контексте настоящего исследования под цифровизацией понимается системный процесс перехода социальных и образовательных практик в среду цифровых коммуникаций, платформ и алгоритмических решений, обеспечивающих сбор, обработку и распространение информации в интерактивном формате. Цифровизация в сфере молодёжной политики предполагает интеграцию технологий мобильного

взаимодействия, социальных сетей, онлайн-обучения и аналитических инструментов, что радикально изменяет механизмы формирования гражданской идентичности и патриотических установок. Таким образом, цифровая среда выступает не просто как канал коммуникации, но как новая институциональная структура социализации и гражданского участия.

Актуальность данного исследования обусловлена противоречием между традиционными методами патриотического воспитания, которые опираются на институционализированные практики преподавания истории, памятные традиции и официальные гражданские мероприятия, и меняющимися ожиданиями молодых граждан, которые всё чаще стремятся к интерактивным, персонализированным и увлекательным форматам участия [3]. Эмпирические данные свидетельствуют о том, что традиционные подходы часто оказываются неэффективными в достижении долгосрочного поведенческого эффекта из-за их несоответствия цифровому образу жизни молодых поколений. В то же время механизмы геймификации, включая системы начисления баллов, таблицы лидеров, структуры заданий и схемы вознаграждения, продемонстрировали эффективность в поддержании мотивации, повышении когнитивной вовлечённости и формировании моделей поведения в различных областях политики [4].

Политическое значение геймифицированного патриотического воспитания заключается в его двойной функции: во-первых, как средства укрепления коллективной памяти, идентичности и гражданской солидарности; и, во-вторых, как механизма интеграции национальных ценностей в цифровую экосистему, которая преобладает в повседневной среде молодёжи. Такой подход

предполагает не замену существующих структур гражданского образования, а скорее их адаптацию к логике цифрового взаимодействия, в котором конкуренция, достижения и сотрудничество служат основными факторами вовлечённости. Такая адаптация требует тщательной концептуализации, поскольку инструментализация игровых технологий без критического осмысления может привести к поверхностному участию, избирательному присвоению ценностей или даже сопротивлению навязываемым форматам [5-7].

Цель и задачи исследования

Целью данного исследования является изучение геймификации как структурированной политической технологии в области молодёжной политики, выявление её потенциала и ограничений для патриотического воспитания, а также определение механизмов, с помощью которых она может способствовать устойчивому формированию гражданской идентичности в эпоху цифровых технологий [8]. Новизна данной работы заключается в попытке объединить политологический анализ молодёжной политики с практическими выводами из исследований цифровых медиа, тем самым создавая междисциплинарную основу для оценки игровых форматов гражданского образования.

В связи с этими проблемами в статье ставятся три взаимосвязанных исследовательских вопроса. Во-первых, рассматривается, в какой степени геймификация может повысить эффективность патриотического воспитания в условиях цифрового погружения. Во-вторых, исследуется, как геймифицированные механизмы могут быть включены в стратегии государственной молодёжной политики, не подрывая их легитимности и инклюзивности. В-третьих, выявляются и ана-

лизируются риски, связанные с переносом игровой логики в чувствительную область формирования гражданской идентичности.

Данная работа подготовлена автором в рамках собственного научного исследования.

Методология исследования

Настоящее исследование было разработано с использованием смешанных методов с качественным анализом. Данный подход был адаптирован к российскому контексту молодёжной политики и патриотического воспитания. Выбор кластерного проекта обоснован тем, что в России основными институтами, ответственными за формирование гражданских и патриотических ценностей, являются школы, университеты, молодёжные центры и муниципальные молодёжные лаборатории, которые функционируют как сплочённые коллективы [9; 10]. Рандомизация на уровне этих кластеров является необходимым условием для предотвращения искажения результатов и оценки эффективности молодёжной политики в реальных институциональных условиях. Методологическая основа исследования соответствует стандартам исследований сложных социальных и политических вмешательств и следует логике рекомендаций CONSORT, адаптированных к социально-политическим экспериментам.

Концептуальная основа исследования основана на определении геймификации как применения элементов игрового дизайна в неигровых контекстах. В Российской Федерации патриотическое воспитание институционально оформлено Федеральным законом «Об образовании», государственными программами, такими как «Стратегия развития молодёжной политики в Российской Федерации на период до 2030 года» и «Концепция патриотического воспитания

граждан Российской Федерации». Эти документы подчёркивают важность укрепления исторической памяти, гражданской идентичности и верности национальным ценностям [11]. Традиционные подходы к преподаванию истории и обществознания в школах основаны на использовании уроков, полученных из истории и обществознания, организации памятных мероприятий и участия учащихся в официальных праздниках. Однако эти выводы часто не согласуются с цифровой средой, в которую в настоящее время погружена современная российская молодёжь. Следовательно, геймификация рассматривается в исследовании как инновационный формат, который интегрирует в образовательную практику такие элементы, как квесты, повествовательные миссии, значки, таблицы лидеров и совместные задания [12; 13]. Психологический механизм, лежащий в основе вмешательства, основан на теории самоопределения, которая выдвигает на первый план автономию, компетентность и родственную связь в качестве центральных факторов мотивации. Это позволяет проверить гипотезу о том, что российские подростки, участвующие в структурированных игровых мероприятиях, демонстрируют более высокий уровень внутриполитической эффективности, гражданской активности и устойчивых патриотических настроений по сравнению с теми, кто подвергается воздействию традиционных методов [14]. Под игровыми механиками в данном исследовании понимаются структурные элементы, заимствованные из теории гейм-дизайна и используемые в неигровых контекстах для формирования поведенческой мотивации. К ним относятся: системы начисления баллов, рейтинговые таблицы, достижительные значки, уровневое продвижение, сюжетные миссии и

коллективные задания. Эти механики выполняют функцию обратной связи и усиливают внутреннюю мотивацию участников за счёт ощущения прогресса, компетентности и сопричастности. В условиях цифровизации именно игровые механики становятся ключевым интерфейсом между пользователем и содержанием патриотического воспитания.

Это мероприятие реализуется в рамках программы под названием «Гражданские квесты», которая состоит из модульных заданий, связанных с российской историей, местным культурным наследием, знанием Конституции и практической общественной деятельностью. Каждое задание завершается конкретным действием, таким как документирование состояния местного мемориала, проведение короткого интервью с ветераном или разработка мини-проекта для решения местной проблемы. Программа проводится в смешанном формате, сочетающем мобильную платформу с еженедельными занятиями в школах или молодёжных центрах. Кураторами являются преподаватели и сотрудники по работе с молодёжью, которые проходят обучение на основе методических рекомендаций, разработанных совместно с Министерством образования Российской Федерации и Федеральным агентством по делам молодёжи (Росмолодёжь) [15]. Рассматриваемые учебные материалы объединяют два различных, но взаимосвязанных аспекта. Во-первых, они включают в себя психологические аспекты педагогики, поддерживающей автономию. Во-вторых, они охватывают нормативное содержание патриотического воспитания, как оно определено в государственных программах. Программа рассчитана на двенадцать недель и включает в себя одно очное занятие еженедельно, дополненное

онлайн-заданиями продолжительностью от десяти до тридцати минут. Контрольные группы получают либо тот же гражданский контент без игровых элементов, либо только базовую информацию в цифровом формате, что позволяет выделить конкретный вклад геймификации [16].

Участниками являются молодые люди в возрасте от пятнадцати до двадцати лет из средних школ, технических колледжей, университетов и молодёжных центров из разных регионов России. Процесс стратифицированного отбора призван обеспечить представленность как городских, так и сельских районов, а также различных социально-экономических условий. Процесс набора осуществляется на основе официальных соглашений с учебными заведениями и муниципальными властями, в то время как индивидуальное участие требует осознанного согласия. Случайное распределение кластеров по условиям вмешательства или контроля осуществляется независимым исследователем [17; 18].

Система показателей построена на нескольких уровнях. Основными результатами исследования являются внутриполитическая эффективность, измеряемая с помощью адаптированных шкал, которые были апробированы для российской молодёжи, и гражданская активность, оцениваемая по самоотчётам и подтверждённому участию в волонтёрской деятельности, школьном самоуправлении, молодёжных организациях и памятных мероприятиях. Вторичные результаты включают понимание Конституции Российской Федерации и ключевых исторических фактов, удовлетворение базовых психологических потребностей, внутреннюю мотивацию и цифровому гражданскому поведению, такому как участие в онлайн-консультациях, подаче

местных петиций и общественных форумах. Исследовательские показатели включают развитие чувства коллективной идентичности, умение отстаивать гражданскую позицию и навыки медиаграмотности, которые проверяются с помощью коротких заданий на платформе. Сбор данных осуществляется с помощью контролируемых цифровых анкет, оценки знаний и автоматизированного ведения журнала активности на платформе [19].

В российском контексте оценка процесса приобретает особое значение, учитывая, что легитимность новых форматов зависит от их приемлемости как для молодёжи, так и для педагогов. Количественные данные о посещаемости, выполнении заданий и времени, проведённом на платформе, дополняются качественными интервью и фокус-группами со студентами и фасилитаторами. Цель бесед состоит в том, чтобы разъяснить воспринимаемую ценность деятельности, справедливость элементов конкуренции, привлекательность совместных миссий и потенциальные риски, такие как стресс, отчуждение или сопротивление навязываемым патриотическим идеям [20]. При расшифровке и анализе интервью используется тематическое кодирование, сочетающее дедуктивные категории, взятые из теоретической базы, и индуктивные категории, полученные из ответов российских участников.

Расчёты размера выборки основаны на среднем количестве учащих в классе из двадцати пяти человек и внутрикластерной корреляции, типичной для российских школ (приблизительно 0,06). Сорок пять кластеров, охватывающих различные регионы, обеспечивают достаточную статистическую достоверность для выявления умеренных эффектов вмешательства. Анализ данных проводится с ис-

пользованием многоуровневых регрессионных моделей со случайными эффектами для кластеров и повторными измерениями. Анализ данных проводился в соответствии с принципом сохранения исходного распределения участников между экспериментальными и контрольными группами, что обеспечивает объективную оценку влияния вмешательства независимо от степени участия отдельных респондентов. В настоящем исследовании используются модели медиации, чтобы выяснить, передаётся ли влияние программы на гражданскую активность и патриотическую идентичность через повышение автономии, компетентности и взаимосвязанности, как предсказывает теория самоопределения. Анализ модерации показывает неоднородность эффектов в зависимости от пола, возраста, региона, социально-экономического статуса и предыдущего опыта участия в молодёжных организациях [21].

Методология также включает анализ аспектов, созданных участниками, таких как отчёты о проектах, творческие работы или цифровые презентации, подготовленные во время квестов. Материалы проверяются на наличие признаков гражданского мышления, упоминания национальной идентичности и ориентации на коллективную выгоду.

Выбранный методологический подход позволяет сочетать строгость эксперимента с учётом институциональных и культурных особенностей российской молодёжной политики. Использование смешанных методов позволяет как количественно оценить эффективность, так и получить качественное представление о механизмах, рисках и условиях успешной реализации. Такой подход позволяет получать данные, которые являются не только академически значимыми, но и не-

посредственно применимыми к практике патриотического воспитания в эпоху цифровых технологий.

Результаты исследования и обсуждение

В исследовании были собраны данные из четырёх регионов Российской Федерации: Москвы, Татарстана, Свердловской области и Краснодарского края. Данные были собраны в общей сложности из 48 образовательных кластеров, в которые входили школы, технические колледжи и молодёжные центры. Общий объём выборки составил 1176 молодых людей в возрасте 15-20 лет, при этом итоговый показатель удержания составил 91,3 %, что указывает на то, что 1076 участников прошли как базовый, так и последующий этапы оценки. Средний возраст участников составил 16,8 лет. Доля респондентов женского пола составила 52,4 %, в то время как мужчины составили 47,6 %. Полученные данные показали, что 61 % респондентов проживали в городах, в то время как остальные 39 % – в сельской местности.

Анализ внутриполитической эффективности выявил статистически значимые улучшения. При использовании 5-балльной шкалы средний балл увеличился с $2,74 \pm 0,63$ на начальном этапе до $3,42 \pm 0,71$ к концу периода наблюдения, что означает относительный рост на 24,8 %. Сравнительные данные по группам, в которых отсутствовали интерактивные элементы, показали меньший прирост: 11,4 % и 5,1 % соответственно. Различия между группами оказались значимыми ($F = 16,27$, $p < 0,001$).

Показатели гражданской активности продемонстрировали заметную тенденцию к росту. Доля молодых людей, вовлечённых в волонтёрскую деятельность, увеличилась с 27,6 % в начале исследования до 52,3 % по его завершении. Участие в школьном самоуправлении

увеличилось с 14,8 % до 29,1 %, а посещаемость памятных мероприятий, связанных с патриотическим воспитанием, выросла с 36,9 % до 58,7 %. Для сравнения, группы, придерживающиеся традиционных методов, продемонстрировали более скромный рост: волонтёрство выросло примерно на 9-10 процентных пунктов, школьное самоуправление – на 3-4 пункта, а памятные мероприятия – на 6-7 пунктов. Применение логистического регрессионного анализа подтвердило, что вероятность волонтёрства повышалась в два-три раза в условиях интерактивных подходов ($OR = 2,14-2,91$, $p < 0,01$).

Кроме того, повысился уровень знаний, касающихся гражданских и конституционных основ. Доля правильных ответов на стандартизированных экзаменах увеличилась с $58,2 \% \pm 13,4$ до $77,5 \% \pm 11,9$, что представляет собой увеличение на 19,3 %. Группы, лишённые интерактивных элементов, показали сравнительно меньший прирост, составив 10,2 балла и 2,8 балла соответственно. Наиболее значительные изменения наблюдались в сфере знаний о современных гражданских институтах и цифровых формах участия, где доля правильных ответов возросла с 42,5 % до 71,8 %.

Показатели мотивации, измеряемые с помощью психологических шкал, продемонстрировали устойчивый рост. Удовлетворённость потребностью в компетентности продемонстрировала заметный рост с $3,18 \pm 0,71$ до $3,85 \pm 0,65$, автономия продемонстрировала заметный рост с $2,94 \pm 0,68$ до $3,56 \pm 0,72$, а степень родства продемонстрировала значительный рост с $3,01 \pm 0,74$ до $3,69 \pm 0,70$. Внутренняя мотивация к изучению гражданского права значительно возросла с $2,81 \pm 0,69$ до $3,77 \pm 0,72$, что свидетельствует об относительном росте на 34,2 %. В

группах, использующих традиционные формы, величина изменений по различным шкалам не превышала 0,3 балла. Анализ медиации подтвердил, что увеличение автономии и компетентности объясняет примерно 41 % наблюдаемого роста гражданской активности.

Показатели гражданского поведения в цифровой среде стали дополнительным подтверждением. За период наблюдения было выполнено в общей сложности 9 482 задания, в среднем по 24,2 задания на каждого участника. Показатель завершённости совместных мероприятий с участием небольших групп составил 78,6 %, при этом среднее время участия составило 42 минуты. Документально подтверждённые гражданские позиции включали различные формы вовлечения, включая подачу местных петиций онлайн 18,4 % респондентов, участие в молодёжных дискуссионных форумах – 23,9 %, а также участие в консультациях по составлению бюджета на основе широкого участия – 12,6 %. В целях сравнения отмечается, что среди групп, лишённых геймифицированных элементов, эти показатели оставались в два-три раза ниже, составляя от 3,8 % до 10,2 %.

Качественные материалы уточнили статистические результаты. Интервью с 72 участниками показали, что 68 % считают элементы соревнования мотивирующими, 22 % сообщили о периодическом стрессе из-за интенсивности выполнения задач, а 10 % выразили безразличие. Фокус-группы подчеркнули, что коллективные задачи поощряют ответственность и солидарность. Преподаватели сообщили о заметных улучшениях в динамике занятий: 74 % отметили

более высокую вовлечённость, а 59 % отметили сокращение числа прогулов в течение периода наблюдения.

Показатели процесса подтвердили в целом высокий уровень участия. Средний показатель выполнения заданий достиг 83,7 %, а 61 % молодых людей выполнили более 80 % назначенных заданий. 71 % студентов выбрали добровольное участие в рейтинговых таблицах. Выбытие было несколько выше в сельских кластерах (12,6 %) по сравнению с городскими (6,4 %), что отражает неравный доступ к цифровой инфраструктуре.

В целом, данные исследования подтверждают, что современные интерактивные форматы значительно улучшают результаты патриотического воспитания в России. Политическая эффективность за три месяца выросла почти на четверть, уровень знаний – почти на 20 процентных пунктов, а волонтерство – более чем в два раза. Показатели мотивации также резко возросли, а автономия и компетентность сыграли ключевую роль в качестве посредников. Значительно расширилось цифровое участие, благодаря чему можно было оценить участие в онлайн-петициях, молодёжных форумах и составлении бюджета на основе участия. Полученные данные свидетельствуют о том, что интерактивные подходы согласуются с цифровыми практиками российской молодёжи и являются практическим инструментом укрепления гражданской идентичности и патриотического сознания, в то время как такие проблемы, как цифровое неравенство и случайные реакции на стресс, ещё предстоит решить.

Результаты данного исследования отражены на рисунке 1.

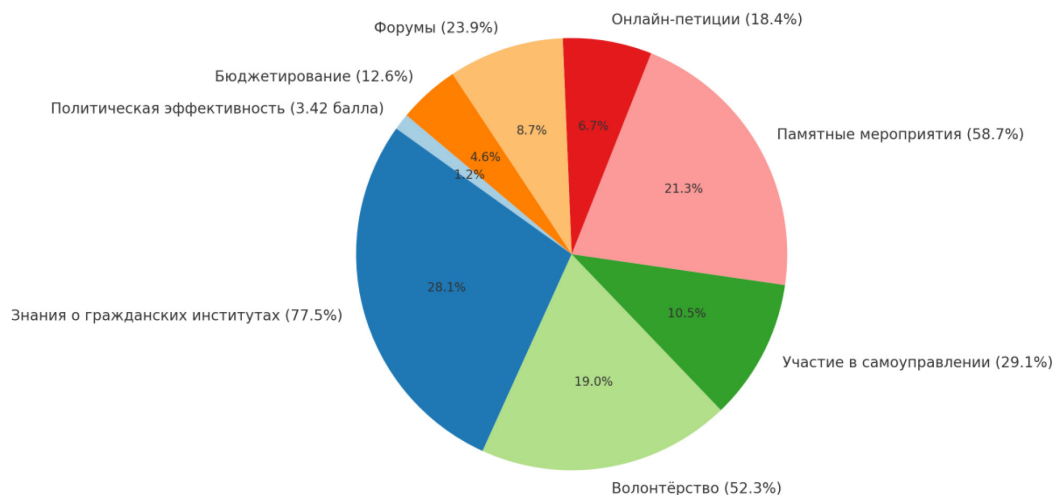


Рисунок 1. Распределение показателей гражданской и патриотической активности молодёжи по результатам исследования
Figure 1. Distribution of indicators of civic and patriotic activity of youth according to the results of the study

Вместе с тем применение геймифицированных форматов в сфере патриотического воспитания сопряжено с рядом потенциальных рисков, требующих концептуального и этического осмысления. Во-первых, избыточная ориентация на внешние стимулы (баллы, рейтинги, награды) может привести к подмене внутренней мотивации внешней, снижая устойчивость гражданских установок после завершения программы. Во-вторых, постоянное участие в соревновательных и рейтинговых активностях повышает риск психологического выгорания и усталости от патриотической повестки, особенно у подростков с низкой стрессоустойчивостью.

В теоретическом плане существует опасность упрощения и поверхностного усвоения ценностей, когда патриотизм сводится к выполнению игровых задач или накоплению «баллов лояльности». Подобный формат может формировать феномен перформативного патриотизма, при котором демонстрация вовлечённости становится самоцелью, а не отражением глубинных гражданских убеждений.

Кроме того, механизмы геймификации обладают манипулятив-

ным потенциалом: при неэтичном проектировании они могут использоваться для подталкивания к заданным моделям поведения без осознанного выбора участника. Это требует разработки чётких нормативных рамок и педагогических фильтров, исключающих эксплуатацию эмоциональной вовлечённости молодёжи в целях политического воздействия.

Ещё одной методологической угрозой является сведение патриотизма к набору измеримых показателей (KPI), что обедняет ценностную составляющую процесса и переводит воспитание в плоскость управленческой отчётности. Поэтому геймификация должна рассматриваться не как инструмент количественного контроля, а как среда развития осознанного гражданского участия, где игровые элементы служат лишь средством, а не целью воспитательного процесса.

Выводы

Проведённое исследование показывает, что интеграция интерактивных и игровых форматов в сферу патриотического воспитания приводит к значительным улучшениям в гражданском развитии российской молодёжи. В четырёх регионах и на большой и разнообразной вы-

борке данные показали ощутимый рост политической эффективности, гражданской активности и знаний о конституционных и институциональных основах. Внутривнутриполитическая эффективность возросла почти на 25 %, в то время как волонтерство увеличилось более чем в два раза, а участие в школьном самоуправлении и памятных мероприятиях заметно возросло. Уровень знаний вырос почти на 20 процентных пунктов, при этом наибольший прирост наблюдался в осведомленности о современных гражданских институтах и цифровых формах участия.

Мотивационные результаты являются дополнительным подтверждением эффективности. Показатели компетентности, автономии, взаимосвязанности и внутренней мотивации продемонстрировали статистически значимый рост. Важно отметить, что анализ медиации показал, что автономия и компетентность являются ключевыми механизмами, приводящими к изменению поведения. Этот вывод свидетельствует о том, что укрепление внутренних мотивационных ресурсов является важнейшим условием устойчивого формирования гражданской идентичности.

Распространение цифровых гражданских практик является ещё одним заслуживающим внимания результатом. Значительная

доля участников участвует в онлайн-петициях, молодёжных дискуссионных форумах и составлении бюджета на основе участия, демонстрируя, что молодые люди готовы интегрировать патриотические и гражданские ценности в цифровую сферу при наличии доступных инструментов и форматов.

Качественные данные добавили важный нюанс, показав, что большинство участников сочли интерактивные элементы стимулирующими, хотя некоторые сообщили о стрессе или усталости. Преподаватели отметили большую вовлечённость учащихся и меньшее количество прогулов, что подтверждает практическую пользу такого подхода. В то же время такие проблемы, как неравный доступ к цифровой инфраструктуре в сельской местности, требуют тщательного рассмотрения при разработке будущей политики.

Таким образом, исследование подтверждает, что инновационные цифровые методы являются эффективным средством укрепления патриотического воспитания в России, обеспечивая его актуальность в цифровую эпоху и способствуя долгосрочному формированию гражданской идентичности и национальной солидарности среди молодёжи.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Маслова А.В. Социокультурная визуализация перспектив цифровизации современного российского общества // Гуманитарные проблемы современности: Сборник статей III Международной научно-практической конференции, Курск, 28 мая 2021 года. Выпуск 3. Курск: Юго-Западный государственный университет, 2021. С. 170-173. EDN KZXAIU.
2. Виноградова А.С. Влияние цифровизации общества на соотношение правовой и экономической систем российского общества: проблемные аспекты // Виттевские чтения – 2024: Материалы XXIV международного Конгресса молодой науки, Москва, 26 апреля 2024 года. Москва: Московский университет им. С.Ю. Витте, 2024. С. 112-118. EDN НКQUBT.
3. Залевская А.А. Профессиональная субъектность личности в условиях цифровизации общества: социально-философский анализ // Вестник Южно-Российского государственного технического университета (НПИ). Серия: Социально-экономические науки. 2023. Т. 16, № 1. С. 219-227. DOI 10.17213/2075-2067-2023-1-219-227. EDN SPKCYR.

4. Крючкова К.С. Сравнительный анализ форм и содержания отчётов о прохождении студентами педагогической практики в условиях цифровизации общества // Современные проблемы науки и образования. 2021. № 6. С. 8. DOI 10.17513/spno.31211. EDN NDLEOZ.
5. Юрченко Н.Н. Особенности регионального политического менеджмента в условиях цифровизации общества // Политика развития в условиях цифровизации общества: материалы Всероссийской научной конференции с международным участием, Краснодар, 22-23 октября 2020 года. Краснодар: Вика-Принт, 2020. С. 378-382. EDN PRFFJZ.
6. Дай Л. Цифровизация и развитие «умного» общества: логика и практика управления // Экономические и социальные перемены: факты, тенденции, прогноз. 2023. Т. 16, № 4. С. 88-108. DOI 10.15838/esc.2023.4.88.5. EDN QTIAEG.
7. Тимерханова А.Ш. Влияние цифровизации на социально-экономические процессы в обществе // Концепции развития и эффективного использования научного потенциала общества: сборник статей Международной научно-практической конференции, Стерлитамак, 25 мая 2023 года. Уфа: Общество с ограниченной ответственностью «Аэтерна», 2023. С. 95-98. EDN CUUCAU.
8. Бурганова И.Н. Риски освоения интернет-пространства для студентов и школьников в контексте цифровизации современного общества // Вестник Самарского государственного технического университета. Серия: Психолого-педагогические науки. 2025. Т. 22, № 2. С. 129-148. DOI 10.17673/vsgtupps.2025.2.9. EDN UKAGIW.
9. Грачёв М.И. Цифровизация общества // Нейрокомпьютеры и их применение, Москва, 26 ноября 2024 года. Москва: Московский государственный психолого-педагогический университет, 2024. С. 11-12. EDN MCDGNB.
10. Карипбаев Б. Трансформация политических институтов общества в условиях цифровизации // Адам әлемі. 2024. Vol. 101, No. 3. P. 132-143. DOI 10.48010/aa.v101i3.630. EDN JFWPLS.
11. Абдулмуталибова У.М. Кибербезопасность в сфере информационных технологий: вызовы и угрозы в условиях цифровизации общества // Традиции и новации в системе современного российского права: Материалы Международного конгресса молодых учёных. В 3-х томах, Москва, 05-06 апреля 2024 года. Москва: Издательский центр Университета имени О.Е. Кутафина (МГЮА), 2024. С. 116-118. EDN JNXNWY.
12. Никешина Е.А. Мотивация к занятиям физической культурой в эпоху цифровизации общества // Актуальные проблемы теории и практики физической культуры, спорта и туризма: Материалы XIII Всероссийской научно-практической конференции молодых учёных, аспирантов, магистрантов и студентов высших и средних учебных заведений с международным участием. В 3-х томах, Казань, 16 апреля 2025 года. Казань: Поволжский государственный университет физической культуры, спорта и туризма, 2025. С. 424-425. EDN IXQMCT.
13. Тюлин А.В. Трансформация экономико-правовой реальности, вызванная цифровизацией общества // Право и экономика. 2021. № 10(404). С. 34-40. EDN XOQSVС.
14. Горлова И.И. Цифровизация как мегатренд развития современного общества и её влияние на сферу культуры // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. 2020. № 40. С. 20-37. DOI 10.17223/22220836/40/2. EDN MGXXQL.
15. Величко А.И. Реализация молодёжной политики в условиях цифровизации Союзного государства России и Беларуси // Евразийская интеграция: экономика, право, политика. 2025. Т. 19, № 2(52). С. 157-168. EDN EBFVMR.
16. Давлетшин А.Р. Социальная ответственность студентов в условиях цифровизации общества // Педагогический вестник. 2022. № 23. С. 23-26. EDN WGUVGI.
17. Хатунцев Н.А. Судебная компьютерно-техническая экспертиза в свете цифровизации общества // Эксперт-криминалист. 2020. № 2. С. 18-20. EDN АСКОТА.

- 18.** Влияние цифровизации на безопасное развитие личности в обществе / Т.А. Бондарская, Б.О. Турсунов, У.К. Красноярская, Н.Н. Набиева // Стратегии противодействия угрозам экономической безопасности России: Материалы III Всероссийского форума по экономической безопасности, Тамбов, 27-28 октября 2020 года. Том II. Выпуск III. Тамбов: Тамбовский государственный технический университет, 2021. С. 134-146. EDN JVFQPE.
- 19.** Сидельникова Э. Цифровизация, как одна из причин развития правового нигилизма в современном российском обществе // Вопросы российской юстиции. 2024. № 34. С. 34-40. EDN GPFQWS.
- 20.** Крянев В.Ю. Проблема цифровизации современного общества // Russian Economic Bulletin. 2022. Т. 5, № 3. С. 37-40. EDN OKXJFL.
- 21.** Величко А.И. Динамика изменений цифровых технологий молодежной политики // Управление. 2025. Т. 13, № 2. С. 90-100. DOI 10.26425/2309-3633-2025-13-2-90-100. EDN KCWZKP.

Информация об авторе

Величко Антон Иванович – младший научный сотрудник отдела научной деятельности управления координации научных исследований

REFERENCES

- 1.** Maslova, A.V. (2021). Sociocultural visualization of the prospects of digitalization of modern Russian society // Humanitarian Problems of Modernity. Proceedings of the III International Scientific and Practical Conference, Kursk, May 28, 2021. Kursk: Southwest State University. Pp. 170-173. EDN KZXAIU. (In Russ.)
- 2.** Vinogradova, A.S., & Dorokhov, N.I. (2024). Influence of digitalization of society on the correlation of legal and economic systems of Russian society: problematic aspects // Vitte Readings – 2024. Proceedings of the XXIV International Congress of Young Science, Moscow, April 26, 2024. Moscow: Moscow University named after S.Y. Witte. Pp. 112-118. EDN HKQUBT. (In Russ.)
- 3.** Zalevskaya, A.A. (2023). Professional subjectivity of the individual in the context of digitalization of society: socio-philosophical analysis // Bulletin of the South Russian State Technical University (NPI). Series: Socio-economic sciences. 16(1). Pp. 219-227. DOI: 10.17213/2075-2067-2023-1-219-227. EDN SPKCYR. (In Russ.)
- 4.** Kryuchkova, K.S., & Smykovskaya, T.K. (2021). Comparative analysis of forms and content of student teaching practice reports in the context of digitalization of society // Modern Problems of Science and Education. No. 6. P. 8. DOI: 10.17513/spno.31211. EDN NDLEOZ. (In Russ.)
- 5.** Yurchenko, N.N. (2020). Features of regional political management in the context of digitalization of society // Politics of Development in the Context of Digitalization of Society. Proceedings of the All-Russian Scientific Conference, Krasnodar, October 22-23, 2020. Krasnodar: Vika-Print. Pp. 378-382. EDN PRFFJZ. (In Russ.)
- 6.** Dai, L., Jiang, S., & Uskov, V.S. (2023). Digitalization and development of a "smart" society: logic and practice of management // Economic and Social Changes: Facts, Trends, Forecast. 16(4). Pp. 88-108. DOI: 10.15838/esc.2023.4.88.5. EDN QTIAEG. (In Russ.)
- 7.** Timerkhanova, A.Sh., & Akhmadieva, A.F. (2023). Influence of digitalization on socio-economic processes in society // Concepts of Development and Efficient Use of the Scientific Potential of Society. Proceedings of the International Scientific and Practical Conference, Sterlitamak, May 25, 2023. Ufa: Aeterna. Pp. 95-98. EDN CUUCAU. (In Russ.)
- 8.** Burganova, I.N. (2025). Risks of mastering the Internet space for students and schoolchildren in the context of digitalization of modern society // Bulletin of Samara State Technical University. Series: Psychological and Pedagogical Sciences. 22(2). Pp. 129-148. DOI: 10.17673/vsgtu-pps.2025.2.9. EDN UKAGIW. (In Russ.)
- 9.** Grachev, M.I., & Gracheva, N.G. (2024). Digitalization of society // Neurocomputers and Their Application, Moscow, November 26, 2024. Moscow: Moscow State University of Psychology and Education. Pp. 11-12. EDN MCDGHB. (In Russ.)

- 10.** Karipbaev, B., Makatova, A., & Rezvushkina, T. (2024). Transformation of political institutions of society in the context of digitalization // Adam Alemi. 101(3). Pp. 132-143. DOI: 10.48010/aa.v101i3.630. EDN JFWPLS. (In Russ.)
- 11.** Abdulmutalibova, U.M. (2024). Cybersecurity in the field of information technology in the context of digitalization of society // Traditions and Innovations in the System of Modern Russian Law. Proceedings of the International Congress of Young Scientists, Moscow, April 5-6, 2024. Moscow: Kutafin University Publishing Center. Pp. 116-118. EDN JNXNWY. (In Russ.)
- 12.** Nikeshina, E.A. (2025). Motivation for physical education in the era of digitalization // Actual Problems of Theory and Practice of Physical Culture, Sports and Tourism. Proceedings of the XIII All-Russian Scientific and Practical Conference, Kazan, April 16, 2025. Kazan: Volga State University of Physical Culture, Sports and Tourism. Pp. 424-425. EDN IXQMCT. (In Russ.)
- 13.** Tyulin, A.V. (2021). Transformation of the economic and legal reality caused by digitalization of society // Law and Economics. No. 10(404). Pp. 34-40. EDN XOQSVС. (In Russ.)
- 14.** Gorlova, I.I., Zorin, A.L., & Kryukov, A.V. (2020). Digitalization as a megatrend of modern society and its influence on culture // Tomsk State University Journal of Cultural Studies and Art History. No. 40. Pp. 20-37. DOI: 10.17223/22220836/40/2. EDN MGXXQL. (In Russ.)
- 15.** Velichko, A.I. (2025). Implementation of youth policy in the context of digitalization of the Union State of Russia and Belarus // Eurasian Integration: Economics, Law, Politics. 19(2). Pp. 157-168. EDN EBFVМR. (In Russ.)
- 16.** Davletshin, A.R., & Pak, L.G. (2022). Social responsibility of students in the context of digitalization of society // Pedagogical Bulletin. No. 23. Pp. 23-26. EDN WGUVGI. (In Russ.)
- 17.** Khatuntsev, N.A. (2020). Forensic computer-technical expertise in the light of digitalization of society // Expert-Criminalist. No. 2. Pp. 18-20. EDN ACKOTA. (In Russ.)
- 18.** Bondarskaya, T.A., Tursunov, B.O., Krasnoyaruzhskaya, U.K., & Nabieva, N.N. (2021). Influence of digitalization on safe personal development in society // Strategies for Countering Threats to Russia's Economic Security. Proceedings of the III All-Russian Forum on Economic Security, Tambov, October 27-28, 2020. Vol. II(III). Tambov: Tambov State Technical University. Pp. 134-146. EDN JVFQPE. (In Russ.)
- 19.** Sidelnikova, E. (2024). Digitalization as one of the causes of legal nihilism in modern Russian society // Issues of Russian Justice. No. 34. Pp. 34-40. EDN GPFQWS. (In Russ.)
- 20.** Kryanev, V.Yu. (2022). The problem of digitalization of modern society // Russian Economic Bulletin. 5(3). Pp. 37-40. EDN OKXJFL. (In Russ.)
- 21.** Velichko, A.I., & Sudorgin, O.A. (2025). Dynamics of changes in digital technologies of youth policy // Management. 13(2). Pp. 90-100. DOI: 10.26425/2309-3633-2025-13-2-90-100. EDN KCWZKP. (In Russ.)

Information about the author

Anton I. Velichko – Junior Researcher at the Department of Scientific Activities of the Office for the Coordination of Scientific Research

Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

The author declares no conflicts of interests.

Поступила в редакцию (Reserved) 11.08.2025

Поступила после рецензирования 23.09.2025

Принята к публикации (Accepted) 25.09.2025