

## ОБЗОРЫ

Научная статья

УДК 37.02

<https://doi.org/10.23951/2307-6127-2026-1-184-192>

### Междисциплинарный подход в дидактическом осмыслении видеоигры как педагогического инструмента: обзор литературы

Евгений Алексеевич Филоненко<sup>1</sup>, Пискунова Елена Витальевна<sup>2</sup>

<sup>1, 2</sup> Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена, Санкт-Петербург, Россия

<sup>1</sup> [Filonenko1998ea@mail.ru](mailto:Filonenko1998ea@mail.ru); <https://orcid.org/0009-0001-5034-873X>

<sup>2</sup> [l\\_piskunova@mail.ru](mailto:l_piskunova@mail.ru); <https://orcid.org/0000-0002-9296-3140>

#### Аннотация

В статье рассматривается междисциплинарный подход к осмыслению видеоигры как педагогического инструмента, основанный на синтезе философских и психологических исследований. Авторы показывают, что философия видеоигр позволяет трактовать их как культурный феномен, формирующий идентичность, ценностные установки и социальные нарративы, а психология раскрывает влияние игровых механик и сюжетов на когнитивные процессы, коммуникативные способности и эмоциональное состояние учащихся. Теоретическая значимость исследования заключается в комплексном анализе видеоигры как социально-культурного явления, которое может выступать не только средством досуга, но и инструментом воспитания и обучения, влияющим на формирование критического мышления, креативности, эмпатии и навыков взаимодействия. Практическая значимость работы выражается в разработке рекомендаций по педагогически целесообразному использованию видеоигр. В частности, предлагается учитывать сюжетно-нарративное и игромеханическое содержание видеоигр, их доступность для групповой деятельности, способность формировать моральные ориентиры и социальные роли, а также необходимость возрастной дифференциации и контроля игровой активности. Авторы подчеркивают, что даже видеоигры с элементами деструктивного содержания могут обладать дидактическим потенциалом при правильной педагогической интерпретации и сопровождении. Проведенный анализ подтверждает, что интеграция видеоигр в образовательный процесс способствует развитию метапредметных и личностных компетенций, формированию устойчивых этических установок и навыков совместной деятельности. Выявлена необходимость педагогического и родительского контроля, направленного на минимизацию негативных эффектов – игровой зависимости, агрессивного поведения, замещения реальных игровых практик виртуальными аналогами. Междисциплинарный анализ философских и психологических источников продемонстрировал, что дидактическое осмысление видеоигр открывает перспективы обновления методологии обучения и воспитания, включает в педагогический процесс современные цифровые практики и технологии. Работа адресована педагогам, психологам, философам образования и исследователям, заинтересованным в поиске форм применения цифровых технологий в обучении, и закладывает основу для дальнейших научных дискуссий о феноменологии видеоигр и их педагогическом потенциале.

**Ключевые слова:** видеоигра, компьютерная игра, междисциплинарный подход, психология видеоигр, философия видеоигр, видеоигры и педагогика, игропедагогика, эдьютейнмент

**Для цитирования:** Филоненко Е.А., Пискунова Е.В. Междисциплинарный подход в дидактическом осмыслении видеоигры как педагогического инструмента: обзор литературы // Научно-педагогическое обозрение. Pedagogical Review. 2026. Вып. 1 (65). С. 184–192. <https://doi.org/10.23951/2307-6127-2026-1-184-192>

## REVIEWS

Original article

**Interdisciplinary approach to the didactic conceptualization of video games as a pedagogical tool: a literature review***Evgeniy A. Filonenko<sup>1</sup>, Elena V. Piskunova<sup>2</sup>*<sup>1,2</sup> *Russian State Pedagogical University named after A.I. Herzen, St. Petersburg, Russian Federation*<sup>1</sup> *Filonenko1998ea@mail.ru; <https://orcid.org/0009-0001-5034-873X>*<sup>2</sup> *l\_piskunova@mail.ru; <https://orcid.org/0000-0002-9296-3140>***Abstract**

The article considers an interdisciplinary approach to understanding video games as a pedagogical tool, based on the synthesis of philosophical and psychological research. The authors show that the philosophy of video games allows us to interpret them as a cultural phenomenon that shapes identity, value systems, and social narratives, while psychology reveals the influence of game mechanics and plots on cognitive processes, communication skills, and the emotional state of students. The theoretical significance of the study lies in the comprehensive analysis of video games as a socio-cultural phenomenon that can act not only as a means of leisure, but also as an educational and training tool that influences the formation of critical thinking, creativity, empathy, and interaction skills. The practical significance of the work is expressed in the development of recommendations for the pedagogically appropriate use of video games. In particular, it is proposed to take into account the plot-narrative and game mechanics of video games, their availability for group activities, the ability to form moral guidelines and social roles, as well as the need for age differentiation and control of gaming activity. The authors emphasize that even video games with destructive elements can have didactic potential with proper pedagogical interpretation and support. The conducted analysis confirms that the integration of video games into the educational process contributes to the development of meta-subject and personal competencies, the formation of stable ethical attitudes and skills of joint activities. The need for pedagogical and parental control aimed at minimizing negative effects – gaming addiction, aggressive behavior, substitution of real gaming practices with virtual analogues – is revealed. An interdisciplinary analysis of philosophical and psychological sources demonstrated that the didactic understanding of video games opens up prospects for updating the methodology of teaching and education, includes modern digital practices and technologies in the pedagogical process. The work is addressed to teachers, psychologists, philosophers of education and researchers interested in finding forms of using digital technologies in teaching, and lays the foundation for further scientific discussions on the phenomenology of video games and their pedagogical potential.

**Keywords:** *video game, computer game, interdisciplinary approach, psychology of video games, philosophy of video games, video games and pedagogy, game pedagogy, edutainment*

**For citation:** Filonenko E.A., Piskunova E.V. Mezhdistsiplinarnyy podkhod v didakticheskom osmyslenii videoigry kak pedagogicheskogo instrumenta: obzor literatury [Interdisciplinary approach to the didactic conceptualization of video games as a pedagogical tool: a literature review]. *Nauchno-pedagogicheskoye obozreniye – Pedagogical Review*, 2026, vol. 1 (65), pp. 184–192. <https://doi.org/10.23951/2307-6127-2026-1-184-192>

**Введение**

В статье М.В. Кларина и И.М. Осмоловской [1] рассматривается развитие дидактики в условиях смены педагогической парадигмы. Авторы отмечают, что дидактика активно развивается через междисциплинарные исследования [1, с. 71–72], которые дают «более полное и глубокое представление о процессе обучения, включая нейрофизиологические и психологические процессы» [1, с. 70]. Также подчеркивается влияние информационно-коммуникационных технологий (ИКТ), требующих выявления «закономерностей проектирования и реализации [в рамках процесса обучения]» [1, с. 71], и феномена «клипового мышления», изменяющего восприятие материала современными школь-

никами [1, с. 71–73]. Важно изучать «особенности современного ребенка, влияние гаджетов на внимание, память, мышление, восприятие и применение знаний» [1, с. 71–72]. Цель работы – совершенствование дидактического знания через исследование неинституциональных полей его действия [1, с. 78–79].

Обращение к опыту использования видеоигр как педагогического инструмента представляет собой неинституциональное поле дидактики, благодаря которому обучение и воспитание школьника продолжается и вне школы [2]. Видеоигры и элементы геймификации способствуют формированию предметных, метапредметных и личностных знаний и умений [3–5]. Они обогащают эмоциональный и социальный опыт [6–9], который можно передавать будущему поколению [10]. Опросы национальных [11] и частных [12] агентств подтверждают эту тенденцию: видеоигры становятся привычным элементом досуга подростков и молодежи.

Важно доказать педагогические возможности видеоигр через обращение к философии и психологии, где они также выступают объектом исследования. Их результаты позволяют: 1) представить видеоигры как феномен, влияющий на человека и общество [4, 5, 13, 14], используя универсальные нарративы [6, 7, 15] и «процедурную риторику» [16]; 2) формировать и совершенствовать педагогическое знание и методы обучения [17, 18], рассматривая видеоигры как часть опыта повседневности школьника, его понимания окружающего мира.

Отсюда вытекает проблема нашего исследования. Современная дидактика сталкивается с трудностями интеграции цифровых инструментов, таких как видеоигры, в образовательный процесс. В условиях меняющихся образовательных тенденций и трансформации когнитивных способностей учеников педагогика должна обратиться к междисциплинарным исследованиям, чтобы осмыслить социально-культурные феномены. Видеоигра является таким феноменом, и ее педагогическое понимание достижимо через использование результатов междисциплинарных исследований.

Из проблемы закономерно создается цель статьи – на основе междисциплинарного обзора ряда актуальных отечественных авторов, исследующих видеоигры с позиции философии и психологии, продемонстрировать роль междисциплинарного подхода в понимании видеоигры как педагогического инструмента.

Для достижения цели статьи ставятся следующие задачи: 1) рассмотреть работы, анализирующие видеоигры с позиций философии; 2) рассмотреть работы, анализирующие видеоигры с позиций психологии; 3) синтезировать на основе проведенного междисциплинарного анализа общие черты, всеми науками характеризующие видеоигры как предмет исследования; 4) обосновать на основе выведенных черт из проведенного междисциплинарного анализа особенности видеоигры как инструмента педагогики и педагогического воздействия.

### **Материал и методы**

В статье применялись анализ, сравнение, синтез и дедукция. Анализ научной литературы позволил выделить ключевые черты видеоигры как педагогического инструмента; сравнение уточнило их схожие черты и различия; синтез объединил полученные результаты. На основе этого методом дедукции обоснована ценность междисциплинарного подхода при дидактическом осмыслении видеоигр как педагогического инструмента.

### **Результаты и обсуждение**

Не теряют своей актуальности в этом поле исследований работы Московского центра исследования видеоигр (МЦИВ), состоящего из ученых из МГУ и РГГУ во главе с А.С. Ветушинским, чьи исследования [15, 16] определяют направление деятельности этого центра.

В совокупности статей в монографии под редакцией Е.В. Галаниной А.С. Ветушинский исследует: 1) истоки феномена видеоигры [15, с. 13–31], 2) историю индустрии видеоигр [15, с. 32–74], 3) состояние Game Studies в России на 2015 г. [15, с. 132–152] и 4) философию видеоигр [15, с. 153–173]. Для педагогики важна последняя часть: он описывает три «онтологии видеоигры»: как

феномен культуры [15, с. 154–155], как возможность множества виртуальных миров [15, с. 155–157] и как технологическую среду [15, с. 157–159]. Автор связывает концепт (смысл) и платформу (пространство игры), где игрок выступает посредником: «если не придет игрок, то все это так и будет свернуто» [15, с. 159], а мир «создает под себя игрока» [15, с. 159]. В другой статье он отмечает, что в XXI в. видеоигра стала столь привычным культурным феноменом, что «мир все больше начал походить на игру» [15, с. 167], а человек воспринимает жизнь как подобие видеоигры.

А.С. Ветушинский также прослеживает развитие геймификации как феномена, выделяя в нем два этапа [16, с. 15–18]. Он дает определение геймификации как «методологии использования приемов игрового мышления с целью корректировки поведения за счет благоприятного эмоционального фона» [16, с. 27], направленной на повышение интереса к повседневным делам. Для этого в личную и профессиональную жизнь интегрируются элементы игрового прогресса: очки, уровни, древо навыков, достижения и др. [16, с. 27–28].

Работы [8, 9, 15] Е.В. Галаниной из Научного исследовательского Томского государственного университета конкретизируют приведенные ранее положения А.С. Ветушинского. Исследуя то, как видеоигры влияют на жизнь человека [15, с. 102–115] в целом и на трансформацию восприятия обществом мифа [9] и телесности [8] в частности, Галанина утверждает [8, с. 48; 9, с. 44], что видеоигра, позволяя по-разному реализовать человеку свою личность в героических/гендерных ролях и ситуациях, создает пространство для саморефлексии, самоидентификации и осмысления нарративов видеоигр обществом [15, с. 115–122] и культурой [15, с. 122–131]. Лаборатория исследования компьютерных игр (ЛИКИ), как и МЦИВ, также является одним из ключевых центров исследования видеоигр в рамках философии в целом и медиафилософии в частности. Здесь выделим работы А.С. Ленкевича [19, 20] и К.А. Очеретяного [21, 22], а также общие исследования [23, 24] коллектива ЛИКИ.

Одной из значимых работ, не утратившей актуальности и сегодня, является коллективная монография сотрудников ЛИКИ под общей редакцией В.В. Савчука. В этой монографии видеоигра утверждается как передатчик идей и смыслов в разных формах игровой ситуации [23, с. 42–53], как участник диалога между человеком и игровым пространством [23, с. 64–75], между игроками [223, с. 117–133]. В видеоигре меняются личность и ценности игрока, конструируется новое понимание механизмов взаимодействия в рамках системы социальных отношений [23, с. 134–148]. На примере другого общего исследования об образе другого в компьютерных играх коллектив авторов ЛИКИ показывает, как видеоигры репрезентуют и нацеливают игрока воспринимать собственные действия в рамках игрового процесса [24, с. 246–247], образы и характеры героев видеоигр [24, с. 248] и образ другого играющего человека [24, с. 247–248]. Благодаря этому видеоигры «становятся одним из способов... обнаружения социально-политических проблем и способов художественного высказывания... обретения личностной завершенности...» [24, с. 249–250].

А.С. Ленкевич исследует телесность игрока и его действия в процессе игры. По его мнению, видеоигры расширяют эмоциональный и чувственный опыт, «усиливая любой доступный в предыдущих медиа телесный опыт» [19, с. 24]. На примере *Brothers: A Tale of Two Sons* и *Getting Over It with Bennett Foddy* показано, что границы такого опыта могут строиться через взаимодействие как с одним персонажем [20, с. 42] или предметом [20, с. 45–55], так и с несколькими персонажами [19, с. 26]. Игровое погружение носит «телесный, перформативный характер» [19, с. 31], где «разрыв с телом» [19, с. 31] достигается через тренировку и повторение, превращаясь в навык. В итоге игрок «на уровне тела осваивает языки игры и алгоритмов, что становится второй натурой и переносится во внеигровые контексты» [19, с. 33].

К.А. Очеретяный сосредотачивается и на чувственном опыте игрока. По его мнению, видеоигра – это пространство личного переживания настоящего и прошлого [21, с. 42; 22, с. 75], позволяющее через сопереживание перейти к пониманию других через себя [21, с. 42] и заново осваивать собственное существование [22, с. 75]. Опыт игрока здесь персонифицирован [22, с. 73–75], а мир и персонажи игры вступают с ним в диалог о чувствах и эмоциях [21, с. 44].

Концептуально идеи коллективов ЛИКИ и МЦИВ есть [6, 7] у коллектива исследователей из Липецкого государственного педагогического университета им. П.П. Семенова-Тян-Шанского

(ЛГПУ) под руководством Д.А. Беляева. В своих исследованиях они фокусируют внимание на том, как полученный благодаря видеоиграм опыт формирует понимание социальной реальности настоящего у отдельного человека и у целого общества.

Д.А. Беляев в своих статьях показывает, что видеоигра может служить инструментом осмысления политики [6] и этики [7], а также описывает ее педагогическое применение [6, с. 244, 644–645]. В курсах политологии на примере Tropico 6, The Political Machine 2024 и Power and Revolution: Geopolitical Simulator 4 раскрывается [6, с. 641–644], как работа с интерфейсом, механиками и смыслами игр [6, с. 643–645] формирует знания о политическом процессе, его особенностях и закономерностях. В курсах по этике, опираясь на The Last of Us, Detroit: Become Human и The Witcher 3: Wild Hunt, демонстрируется [7, с. 238–242], как аналогичный подход помогает понять специфику морального выбора и его этический аспект в рамках изучения философии [7, с. 242–245].

Не теряют актуальности и ценности работы [13, 14] Н.В. Богачевой. Изучая взаимосвязь формирования когнитивных способностей и личностного темперамента играющих, автор приводит [14, с. 47] ряд выводов, показывающих различные реакции игроков с разным темпераментом [14, с. 38–41] и разными предпочтениями [14, с. 41–47] в ходе игрового процесса. Одновременно утверждается [13, с. 31–35] как позитивное, так и негативное влияние видеоигр на развитие креативности, зависящей не только от видеоигры как среды формирования креативности, но и от социальной среды играющего в видеоигры человека.

Из актуальных исследований интересны обзорные статьи [4, 5] тандема исследователей Н.Я. Агеева и И.Я. Дубовик из Московского государственного психолого-педагогического университета (МГППУ). Их результаты показывают: 1) агрессивное поведение в видеоиграх вызывается не содержанием видеоигр, а совокупностью факторов, находящихся за пределами пространства видеоигры [4, с. 114], 2) влияние видеоигр на индивидуально-психологические особенности «оказывает не сам жанр видеоигры, а те игровые механики, которые заложены в игру» [5, с. 105–106]. Важны работы О.В. Рубцовой и О.В. Саломатовой также из МГППУ [25–28]. Их статьи о детской игре в условиях цифровой трансформации в двух частях [25, 26] показывают: 1) игра в цифровом формате есть продолжение игры в иной форме и среде протекания [25, с. 27] и 2) перспективу типологизации цифровых игр и осмысления феномена цифровых игр, в частности видеоигр, как продолжение идей Л.С. Выготского об игре как зоне развития, без которой понимать мир сегодняшнего ребенка затруднительно [26, с. 23–24].

Работы О.В. Саломатовой [27, 28], исследующие поведение дошкольников при взаимодействии с видеоиграми в разных формах и при разных условиях, вслед за работами указанных нами ранее авторов демонстрируют и подтверждают: 1) конкретный жанр видеоигр может развивать один навык или наборов навыков результативнее других или в пользу/ущерб других [27, с. 106–107], 2) игровая культура современного дошкольника при взаимодействии с гаджетами начинается рано (в районе двух-четырех лет) и с возрастом увеличивается, но из-за этого качество реальных игровых практик снижается (замещается ее суррогатом в виртуальном мире), как и личный контроль за собственным поведением в понимании границ поведения и общения со сверстниками [28, с. 142–143].

### Заключение

В философских работах видеоигры изучаются как: 1) культурный феномен и средство самопознания; 2) пространство формирования личности, ее ценностей, идентичности, самости; 3) инструмент конструирования новых социальных и политических нарративов.

В психологических работах видеоигры изучаются как: 1) инструмент формирования ряда когнитивных процессов, коммуникативных навыков, командных навыков и частично креативности; 2) инструмент развития агрессии и зависимости от виртуальной среды.

В связи с этим их синтез позволяет констатировать, что сюжетно-нарративное и игромеханическое содержание видеоигр формирует поле игровой среды, его специфику, диалог с игроком и ролевое поведение игрока/группы игроков, где:

- 1) складываются ценностные ориентации, взгляд на событие/героя/окружения видеоигры;
- 2) осуществляется набор действий и установок, необходимых для воплощения игрового процесса.

На основе положений синтеза, обосновывая особенности видеоигры как педагогического инструмента, мы констатируем, что сюжеты и игромеханики видеоигр, даже те из них, какие могут содержать элементы деструкции, могут быть педагогически ценными и целесообразными.

Чтобы сделать видеоигру педагогически ценным и целесообразным инструментом, более безопасным и результативным в педагогических целях развития и воспитания, педагогу и родителю необходимо отбирать видеоигры:

- 1) чьи сюжеты не только привносят в досуг ученика развлекательный, но и воспитывающий характер, формирующий его личность, ценности, культуру, систему взглядов и ценностных ориентаций;
- 2) чьи игромеханики не только привносят в досуг ученика развлекательный, но и развивающий характер, обучающий умению или совокупности умений, связанных с личной и профессиональной жизнью ученика;
- 3) чье сюжетное и игромеханическое содержание доступно для групповой деятельности, развивает эмпатию и командный дух;
- 4) чье сюжетное и игромеханическое содержание должно становиться разнообразным, сложным и противоречивым поэтапно, доступным для конкретного возраста ученика.

Родителю и педагогу в этих рамках нужно формировать:

- 1) индивидуальные особенности и поведение личности ученика/ребенка в пределах и за пределами игрового поля видеоигры;
- 2) среду, в которой развивается и воспитывается ученик/ребенок в пределах и за пределами игрового поля видеоигры;
- 3) контроль и ограничения тех видеоигр, которые препятствуют прогрессивному, безопасному и гармоничному развитию личности ученика/ребенка в пределах и за пределами игрового поля видеоигры.

Таким образом, видеоигры могут рассматриваться как педагогический инструмент, поддающийся дидактическому осмыслению вне институциональных рамок. Междисциплинарный подход позволяет выявить их образовательные и воспитательные функции, а также показать видеоигру как социально-культурный феномен, влияющий на формирование знаний, умений и ценностей современных учеников.

Дальнейшее исследование взаимосвязей философии, психологии и педагогики, а также влияния взаимодействий учителей, родителей и детей при использовании видеоигр открывает перспективы новых научных диалогов и углубления понимания феноменологии видеоигр.

#### Список источников

1. Кларин М.В., Осмоловская И.М. Перспективные направления дидактических исследований: постановка проблемы // Образование и наука. 2020. Т. 22, № 10. С. 61–89. doi: 10.17853/1994-5639-2020-10-61-89
2. Филоненко Е.А. Педагогические возможности использования видеоигр как средства обучения в образовательном процессе школы // Управление качеством образования: теория и практика эффективного администрирования. 2025. № 3. С. 57–65.
3. Гребенкина А.С., Ляшко П.В. Формирование у школьников предметных умений по математике в процессе цифровой дидактической игры // Вестник Самарского университета. История, педагогика, филология. 2024. Т. 30, № 3. С. 104–111. doi: 10.18287/2542-0445-2024-30-3-104-111
4. Агеев Н.Я., Дубовик И.А. Влияние видеоигр с агрессивным контентом на эмоциональное состояние и поведение игроков: обзор современных исследований // Современная зарубежная психология. 2024. Т. 13, № 4. С. 108–119. doi: 10.17759/jmfp.2024130410
5. Агеев Н.Я., Дубовик И.А., Аракелова Д.А. Взаимосвязь характеристик видеоигр и индивидуально-психологических особенностей студентов // Психолого-педагогические исследования. 2024. Т. 16, № 1. С. 96–110. doi: 10.17759/psyedu.2024160106
6. Беляев Д.А. Политические темы и сюжеты в видеоигровых кибертекстах: процедурная медиаторика в контуре образовательных практик // Перспективы науки и образования. 2025. № 1 (73). С. 637–650. doi: 10.32744/pse.2025.1.41

7. Беляев Д.А. Этическая медиариторика в видеоигровых кибертекстах: процедурная экспликация моральных топик в образовательном контексте // *Перспективы науки и образования*. 2024. № 5 (71). С. 233–249. doi: 10.32744/pse.2024.5.14
8. Галанина Е.В. Гендер и виртуальная телесность в видеоиграх // *Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение*. 2025. № 58. С. 41–52. doi: 10.17223/22220836/58/5
9. Галанина Е.В. Измерение героического и мономиф в видеоиграх // *Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение*. 2019. № 33. С. 34–46. doi: 10.17223/22220836/33/3
10. Грицай Л.А. Видеоигры для воспитания родительской культуры молодежи: к постановке проблемы // *Видеоигры в современной медиакulturе: дискурсы, медиариторика и актуальные смыслы: материалы Всероссийской с международным участием научно-практической конференции, Липецк, 18 октября 2024 года*. Липецк: Липецкий государственный педагогический университет им. П.П. Семенова-Тян-Шанского, 2024. С. 53–59.
11. Гейминг по-русски // *Всероссийский центр изучения общественного мнения (ВЦИОМ): [сайт]*. URL: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/geiming-po-russki> (дата обращения: 24.05.2025).
12. «Вебер»: в видеоигры играют 44% россиян // *ТАСС*. URL: <https://tass.ru/obschestvo/23116805> (дата обращения: 24.05.2025).
13. Богачева Н.В. Компьютерные игры и креативность: позитивные аспекты и негативные тенденции // *Современная зарубежная психология*. 2017. Т. 6, № 4. С. 29–40. doi: 10.17759/jmfp.2017060403
14. Богачева Н. В. Эмпирическое исследование взаимосвязи когнитивных стилей у геймеров // *Право. Экономика. Психология*. 2015. № 2 (2). С. 36–39.
15. Галанина Е.В. *Видеоигры: введение в исследования*. Томск: Издательский дом Томского государственного университета, 2018. 396 с.
16. Ветушинский А.С. Больше, чем просто средство: новый подход к пониманию геймификации // *Социология власти*. 2020. Т. 32, № 3. С. 14–31. doi: 10.22394/2074-0492-2020-3-14-31
17. Осмоловская И.М. Проблема междисциплинарности в исследованиях процесса обучения // *Образование и наука*. 2017. Т. 19, № 7. С. 9–24. doi: 10.17853/1994-5639-2017-7-9-24
18. *Трансформация общего образования: персонифицированное обучение / под ред. А.П. Тряпицкой*. СПб.: Изд-во РГПУ им. А.И. Герцена, 2023. 176 с.
19. Ленкевич А.С. Деконструкция тела геймера: эксперименты разработчиков с интерфейсами и игровыми контроллерами // *Galactica Media: Journal of Media Studies*. 2025. Т. 7, № 2. С. 28–60.
20. Ленкевич А.С. На пути к медиаэстезису: производство присутствия в компьютерных играх // *Международный журнал исследований культуры*. 2019. № 1 (34). С. 20–33.
21. Очеретяный К.А. Компьютерные игры как Gesamtkunstwerk цифровой эпохи // *Международный журнал исследований культуры*. 2019. № 1 (34). С. 34–45.
22. Очеретяный К.А. Компьютерные игры: формы цифрового опыта // *Вопросы философии*. 2019. № 11. С. 66–77.
23. *Медиафилософия XII. Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр / под ред. В.В. Савчука*. СПб.: Фонд развития конфликтологии, 2016. 498 с.
24. Образ другого в компьютерных играх // *Вестник Санкт-Петербургского университета. Философия и конфликтология*. 2017. Т. 33, № 2. С. 242–253. doi: 10.21638/11701/spbu17.2017.212
25. Рубцова О.В., Саломатова О.В. Детская игра в условиях цифровой трансформации: культурно-исторический контекст (часть 1) // *Культурно-историческая психология*. 2022. Т. 18, № 3. С. 22–31. doi: 10.17759/chp.2022180303
26. Рубцова О.В., Саломатова О.В. Детская игра в условиях цифровой трансформации: культурно-исторический контекст (часть 2) // *Культурно-историческая психология*. 2022. Т. 18, № 4. С. 15–26.
27. Саломатова О.В. Связь типов видеоигр и коммуникативных навыков игроков юношеского возраста: систематический обзор литературы с использованием инструмента PRISMA // *Современная зарубежная психология*. 2023. Т. 12, № 4. С. 101–110.
28. Саломатова О.В. Компьютерная активность и особенности игровой деятельности в дошкольном возрасте // *Психолого-педагогические исследования*. 2022. Т. 14, № 1. С. 136–147. doi: 10.17759/psyedu.2022140110

## References

1. Klarin M.V., Osmolovskaya I.M. Perspektivnyye napravleniya didakticheskikh issledovaniy: postanovka problemy [Prospective directions of didactic research: problem statement]. *Obrazovaniye i nauka – Education and Science*, 2020, vol. 22, no. 10, pp. 61–89 (in Russian). DOI: 10.17853/1994-5639-2020-10-61-89

2. Filonenko E.A. Pedagogicheskiye vozmozhnosti ispol'zovaniya videoigr kak sredstva obucheniya v obrazovatel'nom protsesse shkoly [Pedagogical possibilities of using video games as a means of teaching in the educational process of school]. *Upravleniye kachestvom obrazovaniya: teoriya i praktika effektivnogo administrirovaniya – Quality Management of Education: Theory and Practice of Effective Administration*, 2025, no. 3, pp. 57–65 (in Russian).
3. Grebenkina A.S., Lyashko P.V. Formirovaniye u shkol'nikov predmetnykh umeniy po matematike v protsesse tsifrovoy didakticheskoy igry [Formation of subject skills in mathematics among schoolchildren in the process of a digital didactic game]. *Vestnik Samarskogo universiteta. Istoriya, pedagogika, filologiya – Vestnik of Samara University. History, Pedagogy, Philology*, 2024, vol. 30, no. 3, pp. 104–111 (in Russian). DOI: 10.18287/2542-0445-2024-30-3-104-111
4. Ageev N.Ya., Dubovik I.A. Vliyaniye videoigr s agressivnym kontentom na emotsional'noye sostoyaniye i povedeniye igrokov: obzor sovremennykh issledovaniy [The influence of video games with aggressive content on the emotional state and behavior of players: a review of modern research]. *Sovremennaya zarubezhnaya psikhologiya – Journal of Modern Foreign Psychology*, 2024, vol. 13, no. 4, pp. 108–119 (in Russian). DOI: 10.17759/jmfp.2024130410
5. Ageev N.Ya., Dubovik I.A., Arakelova D.A. Vzaimosvyaz' kharakteristik videoigr i individual'no-psikhologicheskikh osobennostey studentov [Relationship between video game characteristics and individual psychological features of students]. *Psikhologo-pedagogicheskiye issledovaniya – Psychological-Educational Studies*, 2024, vol. 16, no. 1, pp. 96–110 (in Russian). DOI: 10.17759/psyedu.2024160106
6. Belyaev D.A. Politicheskiye temy i syuzhety v videoigrovnykh kibertekstakh: protsedurnaya mediatorika v konture obrazovatel'nykh praktik [Political themes and plots in video game cybertexts: procedural media rhetoric in the framework of educational practices]. *Perspektivy nauki i obrazovaniya – Perspectives of Science and Education*, 2025, no. 1 (73), pp. 637–650 (in Russian). DOI: 10.32744/pse.2025.1.41
7. Belyaev D.A. Eticheskaya mediatorika v videoigrovnykh kibertekstakh: protsedurnaya eksplikatsiya moral'nykh topik v obrazovatel'nom kontekste [Ethical media rhetoric in video game cybertexts: procedural explication of moral topics in the educational context]. *Perspektivy nauki i obrazovaniya – Perspectives of Science and Education*, 2024, no. 5 (71), pp. 233–249 (in Russian). DOI: 10.32744/pse.2024.5.14
8. Galanina E.V. Gender i virtual'naya telesnost' v videoigrakh [Gender and virtual corporeality in video games]. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Kul'turologiya i iskusstvovedeniye – Tomsk State University Journal of Cultural Studies and Art Criticism*, 2025, no. 58, pp. 41–52 (in Russian). DOI: 10.17223/22220836/58/5
9. Galanina E.V. Izmereniye geroicheskogo i monomif v videoigrakh [Measurement of the heroic and monomyth in video games]. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Kul'turologiya i iskusstvovedeniye – Tomsk State University Journal of Cultural Studies and Art Criticism*, 2019, no. 33, pp. 34–46 (in Russian). DOI: 10.17223/22220836/33/3
10. Gritsay L.A. Videoigry dlya vospitaniya roditel'skoy kul'tury molodezhi: k postanovke problemy [Video games for the development of parental culture of youth: problem statement]. *Videoigry v sovremennoy mediakul'ture: diskursy, mediatorika i aktual'nyye smysly: materialy Vserossiyskoy s mezhdunarodnym uchastiyem nauchno-prakticheskoy konferentsii, Lipetsk, 18 oktyabrya 2024 goda* [Video Games in Modern Media Culture: Discourses, Media Rhetoric and Current Meanings: Proceedings of the All-Russian Scientific and Practical Conference with International Participation, Lipetsk, October 18, 2024]. Lipetsk, LSPU Publ., 2024. P. 53–59 (in Russian).
11. Geyming po-russki [Gaming in Russian]. *Vserossiiskiy tsentr izucheniya obshchestvennogo mneniya (VTsIOM)* [Russian Public Opinion Research Center (VCIOM)] (in Russian). URL: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/geiming-po-russki> (accessed 24 May 2025).
12. “Veber”: v videoigry igrayut 44% rossiyan [“Veber”: 44% of Russians play video games]. *TASS* (in Russian). URL: <https://tass.ru/obschestvo/23116805> (accessed 24 May 2025).
13. Bogacheva N.V. Komp'yuternyye igry i kreativnost': pozitivnyye aspekty i negativnyye tendentsii [Computer games and creativity: positive aspects and negative trends]. *Sovremennaya zarubezhnaya psikhologiya – Journal of Modern Foreign Psychology*, 2017, vol. 6, no. 4, pp. 29–40 (in Russian). DOI: 10.17759/jmfp.2017060403
14. Bogacheva N.V. Empiricheskoye issledovaniye vzaimosvyazi kognitivnykh stiley u geymerov [Empirical study of the relationship between cognitive styles in gamers]. *Pravo. Ekonomika. Psikhologiya – Law. Economics. Psychology*, 2015, no. 2 (2), pp. 36–39 (in Russian).
15. *Videoigry: vvedeniye v issledovaniya* [Video Games: Introduction to Research]. Ed. E.V. Galanina. Tomsk, Tomsk State University Publ., 2018. 396 p. (in Russian).
16. Vetushinskiy A.S. Bol'she, chem prosto sredstvo: novyy podkhod k ponimaniyu geymifikatsii [More than just a tool: a new approach to understanding gamification]. *Sotsiologiya vlasti – Sociology of Power*, 2020, vol. 32, no. 3, pp. 14–31 (in Russian). DOI: 10.22394/2074-0492-2020-3-14-31
17. Osmolovskaya I.M. Problema mezhdistsiplinarnosti v issledovaniyakh protsessa obucheniya [The problem of interdisciplinarity in the study of the learning process]. *Obrazovaniye i nauka – Education and Science*, 2017, vol. 19, no. 7, pp. 9–24 (in Russian). DOI: 10.17853/1994-5639-2017-7-9-24

18. *Transformatsiya obshchego obrazovaniya: personifitsirovannoye obucheniye* [Transformation of General Education: Personalized Learning]. Ed. A.P. Tryapitsyna. Saint Petersburg, RGPU im. A.I. Gertsena Publ., 2023. 176 p. (in Russian).
19. Lenkevich A.S. Dekonstruktziya tela geymera: eksperimenty razrabotchikov s interfeysami i igrovymi kontrollerami [Deconstruction of the gamer's body: developers' experiments with interfaces and game controllers]. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 2025, vol. 7, no. 2, pp. 28–60 (in Russian).
20. Lenkevich A.S. Na puti k mediaestezisu: proizvodstvo prisutstviya v komp'yuternykh igrakh [Towards mediaaesthesis: production of presence in computer games]. *Mezhdunarodnyy zhurnal issledovaniy kul'tury – International Journal of Cultural Research*, 2019, no. 1 (34), pp. 20–33 (in Russian).
21. Ocheretyanyy K.A. Komp'yuternyye igry kak Gesamtkunstwerk tsifrovoy epokhi [Computer games as Gesamtkunstwerk of the digital age]. *Mezhdunarodnyy zhurnal issledovaniy kul'tury – International Journal of Cultural Research*, 2019, no. 1 (34), pp. 34–45 (in Russian).
22. Ocheretyanyy K.A. Komp'yuternyye igry: formy tsifrovogo opyta [Computer games: forms of digital experience]. *Voprosy filosofii – Problems of Philosophy*, 2019, no. 11, pp. 66–77 (in Russian).
23. *Mediafilosofiya XII. Igra ili real'nost'?* Opyt issledovaniya komp'yuternykh igr [Media Philosophy XII. Game or Reality? The Experience of Researching Computer Games]. Ed. V.V. Savchuk. Saint Petersburg, Fond razvitiya konfliktologii Publ., 2016. 498 p. (in Russian).
24. Obraz drugogo v komp'yuternykh igrakh [The image of the other in computer games]. *Vestnik Sankt-Peterburgskogo universiteta. Filosofiya i konfliktologiya – Vestnik of Saint Petersburg University. Philosophy and Conflict Studies*, 2017, vol. 33, no. 2, pp. 242–253 (in Russian). DOI: 10.21638/11701/spbu17.2017.212
25. Rubtsova O.V., Salomatova O.V. Detskaya igra v usloviyakh tsifrovoy transformatsii: kul'turno-istoricheskiy kontekst (chast' 1) [Children's play in the context of digital transformation: cultural-historical perspective (Part 1)]. *Kul'turno-istoricheskaya psikhologiya – Cultural-Historical Psychology*, 2022, vol. 18, no. 3, pp. 22–31 (in Russian). DOI: 10.17759/chp.2022180303
26. Rubtsova O.V., Salomatova O.V. Detskaya igra v usloviyakh tsifrovoy transformatsii: kul'turno-istoricheskiy kontekst (chast' 2) [Children's play in the context of digital transformation: cultural-historical perspective (Part 2)]. *Kul'turno-istoricheskaya psikhologiya – Cultural-Historical Psychology*, 2022, vol. 18, no. 4, pp. 15–26 (in Russian).
27. Salomatova O.V. Svyaz'tipov videoigri kommunikativnykh navykov igrokov yunosheskogo vozrasta: sistematischeskiy obzor literatury s ispol'zovaniem instrumenta PRISMA [The relationship between types of video games and communication skills of young players: a systematic literature review using the PRISMA tool]. *Sovremennaya zarubezhnaya psikhologiya – Journal of Modern Foreign Psychology*, 2023, vol. 12, no. 4, pp. 101–110 (in Russian).
28. Salomatova O.V. Komp'yuternaya aktivnost' i osobennosti igrovoy deyatel'nosti v doshkol'nom vozraste [Computer activity and features of gaming activity in preschool age]. *Psikhologo-pedagogicheskiye issledovaniya – Psychological-Educational Studies*, 2022, vol. 14, no. 1, pp. 136–147 (in Russian). DOI: 10.17759/psyedu.2022140110

#### *Информация об авторах*

**Филоненко Е.А.**, аспирант, Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена (наб. р. Мойки, 48, Санкт-Петербург, Россия, 191186).  
E-mail: Filonenko1998ea@mail.ru; ORCID ID: 0009-0001-5034-873X; SPIN-код: 3334-1315.

**Пискунова Е.В.**, доктор педагогических наук, профессор, Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена (наб. р. Мойки, 48, Санкт-Петербург, Россия, 191186).  
E-mail: l\_piskunova@mail.ru; ORCID ID: 0000-0002-9296-3140; SPIN-код: 3376-0351.

#### *Information about the authors*

**Filonenko E.A.**, Postgraduate Student, Herzen State Pedagogical University of Russia (Naberezhnaya reki Moyki, 48, Saint Petersburg, Russian Federation, 191186).  
E-mail: Filonenko1998ea@mail.ru; ORCID ID: 0009-0001-5034-873X; SPIN-code: 3334-1315.

**Piskunova E.V.**, Doctor of Pedagogical Sciences, Professor, Herzen State Pedagogical University of Russia (Naberezhnaya reki Moyki, 48, Saint Petersburg, Russian Federation, 191186).  
E-mail: l\_piskunova@mail.ru; ORCID ID: 0000-0002-9296-3140; SPIN-код: 3376-0351.

*Статья поступила в редакцию 22.08.2025; принята к публикации 29.12.2025*

*The article was submitted 22.08.2025; accepted for publication 29.12.2025*