

Научная статья
УДК 371.123
ББК 74.04

<https://doi.org/10.31862/2218-8711-2026-1-292-303>
5.8.1. Общая педагогика, история педагогики и образования

АНАЛИЗ БЛОГОВ О ВИДЕОИГРАХ И ИХ ПОТЕНЦИАЛ В ПЕДАГОГИЧЕСКОМ КОНТЕКСТЕ

ANALYSIS OF VIDEO GAME BLOGS AND THEIR POTENTIAL
IN THE EDUCATIONAL CONTEXT

Филоненко Евгений Алексеевич

Аспирант Института педагогики, Российский государственный педагогический университет им. А. И. Герцена, Санкт Петербург, Учитель истории и обществознания ГБОУ СОШ № 152 Красногвардейского района Санкт-Петербурга имени Героя Российской Федерации Т. А. Апакидзе
E-mail: fi1onenkoea25@gmail.com

Filonenko Evgeny A.

PhD Post-graduate Student, Institute of Pedagogy, The Herzen State Pedagogical University of Russia, Saint Petersburg, History and Social Studies Teacher, State School No. 152 of the Krasnogvardeysky District of Saint Petersburg named after Hero of the Russian Federation T. A. Apakidze
E-mail: fi1onenkoea25@gmail.com

Аннотация. Актуальность исследования обусловлена тем, что видеоигры стали неотъемлемой частью досуга современных школьников и оказывают заметное влияние на их когнитивное и эмоциональное развитие. В статье предложен универсальный формат структуры педагогического видеоблога для углубленного изучения феномена видеоигры как педагогического инструмента.

Abstract. The relevance of the study stems from the fact that video games have become an integral part of modern schoolchildren's leisure time and have a noticeable impact on their cognitive and emotional development. The article suggests a universal format for the structure of a pedagogical video blog for an in-depth study of the phenomenon of video games as a pedagogical tool.



Контент доступен по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 International License
The content is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

© Филоненко Е. А., 2026

Ключевые слова: видеоигра, блог, блогосфера, игропедагогика, эдьютейнмент, цифровые технологии, цифровая образовательная среда

Keywords: video game, blog, blogosphere, game-based pedagogy, edutainment, digital technologies, digital educational environment

Для цитирования: Филоненко Е. А. Анализ блогов о видеоиграх и их потенциал в педагогическом контексте // Проблемы современного образования. 2026. № 1. С. 292–303. <https://doi.org/10.31862/2218-8711-2026-1-292-303>.

Cite as: Filonenko E. A. Analysis of Video Game Blogs and Their Potential in the Educational Context. *Problemy sovremennogo obrazovaniya*. 2026, No. 1, pp. 292–303. <https://doi.org/10.31862/2218-8711-2026-1-292-303>.

Введение

Для осмысления видеоигры формат научной статьи не в состоянии передать сущность феномена видеоигры во всей его полноте как многомерного междисциплинарного феномена [1]. Когда мы читаем авторский научный текст о видеоигре, во-первых, получаем авторскую интерпретацию сущности конкретной видеоигры и, во-вторых, результат научного исследования, зафиксированного как бы в статике.

Видеоигра как феномен и действия, происходящие в ее рамках, динамичны, подвержены постоянным изменениям и влияниям, связанным с объектом (видеоигрой) и субъектом (игроком) в ходе игрового процесса. Иначе говоря, чтобы увидеть, как видеоигра влияет на человека и как она работает с его психическим состоянием, ее некорректно фиксировать в моменте, а необходимо отражать в движении. Это позволяет увидеть феномен видеоигры в педагогическом ключе более объективно.

Это необходимо, поскольку видеоигра сегодня – повседневный элемент досуга современного школьника, что зафиксировано недавними опросами крупных социологических агентств¹. Уходя в видеоигры на 2–3 часа каждый день, школьник за это время может находиться в разных психологических состояниях, которые формируются под влиянием игровых механик и игровых нарративов. Наблюдение за поведением ученика в ходе игрового процесса и фиксация выявленных закономерностей совершения тех или иных поступков – ценная информация педагогического характера, благодаря которой феномен видеоигры поддается реальному педагогическому осмыслению.

Мы считаем, что видеоигру как инструмент игропедагогики [2; 3] и эдьютейнмента [4; 5], осмысляющих игровые методы обучения в разных плоскостях,

¹ Видеоигры – и кто в них играет? 19.08.2019. URL: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/videoigry-i-kto-v-nikh-igraet> (дата обращения: 24.05.2025); «Вебер»: в видеоигры играют 44% россиян. 12.02.2025. URL: <https://tass.ru/obschestvo/23116805> (дата обращения: 24.05.2025).

реальной и виртуальной, в педагогических целях, педагогу-исследователю нужно изучать с позиций междисциплинарного анализа [6–9]. Для этого необходимо использовать инструментарий медиафилософии и социологии, в особенности в рамках цифровой среды и цифровой реальности. Понимание видеоигр в этих науках имеет невыраженный педагогический компонент и инструментарий, которые можно использовать в чисто педагогических целях. Более того, такого рода анализ согласуется с учетом современных тенденций, меняющих образовательную парадигму, и запросами на их осмысления со стороны профессионального педагогического сообщества [10–12].

Этим целям может служить блог в Интернете. В распоряжении педагога-исследователя блог становится дополнительным инструментом понимания либо явлений, принадлежащих к предмету исследования педагогической науки (т. е. институциональных), либо явлений, не принадлежащих к предмету исследования педагогической науки (т. е. внеинституциональных). Более того, блог в этой связи позволяет компенсировать отсутствие наглядности в научных статьях, изучающих какой-либо феномен в динамике, а не в статике.

Материалы и методы

Материалом статьи послужили авторские профессиональные блоги педагогов и научных исследователей в области образования и смежных с ней дисциплин из разных стран, посвященных исследованию видеоигр, на платформе YouTube. Ракурс нашего исследования сосредоточен на платформе YouTube, так как видеоблоги на ней демонстрируют мировой опыт осмысления видеоигры как феномена.

На основе методов анализа и сравнения авторских блогов мы выделяем преимущества формата блога как поля коммуникации и взаимодействия между представителями научно-педагогического сообщества и смежных с ними дисциплин в целях осмысления видеоигры как педагогического инструмента.

Результаты и обсуждения

Блог как формат, его сущность и специфика. Для педагога и научного работника в сфере образования блог как формат обрел свои характерные черты к середине второго десятилетия XXI в. [13]. В разные периоды, условно делящиеся по изобретенным новациям [13, с. 17], педагог и научный работник в сфере образования получили и получают в свое педагогическое распоряжение разнообразный инструментарий для профессиональной деятельности: веб-страницы [13, с. 18], веб-приложения [13, с. 18], образовательные ресурсы [13, с. 19], VR-технологии [13, с. 20–21], онлайн-курсы [13, с. 21–22], технологии ИИ [13, с. 22–23].

С 2003 г. блог как формат для ученого остается актуальным способом кооперации и обмена мнениями с единомышленниками из разных сфер науки, институтов и стран [13, с. 19; 14, с. 107–111]. Научный блог, как и в случае с другими

разновидностями блогов [13, с. 19; 15, с. 65–66], «способствует расширению круга социальных связей» [16, с. 128] и позволяет в рамках профессии «поделиться с читателем своими компетенциями, предпочтениями, ценностями и взглядами» [16, с. 129] вне правил и четких регламентов. Возникает возможность оставить в рамках блога комментарии к авторскому материалу [17, с. 87], без посредников обменяться точками зрения в рамках переписок [18, с. 262–264], с опорой на личное понимание темы или проблемы, создавать авторскую логику изложения материала и его наглядность [16, с. 125–126; 19, с. 219–225].

Все это в профессиональном контексте педагога и научного работника в сфере образования позволяет иначе персонализировать и профессионализировать педагогический контент [19, с. 225; 20, с. 90–91; 21, с. 133–136], расширить поля коммуникации с коллегами, учениками и их родителями [22, с. 226–227; 23, с. 132–135; 24, с. 40–45].

Примеры зарубежных блогов ученых, исследующих видеоигры. Презентацию результатов анализа мы начнем с зарубежных авторских блогов. Информация была собрана к концу октября – началу ноября 2025 года (табл. 1).

Выбранные блоги мы анализировали по следующим показателям:

- 1) название блога;
- 2) исследовательская рамка (профильная (название предмета) / междисциплинарная (названия предметов));
- 3) численность участников блога (индивидуальный / командный (уточнение)),
- 4) форматы наглядности (записи лекций и конференций / обзоры и трансляции видеоигр / интервью и подкасты);
- 5) прикладная ориентация блога (теоретический / практический);
- 6) средняя продолжительность видео (в мин.);
- 7) число подписчиков;
- 8) количество видео в блоге;
- 9) наличие структуры блога (+/-);
- 10) принадлежность блога (педагогический / иной (детали)).

Таблица 1

Анализ зарубежных блогов педагогов-практиков и академических исследователей, изучающих видеоигры в разных дисциплинах (составлена автором)

Принадлежность блога	Педагогический	Иной	Педагогический	Иной	Иной
Наличие структуры	+	+	+	-	+
Количество видео в блоге	165	50	76	145	49
Число подписчиков	638 чел.	399 чел.	15,5 тыс. чел.	220 чел.	560 чел.

Средняя продолжительность видео	13–15 мин	10 мин	20–30 мин	15 мин	10–15 мин
Прикладная ориентация блога	Теоретический и практический	Теоретический	Практический	Теоретический	Теоретический
Форматы наглядности	1) Обзоры и трансляции видеоигр; 2) записи лекций и конференций; 3) интервью и подкасты	1) Обзоры и трансляции видеоигр; 2) записи лекций и конференций	1) Обзоры и трансляции видеоигр; 2) записи лекций и конференций; 3) интервью и подкасты	Записи лекций и конференций	Интервью и подкасты
Численность участников блога	Командный (подразделение в рамках института)	Индивидуальный	Индивидуальный	Командный (подразделение в рамках института, ассоциации RIDIVI)	Командный (подразделение в составе ассоциации RIDIVI)
Исследовательская рамка	Профильная (немецкий язык, литература, медиа)	Профильная (литература, французский язык)	Междисциплинарная (история, география, медиа, педагогика)	Профильная (история, медиа, педагогика)	Междисциплинарная (история, медиа, педагогика)
Название блога	ZfdC (Центр дидактических исследований компьютерных игр) ¹	LittJV (Littérature et jeux vidéo), Литература и видеоигры ²	JVN (Jeux Vidéo et Histoire), Видеоигры и история ³	Historia y Videojuegos, История и видеоигры ⁴	The Good Gamer, Хороший Геймер ⁵

¹ Das Zentrum für didaktische Computerspielforschung (ZfdC) an der PH Freiburg. 2017. URL: <https://www.youtube.com/@zfdc/featured> (дата обращения: 15.08.2025).

² LittJ V (Littérature et jeux vidéo). 2017. URL: <https://www.youtube.com/c/Litt%C3%A9ratureetjeuxvid%C3%A9o> (дата обращения: 15.08.2025).

³ JVN – Jeux Vidéo et Histoire. 2011. URL: <https://www.youtube.com/@JVH/featured> (дата обращения: 15.08.2025).

⁴ Historia y Videojuegos. 2012. URL: <https://www.youtube.com/@historiayvideojuegos9809> (дата обращения: 15.08.2025).

⁵ The Good Gamer. 2018. URL: <https://www.youtube.com/@TheGoodGamer/featured> (дата обращения: 15.08.2025).

Изученные видеоблоги обладают следующими сходствами и различиями:

1. Авторы блогов – исследователи, изучающие видеоигры либо в рамках одной конкретной области знания, либо в рамках междисциплинарной связи.
2. Авторы блогов являются представителями научно-исследовательских сообществ и ассоциаций, объединяющихся в рамках одной либо нескольких научных дисциплин.
3. Сюжетное содержание видеоигр в блогах всегда поясняется и описывается слушателю-зрителю либо целиком, либо концептуально.

4. Элементы видеоигры всегда демонстрируются слушателю-зрителю в статичном (серия изображений) или динамичном (серия видеофрагментов) видах.
5. Сюжеты видео в блогах для слушателя-зрителя строятся вокруг одной темы и логично взаимосвязанных подтем в рамках одной темы.
6. Информация в рамках видео доносится слушателю-зрителю либо в структурированной, либо в свободной форме.

Если синтезировать полученную информацию об указанных выше видеоблогах, мы наблюдаем ряд закономерностей. Последние позволяют отечественным педагогам-исследователям использовать блог как средство коммуникации и обмена своими наработками в профессиональных целях.

Эталонный блог педагога-исследователя или педагога-практика, изучающего или осмысляющего видеоигры в педагогических целях, должен иметь:

1. Раздел, посвященный теоретическому анализу сюжетов и механик видеоигр самим педагогом-исследователем и педагогом-практиком. Благодаря этому автор показывает себе и другим исследователям феномена видеоигры, что он лично осмысляет объект и предмет своего исследовательского ракурса, изучая феномен непосредственно в среде его, феномена, протекания.
2. Раздел, презентующий записи конференций педагога-исследователя и педагога-практика. Благодаря этому автор демонстрирует себе и другим исследователям феномена причастность к профессиональному сообществу ученых.
3. Раздел, показывающий практические наработки и результаты использования, а также апробации видеоигр в реальных педагогических условиях. Благодаря этому автор доказывает себе и другим исследователям феномена видеоигры, что его теоретические положения имеют прикладную базу и, следовательно, основываются на эмпирическом опыте.

Эталонный ролик блога педагога-исследователя или педагога-практика, изучающего или осмысляющего видеоигры в педагогических целях, должен иметь:

1. Среднюю продолжительность 20–25 мин. Данное время оптимально для пояснения теоретических положений и их демонстрации в рамках видеоигры.
2. Структуру, разделяющую главную тему и подтемы в рамках главной темы.
3. Наглядность, позволяющую проследить логику использования видеоигры как педагогического инструмента в рамках серии изображений или видеотрывков из самой видеоигры.

Примеры отечественных блогов ученых, исследующих видеоигры. На основе наработок указанных ранее блогов нам представляется перспективным создавать аналогичные по форме и подаче отечественные аналоги видеоблогов о видеоиграх. Но подобного рода практик в рамках русского сегмента Интернета существует не так много. Приведем примеры отечественных научных блогов о видеоиграх, где последние изучаются и рассматриваются в разных научных плоскостях, также в формате таблицы (табл. 2). Показатели анализа и сравнения блогов те же, что и в рамках табл. 1.

Таблица 2

Анализ отечественных академических блогов исследователей, изучающих видеоигры в разных дисциплинах (составлена автором)

Принадлежность блога	Иной	Иной	Иной	Педагогический
Наличие структуры	–	–	+	+
Количество видео в блоге	18	39	71	30
Число подписчиков	308 чел.	281 чел.	3,2 тыс. чел.	11 чел.
Средняя продолжительность видео	13–15 мин	25–35 мин	Больше 1 часа	20–25 мин
Прикладная ориентация блога	Теоретический	Теоретический	Теоретический	Теоретический и практический
Форматы наглядности	Записи лекций и конференций	Записи лекций и конференций	1) Записи лекций и конференций; 2) интервью и подкасты	1) Обзоры и трансляции видеоигр; 2) записи лекций и конференций
Численность участников блога	Командный (представители разных институтов)	Командный (подразделение в рамках института)	Индивидуальный	Индивидуальный
Исследовательская рамка	Профильная (философия, медиафилософия)	Профильная (философия, медиафилософия)	Профильная (философия, медиафилософия)	Профильная (история, литература, педагогика)
Название блога	Moscow Game Center, Московский центр исследований видеоигр ¹	Центр медиафилософии и ЛИКИ (Лаборатория Исследования Компьютерных Игр) ²	Vetushinskiy Gore Philosophy, или блог Александра Ветущинского ³	VideoGamesPedagogy – Видеоигры и педагогика ⁴

¹ Moscow Game Center. 2018. URL: <https://www.youtube.com/@moscowgamecenter6485/videos> (дата обращения: 15.08.2025).

² Центр Медиафилософии. 2013. URL: <https://www.youtube.com/@YouMediaphilosophy> (дата обращения: 15.08.2025).

³ Vetushinskiy Gore Philosophy. 2012. URL: <https://www.youtube.com/@vetushinskiy> (дата обращения: 15.08.2025).

⁴ VideoGamesPedagogy – Видеоигры и педагогика. 2024. URL: <https://www.youtube.com/@VideoGamesPedagogy> (дата обращения: 13.02.2025).

Анализ отечественных блогов в сравнении с зарубежными заметно отличается. Отечественные блоги не являются междисциплинарными, а концентрируются на одном профиле. В отличие от зарубежных у двух отечественных блогов есть структура, а у двух других ее нет. Также у одного блога присутствуют не только записи лекций / конференций, но и обзоры видеоигр, их сюжетов и игромеханических элементов. Из отечественных видеоблогов только один блог посвящен педагогическому осмыслению видеоигр, в то время как остальные посвящены их философскому и медиафилософскому осмыслению.

На примерах отечественных блогов мы видим, что отечественные педагоги-исследователи и научное педагогическое сообщество недооценивают формат блога в качестве наглядного инструмента в рамках понимания видеоигры как педагогического инструмента. Примеры двух отечественных блогов, “Vetushinskiy Gore Philosophy” и “VideoGamesPedagogy”, убедительно показывают, что формат блога может быть для педагога-исследователя перспективным полем, где видеоигра как феномен объясняется наглядно и доступно для разных научных целей.

Выводы и заключение

Проведенное исследование подтвердило актуальность обращения к феномену видеоигр в педагогическом контексте и обозначило перспективность использования блогосферы как инструмента научного анализа и педагогической практики. Современные видеоигры, являясь неотъемлемой частью повседневной жизни учащихся, формируют особое пространство взаимодействия, в котором происходят процессы когнитивного, эмоционального и ценностного развития личности. В этом контексте блогосфера, в особенности видеоблоги, представляет собой гибкий медиум, способный визуализировать и репрезентировать сложные педагогические явления в их движении и изменчивости.

Анализ отечественных и зарубежных блогов, посвященных видеоиграм, выявил существенные различия в подходах к их структуре, содержанию и функциональной направленности. Зарубежные блоги чаще характеризуются междисциплинарностью, системностью подачи материала и ориентацией на профессиональное научное сообщество, что позволяет им выполнять не только коммуникативную, но и исследовательско-прикладную функцию.

Отечественная практика, напротив, преимущественно концентрируется на философском или медиафилософском осмыслении видеоигр, что указывает на недостаточную разработанность педагогического измерения данного направления. Вместе с тем выявленные примеры отечественных блогов, таких как “VideoGamesPedagogy” и “Vetushinskiy Gore Philosophy”, демонстрируют потенциал этого формата как средства популяризации научных знаний и педагогической рефлексии.

Сформулированный в рамках исследования универсальный подход к структуре педагогического блога включает интеграцию теоретического анализа, практических кейсов и визуальных материалов, обеспечивающих наглядность и доступность представляемых идей. Использование видеоблогов как дополнительного педагогического инструмента позволяет компенсировать недостаток эмпирической иллюстративности традиционных научных публикаций и содействует внедрению инновационных форм обучения.

Изложенное выше позволяет утверждать, что блог как инструмент в распоряжении педагога-исследователя способствует формированию нового типа педагогической коммуникации, основанной на синтезе научного анализа, визуального представления и интерактивного взаимодействия с аудиторией, что отвечает требованиям цифровой эпохи и современным тенденциям развития образования.

Список источников

1. *Васильев А. А.* Термин «компьютерная игра»: опыт междисциплинарного анализа // Пролог: журнал о праве. 2021. № 2 (30). С. 131–138. DOI: <https://doi.org/10.21639/2313-6715.2021.2.13>.
2. *Беляева Л. А., Новикова О. Н.* Игра как форсайт-технология и ее значение для бытия человека в культуре постмодерна // Социум и власть. 2018. № 3 (71). С. 112–118.
3. *Быстрицкая Е. В., Неверкович С. Д.* Игропедагогика: формирование рефлексивной и проектной культуры мышления // Педагогико-психологические и медико-биологические проблемы физической культуры и спорта. 2021. Т. 16, № 1. С. 140–147.
4. *Данилова Л. Н., Тинков В. Д.* Современные тенденции развития эдьютейнмент-технологий в странах Азии // Ярославский педагогический вестник. 2023. № 4 (133). С. 21–29. DOI: https://doi.org/10.20323/1813-145X_2023_4_133_21.
5. *Инкижекова М. С., Николаев Н. Ю.* Веб-квест в системе эдьютейнмента // Человек. Культура. Образование. 2020. № 4 (38). С. 181–196. DOI: <https://doi.org/10.34130/2233-1277-2020-4-181>.
6. *Филоненко Е. А.* Французские и польские наработки и опыты использования компьютерных игр на уроках истории и обществознания // Студент – Исследователь – Учитель: материалы 26-й Межвузовской студенческой науч. конф., Санкт-Петербург, 08–19 апреля 2024 г. СПб.: РГПУ им. А. И. Герцена, 2025. С. 349–355.
7. *Гребенкина А. С.* Использование цифровых игр для достижения метапредметных результатов обучения лицеистов // Современный учитель: профессиональная компетентность и социальная значимость. Донецк: Донецкий гос. ун-т, 2025. С. 78–84.
8. *Белов С. И.* Японский опыт использования видеоигр с историческим сюжетом как инструмента политики памяти // Вопросы истории. 2022. № 3–1. С. 175–185. DOI: <https://doi.org/10.31166/VoprosyIstorii202203Statyi31>.
9. *Бибарсов Д. А.* Виртуальная игрофикация экономической сферы современного общества // Каспийский регион: политика, экономика, культура. 2023. № 1 (74). С. 128–133. DOI: https://doi.org/10.54398/1818510X_2023_1_128.
10. *Кларин М. В., Осмоловская И. М.* Перспективные направления дидактических исследований: постановка проблемы // Образование и наука. 2020. Т. 22, № 10. С. 61–89. DOI: <https://doi.org/10.17853/1994-5639-2020-10-61-89>.
11. Трансформация общего образования: персонифицированное обучение: моногр. / под ред. А. П. Тряпицыной. СПб.: Изд-во РГПУ им. А. И. Герцена, 2023. 176 с.
12. *Богуславский М. В.* Педагогика цифровой эпохи в контексте образовательной реальности // Народное образование. 2020. № 6 (1483). С. 34–45.

13. Богуславский М. В. Развитие цифровых образовательных технологий в конце XX – начале XXI вв. // Педагогика. 2023. Т. 87, № 3. С. 16–27.
14. Ягудина А. Р. Блогеры как регуляторы общественного мнения // Мир науки и мысли. 2023. № 2. С. 105–112.
15. Корабельская В. В. Роль видеоблога в современной интернет-коммуникации // Хроноэкономика. 2020. № 4 (25). С. 62–71.
16. Панкратова Е. В. Социологический анализ блогерства как нового канала социальной мобильности // Вестн. Нижегородского ун-та им. Н. И. Лобачевского. Сер.: Социальные науки. 2023. № 3 (71). С. 125–131. DOI: https://doi.org/10.52452/18115942_2023_3_125.
17. Карасик В. И. Читательский комментарий как речевой жанр современной российской блогосферы // Жанры речи. 2024. Т. 19, № 1 (41). С. 79–89. DOI: <https://doi.org/10.18500/2311-0740-2024-19-1-41-79-89>.
18. Кириллов А. Г. Трансформация жанра блога в программах обмена мгновенными сообщениями // Жанры речи. 2017. № 2 (16). С. 260–267. DOI: <https://doi.org/10.18500/2311-0740-2017-2-16-260-267>.
19. Абросимова Е. Е., Скрыпникова Е. М., Филипова А. Г. Образовательные видеоблоги: специфика контента для детско-подростковой аудитории // Комплексные исследования детства. 2024. Т. 6, № 3. С. 217–227. DOI: <https://doi.org/10.33910/2687-0223-2024-6-3-217-227>.
20. Блогосфера как специфическая среда цифровой коммуникации / А. В. Чечулин, В. А. Бабенко, Е. А. Степанова, В. М. Иванова // Управленческое консультирование. 2023. № 4. С. 81–92.
21. Шапиро К. В. Анализ востребованности блога как инструмента личной информационно-коммуникационной среды педагога // Дистанционное обучение: реалии и перспективы. СПб.: С.-Петербургский центр оценки качества образования и информационных технологий, 2020. С. 130–137.
22. Молокова А. В. Медиаресурс как условие и результат профессионального развития учителя // Педагогический ИМИДЖ. 2020. Т. 14, № 2 (47). С. 216–231. DOI: <https://doi.org/10.32343/2409-5052-2020-14-2-216-231>.
23. Гареев А. А. Организация самостоятельной работы студентов на основе учебных блогов // Образование и наука. 2018. Т. 20, № 3. С. 117–139. DOI: <https://doi.org/10.17853/1994-5639-2018-3-117-139>.
24. Колзина А. Г. Информационно-коммуникационные технологии в деятельности преподавателя предприятия // Вестн. Сургутского гос. пед. ун-та. 2021. № 1 (70). С. 37–47. DOI: <https://doi.org/10.26105/SSPU.2021.1.70.004>.

References

1. Vasilyev A. A. Termin “kompyuternaya igra”: opyt mezhdistsiplinarnogo analiza. *Prolog: zhurnal o prave*. 2021, No. 2 (30), pp. 131–138. DOI: <https://doi.org/10.21639/2313-6715.2021.2.13>.
2. Belyaeva L. A., Novikova O. N. Igra kak forsayt-tekhnologiya i ee znachenie dlya bytiya cheloveka v kulture postmoderna. *Sotsium i vlast*. 2018, No. 3 (71), pp. 112–118.

3. Bystritskaya E. V., Neverkovich S. D. Igropedagogika: formirovanie reflektivnoy i proektnoy kultury myshleniya. *Pedagogiko-psikhologicheskie i mediko-biologicheskie problemy fizicheskoy kultury i sporta*. 2021, Vol. 16, No. 1, pp. 140–147.
4. Danilova L. N., Tinkov V. D. Sovremennyye tendentsii razvitiya edyuteynment-tekhnologiy v stranakh Azii. *Yaroslavskiy pedagogicheskiy vestnik*. 2023, No. 4 (133), pp. 21–29. DOI: https://doi.org/10.20323/1813-145X_2023_4_133_21.
5. Inkizhekova M. S., Nikolaev N. Yu. Veb-kvest v sisteme edyuteynmenta. *Chelovek. Kultura. Obrazovanie*. 2020, No. 4 (38), pp. 181–196. DOI: <https://doi.org/10.34130/2233-1277-2020-4-181>.
6. Filonenko E. A. Frantsuzskie i polskie narabotki i opyty ispolzovaniya kompyuternykh igr na urokakh istorii i obshchestvoznaniya. In: Student – Issledovatel – Uchitel. Proceedings of the 26th inter-university student scientific conference, St. Petersburg, 08–19 Apr. 2024. St. Petersburg: RGPU im. A. I. Gertsena, 2025. Pp. 349–355.
7. Grebenkina A. S. Ispolzovanie tsifrovyykh igr dlya dostizheniya metapredmetnykh rezultatov obucheniya litseistov. In: *Sovremennyy uchitel: professionalnaya kompetentnost i sotsialnaya znachimost*. Donetsk: Donetskii gos. un-t, 2025. Pp. 78–84.
8. Belov S. I. Yaponskiy opyt ispolzovaniya videoigr s istoricheskim syuzhetom kak instrumenta politiki pamyati. *Voprosy istorii*. 2022, No. 3–1, pp. 175–185. DOI: <https://doi.org/10.31166/VoprosyIstorii202203Statyi31>.
9. Bibarsov D. A. Virtualnaya igrofikatsiya ekonomicheskoy sfery sovremennogo obshchestva. *Kaspiyskiy region: politika, ekonomika, kultura*. 2023, No. 1 (74), pp. 128–133. DOI: https://doi.org/10.54398/1818510X_2023_1_128.
10. Klarin M. V., Osmolovskaya I. M. Perspektivnyye napravleniya didakticheskikh issledovaniy: postanovka problem. *Obrazovanie i nauka*. 2020, Vol. 22, No. 10, pp. 61–89. DOI: <https://doi.org/10.17853/1994-5639-2020-10-61-89>.
11. Transformatsiya obshchego obrazovaniya: personifitsirovannoe obuchenie: monogr. Ed. by A. P. Tryapitsyna. St. Petersburg: Izd-vo RGPU im. A. I. Gertsena, 2023. 176 p.
12. Boguslavskiy M. V. Pedagogika tsifrovoy epokhi v kontekste obrazovatelnoy realnosti. *Narodnoe obrazovanie*. 2020, No. 6 (1483), pp. 34–45.
13. Boguslavskiy M. V. Razvitiye tsifrovyykh obrazovatelnykh tekhnologiy v kontse XX – nachale XXI vv. *Pedagogika*. 2023, Vol. 87, No. 3, pp. 16–27.
14. Yagudina A. R. Blogery kak regulatory obshchestvennogo mneniya. *Mir nauki i mysli*. 2023, No. 2, pp. 105–112.
15. Korabelskaya V. V. Rol videobloga v sovremennoy internet-kommunikatsii. *Khronoekonomika*. 2020, No. 4 (25), pp. 62–71.
16. Pankratova E. V. Sotsiologicheskiy analiz blogerstva kak novogo kanala sotsialnoy mobilnosti. *Vestn. Nizhegorodskogo un-ta im. N. I. Lobachevskogo. Ser.: Sotsialnye nauki*. 2023, No. 3 (71), pp. 125–131. DOI: https://doi.org/10.52452/18115942_2023_3_125.
17. Karasik V. I. Chitatelskiy kommentariy kak rechevoy zhanr sovremennoy rossiyskoy blogosfery. *Zhanry rechi*. 2024, Vol. 19, No. 1 (41), pp. 79–89. DOI: <https://doi.org/10.18500/2311-0740-2024-19-1-41-79-89>.

18. Kirillov A. G. Transformatsiya zhanra bloga v programmakh obmena mgnovennymi soobshcheniyami. *Zhany rech'i*. 2017, No. 2 (16), pp. 260–267. DOI: <https://doi.org/10.18500/2311-0740-2017-2-16-260-267>.
19. Abrosimova E. E., Skrypnikova E. M., Filipova A. G. Obrazovatelnye videoblogi: spetsifika kontenta dlya detsko-podrostkovoy auditoria. *Kompleksnye issledovaniya detstva*. 2024. Vol. 6, No. 3, pp. 217–227. DOI: <https://doi.org/10.33910/2687-0223-2024-6-3-217-227>.
20. Chechulin A. V., Babenko V. A., Stepanova E. A., Ivanova V. M. Blogosfera kak spetsificheskaya sreda tsifrovoy kommunikatsii. *Upravlencheskoe konsultirovanie*. 2023, No. 4, pp. 81–92.
21. SHapiro K. V. Analiz vostrebovannosti bloga kak instrumenta lichnoy informatsionno-kommunikatsionnoy sredy pedagoga. In: *Distantcionnoe obuchenie: realii i perspektivy*. St. Petersburg: S.-Peterburgskiy tsentr otsenki kachestva obrazovaniya i informatsionnykh tekhnologiy, 2020. Pp. 130–137.
22. Molokova A. V. Mediarisurs kak uslovie i rezultat professionalnogo razvitiya uchitelya. *Pedagogicheskiy IMIDZH*. 2020, Vol. 14, No. 2 (47), pp. 216–231. DOI: <https://doi.org/10.32343/2409-5052-2020-14-2-216-231>.
23. Gareev A. A. Organizatsiya samostoyatelnoy raboty studentov na osnove uchebnykh blogov. *Obrazovanie i nauka*. 2018, Vol. 20, No. 3, pp. 117–139. DOI: <https://doi.org/10.17853/1994-5639-2018-3-117-139>.
24. Kolzina A. G. Informatsionno-kommunikatsionnye tekhnologii v deyatelnosti prepodavatelya predpriyatiya. *Vestn. Surgutskogo gos. ped. un-ta*. 2021, No. 1 (70), pp. 37–47. DOI: <https://doi.org/10.26105/SSPU.2021.1.70.004>.

Интернет-журнал
«Проблемы современного образования»
2026, № 1

Статья поступила в редакцию 23.08.2025; принята к публикации 09.10.2025
The article was submitted 23.08.2025; accepted for publication 09.10.2025