

Мир науки. Педагогика и психология / World of Science. Pedagogy and psychology <https://mir-nauki.com>

2025, Том 13, № 2 / 2025, Vol. 13, Iss. 2 <https://mir-nauki.com/issue-2-2025.html>

URL статьи: <https://mir-nauki.com/PDF/08PDMN225.pdf>

5.8.7. Методология и технология профессионального образования (педагогические науки)

Ссылка для цитирования этой статьи:

Паллотта, В. И. Цифровые игровые технологии как воспитательный ресурс формирования личности учащихся / В. И. Паллотта, Т. В. Сичкар, Н. К. Алимova // Мир науки. Педагогика и психология. — 2025. — Т. 13. — № 2. — URL: <https://mir-nauki.com/PDF/08PDMN225.pdf>

For citation:

Pallotta V.I., Sichkar, T.V., Alimova N.K. Digital game technologies as an educational resource for the formation of students' personality. *World of Science. Pedagogy and psychology*. 2025;13(2): 08PDMN225. Available at: <https://mir-nauki.com/PDF/08PDMN225.pdf>. (In Russ., abstract in Eng.)

УДК 373.51

Паллотта Валентина Ивановна

АНО ВО «Московский международный университет», Москва, Россия

Доцент

Кандидат педагогических наук

E-mail: pallotta@yandex.ru

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6878-5065>

РИНЦ: https://www.elibrary.ru/author_profile.asp?id=970729

WoS: <https://www.webofscience.com/wos/author/rid/O-4562-2017>

Сичкар Татьяна Валентиновна

НАНО ВО «Институт мировых цивилизаций», Москва, Россия

Декан факультета «Дизайна и цивилизационных коммуникаций»

Кандидат технических наук, доцент

E-mail: Ditaval@mail.ru

Алимova Наталья Константиновна

АНО ВО «Университет мировых цивилизаций имени В.В. Жириновского», Москва, Россия

Профессор кафедры «Цивилизационного дизайна»

Кандидат экономических наук

E-mail: alimova@mir-nauki.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0801-3100>

РИНЦ: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=642034

Цифровые игровые технологии как воспитательный ресурс формирования личности учащихся

Аннотация. Авторы статьи остановили внимание на положительном воздействии цифровых игровых технологий. В статье анализируются цифровые игровые технологии как инструмент воспитания, способствующий формированию личности учащихся и расширению их социокультурной компетентности. Они подчеркивают роль этих технологий в развитии когнитивных и социальных навыков, а также моральных ценностей у молодого поколения, опираясь на актуальные исследования о воздействии цифровых игр на личность в процессе образования, обучения и досуга.

В статье утверждается, что для эффективного использования потенциала цифровых игровых технологий в воспитании и снижения их негативного влияния, совместная работа педагогов, психологов, социологов, разработчиков игр и государственных структур является

необходимой. Требуется проведение современных исследований в различных направлениях и разработка комплексных мер. Введение цифровых игр в образовательный процесс, а также интеграция игровых элементов и образовательных игр в учебные планы должны повысить вовлеченность и мотивацию учащихся. В таком случае цифровые игровые технологии могут стать не угрозой, а ценным помощником в подготовке современных учеников к жизни в сложном и разнообразном мире, способствуя формированию личности и развитию важных навыков и моральных ценностей у подрастающего поколения.

Ключевые слова: цифровые игровые технологии; социокультурная компетентность; воспитательный ресурс; формирование личности; развитие когнитивных и социальных навыков; процессе образования; обучения

Введение

Воспитание подрастающего поколения зачастую строится на познании общества, его норм, ценностей и образов поведения. Рамки в условиях созерцания общества и реальной среды ограничивают широкий обзор мира или страны, так и узкий, куда входит семья, школа, ближайшее окружение. С этим связаны знания об этих сферах. Здесь подразумевается не только познания о мире, стране, школе, семье, но также понимание взаимоотношений людей, в традиционных и нормативных формах поведения.

Но сегодня эти рамки расширяются, мы все активнее говорим еще и о виртуальном мире, который, признается неотъемлемой частью нашей жизни, столь же важной и значимой, как и реальная среда. Мы все чаще говорим о виртуализации общества как о объективном и неизбежном процессе, обусловленном развитием технологий и изменением потребностей общества.

Эволюция виртуализации общества размывает грани между реальной и виртуальной природой. Интернет, между тем, становится не только отражением реальной окружающей среды, но и фактором, обуславливающим развитие современной реальности. Встает вопрос о появлении новых сфер и агентов социализации, которые передают новые социальные ценности, нормы и ориентиры, стратегии поведения, что, в итоге, оказывает воздействие на потребности и интересы, на систему взаимоотношений, на структуру смысловых ориентиров личности в современном мире. Авторы книги «Новые медиа: критическое введение»¹ подчеркивают, что внедрение новых технологий не означает что повседневная жизнь и межличностные отношения исчезают в интересах виртуального мира, не означает отказ от реального мира в пользу виртуального пространства. На самом деле, ситуация намного более интересная и сложная. Взаимодействие в интернете, эмоциональные пространства видеоигр, «технологический фантом» — все это тесно переплетается с архитектурой домов, перемещением в городской среде», устоявшимися моделями гендерных, семейных и социальных взаимоотношений, а также различными устройствами, программным обеспечением, фантазиями и насыщенными событиями сюжетами популярной культуры.

Виртуальный мир, интегрируясь в общество, принимает множество различных форм: видеоигры, платформы социальных сетей, специальные веб-сайты, образовательные и тренинговые ресурсы, электронную торговлю и онлайн-бизнес, а также виртуальное искусство и культуру, включая миры для моделирования и дизайна. Этот широкий спектр форм, оказывает значительное влияние на различные аспекты жизни, предлагает уникальный шанс для пользователей проявить свою индивидуальность. Этот невероятный мир существенно влияет на социализацию своих потребителей, оказывая как положительное, так и

¹ New Media: A Critical Introduction / edited by Martin Lister. New York, 2009. С. 307.

отрицательное воздействие. Его эволюция продолжает набирать скорость, создавая новые возможности и трудности для людей, организаций и общества в целом. Осознание этих форм и их последствий является критически важным для успешной адаптации и существования общества в условиях цифровых изменений. И это новое общество неизбежно породит совершенно нового человека.

Каким он будет это весьма актуальный вопрос в аспекте и психолого-педагогических и исследований. Важно разобраться каков воспитательный потенциал имеется у этих формальных проявлений для привития социальных и культурных компетенций подрастающему поколению, т. е. умения проводить практические действия в жизни, которые дают возможность формировать обоснованные мнения и принимать разумные решения в рамках общей социально-культурной структуры общества.

Цель данного исследования заключается в изучении цифровых игровых технологий в качестве инструмента для воспитания и формирования личности учащихся. В процессе написания статьи применялись теоретические методы исследования, включая анализ и изучение педагогической, психологической, философской и социальной литературы, связанной с рассматриваемой темой.

Социокультурная компетентность личности в эпоху виртуализации, как многогранный процесс внедрения цифровых технологий

Цель социализации в эпоху цифровизации, является развитие необходимых качеств и компетенций [1]. Одной из важнейших является *социокультурная компетенция*, вмещающая уникальные характеристики, которые становятся видимыми в коммуникативных действиях членов социума. В социокультурной компетенции видна система ценностей, поведенческих моделей, культурных традиций. Ряд исследователей рассматривают это как сложный, многогранный комплекс знаний, навыков и умений в сфере социально-культурного взаимодействия и, а также опыта в результате различных видов деятельности и творческой в том числе. И приходят к заключению, что социокультурная компетентность обладает определенной структурой и является результатом воспитания и саморазвития личности, а также аккумуляцией практического и индивидуального опыта.

Согласно Л.В. Коломийченко и И.В. Груздевой, структура социокультурной компетентности учащихся включает информационные, мотивационные, оперативно-деятельностные, коммуникативные и рефлексивные способности [2].

Другими словами, подрастающая молодежь должна обладать информационными способностями, что подразумевает способность самостоятельно находить, анализировать, выделять, преобразовывать и сообщать нужную информацию посредством устной и письменной коммуникации и цифровых технологий. Одновременно, мотивационные способности учащихся направлены на активное удовлетворение своих потребностей. Оперативно-деятельностные возможности человека, в свою очередь, являются основой выполнения социально значимой деятельности и играют важную роль в личностном росте. В педагогике осознание данного факта возникло в XIX веке. А. Дистервег подчеркивал, что главная цель воспитателя заключается в развитии самостоятельности учащихся, поскольку именно благодаря этому они смогут распоряжаться своей судьбой и продолжать образование на протяжении всей жизни.² Эта идея получила поддержку у многих известных отечественных педагогов и психологов, таких как В.В. Давыдов, Л.В. Занков, П.Ф. Каптерев, А.Н. Леонтьев,

² Веденева О.А., Сайгушев Н.Я., Савва Л.И., Кондрашова Е.Н. Хрестоматия по истории педагогической науки и практики образовательной деятельности: учебное пособие. — СПб.: Наукоемкие технологии, 2020 — 502 с.

К.Д. Ушинский и др. Коммуникативные способности учащихся должны являться важной составляющей успешной деятельности в различных сферах. Взаимодействие с окружающими людьми и умение эффективно общаться с ними способствуют достижению успеха в жизни. Рефлексивные способности играют особую роль в данном контексте, так как они позволяют ученикам осознавать свои мысли, эмоции и поведение, а также критически оценивать свои решения и перспективы [3]. Социокультурная компетентность в своем широком понимании охватывает набор знаний, умений, навыков и установок, дающих возможность индивиду успешно сотрудничать с людьми разных культур и социальных общностей. Она объединяет в себе осознание культурного многообразия, способность приспосабливаться к определенным культурным факторам, открытость к различным мнениям, а также кросс-культурные навыки. Связанные с социокультурной компетентностью умения уточняют эти широкие навыки, выражаясь, например, находить компромиссы, согласовывать позиции, распознавать невербальные сигналы и разрабатывать оптимальные стратегии взаимодействия.

С учетом процесса виртуализации общества, границы между реальностью и виртуальным миром становятся менее четкими, а культурный опыт принимает новые, порой непредсказуемые очертания. Виртуальные пространства позволяют проникать в разные культурные условия, создание социальных контекстов и эксперименты с различными ролями. Это, в одном случае, открывает неограниченные перспективы для расширения социокультурной компетентности, а в другом — создает определенные вызовы. Виртуализация, являясь многоаспектным процессом внедрения цифровых технологий в повседневную жизнь, значительно определяет личностное развитие молодого поколения.

Как отмечают эксперты, процесс виртуализации кардинально изменяет методы социализации, влияя на развитие идентичности, ценностных ориентиров и моделей поведения молодежи. Виртуальные сообщества, социальные сети и онлайн-игры играют значительную роль в социализации, формируя представления о мире, социальных нормах и ролевых образцах. Если рассматривать цифровые игровые технологии отдельно, можно предположить, что виртуальная реальность, создаваемая ими, открывает новые горизонты для совершенствования социокультурной компетентности молодежи, однако также влечет за собой новые угрозы и вызовы. Для успешного внедрения цифровых игровых технологий в образовательные и воспитательные процессы необходимо разработать и реализовать действенные стратегии, направленные на развитие критического мышления, информационной грамотности и осознанного подхода к использованию цифровых технологий. Лишь при таком подходе эти инструменты смогут эффективно способствовать развитию социокультурной компетентности и подготовке молодежи к жизни в современном обществе.

Цифровые игровые технологии как воспитательный ресурс, формирования личности, развития когнитивных и социальных навыков, моральных ценностей подрастающего поколения

В современную эпоху цифровизации все больше и больше людей наслаждаются миром видео и компьютерных игр, и это число продолжает расти с каждым днем. Согласно отчету Ассоциации разработчиков компьютерных игр (ESA), количество игроков уже приближается к двум миллиардам человек. Безусловно, игроки образуют своеобразную группу в сфере общественной жизни, которая выражается в их уникальной субкультуре [4].

Формируется серьезный научный интерес к компьютерным играм. В 2000-х годах появилась новая научная дисциплина — game studies, изучающая игры и их влияние на различные сферы жизни. Для комплексного исследования игр, специалисты обратились к различным дисциплинам, таким как медиа, эстетика, социология, антропология, экономика,

лингвистика и прочие. С 2001 года начал издаваться академический рецензируемый журнал, посвященный game studies, который стал площадкой для публикации и обсуждения актуальных исследований в данной области. Взаимодействие специалистов из разных направлений при исследовании игр позволяет получить более глобальное и всестороннее представление о роли игр в современном обществе.³

Благодаря прогрессу информационных технологий и цифровой трансформации нашей повседневности, компьютерные игры радикально изменили понятие развлечений и коммуникации. Они перестали быть просто способом провести время и стали широко распространенным процессом, оказывающим огромное воздействие на людей, увлеченных этой формой деятельности [5].

За последнее время расходы потребителей на компьютерные игры и игровой контент значительно возросли, что свидетельствует о устойчивом спросе на игры многообразного жанра и смысла [6].

Российский президент, В.В. Путин, выразил оптимистический прогноз относительно будущего отечественной игровой индустрии. Эта информация была представлена ТАСС, основываясь на заявлениях Президента, сделанных на встрече с победителями и наставниками чемпионата по профессиональному мастерству, который состоялся в декабре 2023 года. В своем выступлении Путин подтвердил растущий интерес к видеоиграм в России и отметил, что около 60 % граждан старше 18 или 16 лет увлекаются этой отраслью. Эта значительная доля населения и определяет Россию в пятерку лидеров по количеству, играющих в мире.⁴

По данным исследования ВЦИОМа, 56 % опрошенных в возрасте от 18 до 24 лет признались, что время от времени, погружаются в мир видеоигр на различных платформах, а 20 % из них делают это ежедневно. Стоит отметить, что самый высокий процент любителей компьютерных игр, как всегда, среди молодежи.⁵

В современном мире становится все более распространенным явлением то, что значительное количество детей старше двух лет уже активно увлекается видеоиграми. Развитие цифровых технологий сопровождается активными изменениями в повседневной жизни людей, вызывая вопросы о влиянии этих технологий на благополучие. Важной областью исследования является вопрос об изменениях в социальных процессах, так как цифровые технологии существенно влияют на ход детства и вносят коррективы во многие социальные аспекты.

Технологии продолжают прогрессировать, подвергая общество постоянным изменениям. Однако, вместо того чтобы воспринимать эти перемены с чувством радостного предвкушения, мы испытываем страх перед новым, неизвестным и неожиданным. Когда мы оказываемся в таких непривычных и пугающих обстоятельствах, это всего лишь указывает на то, что наше подсознание требует развития. Поэтому важно рассматривать возможность не убегать от перемен, а принять их и начать учиться чему-то новому, что доступно каждому при наличии желания.

Компьютерная игра является элементом занятия, а не просто развлечением. Рассмотрим **основные жанры видеоигр** (категории игр, которые имеют схожий игровой процесс и игровую механику).

³ Эспен Орсет. Наука о компьютерных играх: год первый. Текст электронный // GameStudies.ru. [сайт] URL: <https://gamestudies.ru/translations/aarseth-year-one/?ysclid=m9efh32w1476665775> (дата обращения: 26.12.2024).

⁴ Владимир Путин обозначил долю геймеров в России. Текст электронный // Сетевое издание «Газета.Ru (Gazeta.Ru)», 20 декабря 2023 [сайт]. URL: <https://www.gazeta.ru/> (дата обращения: 30.12.2024).

⁵ ВЦИОМ посчитал геймеров в России // Сетевое издание «Ruposters.ru», 20 июля 2022 [сайт]. URL: <https://ruposters.ru/news/20-07-2022/vtsiom-poschital-geimerov-rossii> (дата обращения: 30.12.2024).

Квесты — это игровая механика, которая в видеоиграх предлагает игроку достичь определенной цели. Однако для ее достижения необходимо управлять персонажем, контролируемым игроком (или группой персонажей), и преодолеть множество препятствий, чтобы получить заслуженное вознаграждение. Квесты являются отличной тренировкой для ума, развивая память, внимательность и логическое мышление. Они не только увлекательны, но и полезны для тренировки мозга, помогая улучшить его функции и способности.

Экшн-игры — это жанр компьютерных игр, в которых игрок взаимодействует с игровым миром от своего лица и решает различные физические задачи. Главными элементами игрового процесса являются прыжки, драки и стрельба. Эти игры способствуют развитию хорошей реакции, глазомера и точности движений.

Ролевые игры, в свою очередь, предлагают игроку управлять несколькими персонажами и осуществлять определенные цели с их помощью. В таких играх игрок берет на себя роль одного или нескольких персонажей, и в процессе игры сила и опыт выбранного персонажа постепенно увеличиваются. Чтобы прогрессировать, игроку необходимо преодолевать сложные испытания и побеждать монстров, чтобы набирать очки опыта и получать новые способности. Важным навыком в ролевых играх является умение просчитывать ходы соперника и использовать его слабые стороны. Чтобы успешно пройти игру, игроку придется применять тактическое мышление и стратегическое планирование. Такие игры развивают навыки анализа, проницательности и принятия решений.

Игры-симуляторы — это высококачественные модели реальных ситуаций, которые позволяют пользователям погрузиться в проработанную среду и научиться различным навыкам. Они предлагают уникальный опыт, захватывающее обучение, возможность для экспериментов и безопасное пространство для обучения. Исследования ярко свидетельствуют о том, что использование симуляционных игр способствует развитию критического мышления, навыков решения проблем, принятия взвешенных решений, а также сохранению и передаче знаний. Множество компаний признают важность игр-симуляторов и активно используют их в качестве эффективного инструмента [7].

Логические игры и головоломки — это разнообразные игры, разработанные для развития логического мышления. Они предлагают разные уровни сложности и включают в себя такие концепции, как распознавание пространства и формы, логическое мышление, закрытие слов, решение последовательностей и математических проблем.⁶ Компьютерные стратегические игры на логику представлены различными карточными партиями и соревнованиями в шашках, шахматах, нардах и других подобных играх.

У выше названных жанров видеоигр также есть поджанры, которые помогают разделить его на более узкие категории.

Существует несколько ключевых моментов, которые следует отметить. Погружение в виртуальную реальность компьютерной игры в режиме реального времени, позволяет подросткам взаимодействовать с огромным количеством участников из разных стран. Это помогает им расширить свой круг общения и научиться эффективно коммуницировать с разными людьми. Предоставляется возможность развивать такие навыки, как работа в команде, координация движений, принятие решений в стрессовых ситуациях. Учиться быть стратегами, развивать свою логику и умение анализировать информацию. Таким образом, игры способствуют развитию интеллектуальных способностей детей. Благодаря компьютерным

⁶ Chal Emery. What Is Game-Based Learning? Текст электронный // «DreamBox», ноябрь 2024, [сайт]. URL: <https://doodlelearning.com/us/math/guides/game-based-learning> (дата обращения: 30.12.2024).

играм можно создавать команды и соревноваться между собой, что способствует развитию соревновательного духа и умения работать в коллективе.⁷

Командная игра разрабатывает коммуникативное пространство, которое позволяет игроку проводить опыт с множеством граней своей личности, выражая подсознательные стремления. В компьютерной игре стимулируется возможность встать на активную позицию и оказывать воздействие на динамику событий, вместо того чтобы просто наблюдать со стороны.

С позиции теории потребностей личности можно отметить, что цифровые игровые технологии способствует удовлетворению глубинных потребностей индивидуальности подростка: безопасность, ощущение принадлежности к сообществу, сохранение собственного достоинства и, конечно, возможность самореализации через творческое раскрытие своего потенциала, способность действовать, смело брать на себя риски, нести ответственность и умело управлять другими. Это качества, которые в реальной действительности сформировать у подрастающего человека бывает чрезвычайно трудно.

Мы наблюдаем, что цифровые игровые технологии могут стать полезным средством для формирования социокультурной компетенции у молодежи сегодня. Игры, которые воспроизводят исторические события, культурные обычаи и социальные процессы, могут способствовать расширению мировоззрения, воспитанию уважения к различным культурам и развитию критического мышления. Игры, предполагающие совместную работу и сотрудничество, могут помочь улучшить коммуникационные навыки и лидерские качества, умение разрешать конфликты. Игры, предоставляющие возможность игрокам принимать решения и отвечать за свои поступки, способны развивать моральные ориентиры и этическое понимание.

Следует отметить, что цифровые игровые технологии обладают значительным воспитательным ресурсом, который может быть эффективно использован для формирования личности, развития когнитивных и социальных навыков, а также формирования моральных ценностей. Однако, для того чтобы максимально использовать этот потенциал и минимизировать риски, необходимо разработать комплекс мер, направленных на информирование, просвещение, регулирование и содействие развитию игрового дизайна, ориентированного на воспитательные цели. Только в этом случае цифровые игры станут мощным инструментом воспитания, способным подготовить молодое поколение к жизни в современном мире. осуществление этого потенциала зависит от множества факторов, включая содержание игры, время, проведенное в ней, а также наличие критического мышления и рефлексии. Важно помнить, что сама игра является инструментом, и ее эффективность в использовании определяется тем, кто и каким образом ее применяет.

Современные исследования по изучению влияния цифровых игр на личность в процессе образования, обучения и досуг

Развитие цифровых технологий продолжает революционизировать образовательную сферу, изменяя ее в корне [8].

Является ли влияние цифровых игровых технологий на личность односторонним и однозначно положительным?

⁷ Сулер Дж. Люди превращаются в Электроников: основные психологические характеристики виртуального пространства [Электронный ресурс] / пер. Е. Вовк. URL: <http://flogiston.ru/articles/netpsy/electronic> (дата обращения: 16.02.2025).

Полемика о том насколько полезен или вреден компьютер не прекращаются на всех уровнях общества. Автор исследования потенциальной пользы и риска видеоигр для развивающегося мозга Б. Чаарани отмечает: «Сегодня многие родители волнуются о том, как видеоигры могут отразиться на здоровье и развитии их детей. Учитывая, что эти игры продолжают набирать популярность среди молодежи, крайне важно более глубоко разобраться в как положительных, так и отрицательных последствиях, которые они могут вызывать» [9].

Исследователи погружающиеся в проблему формирования мышления подрастающего поколения, воздействие компьютера и Интернета на физиологическое и психологическое самочувствие учащихся, приходят к различным и многозначным заключениям.

Ключевым моментом является то, что компьютерные игры можно рассматривать как средство для образования и обучения, а также для улучшения отношения учеников к учебному процессу и повышения их успеваемости. Пандемия способствовала быстрому распространению компьютерной техники и приложений в учебных заведениях, став обыденным делом и большим подспорьем для педагогов, учеников и их семей в использовании цифровых образовательных ресурсов. Игры, благодаря своей интерактивности, в отличие от книг или фильмов, которые требуют более пассивного восприятия, могут вдохновлять учащихся на изучение новых тем и методов обучения. Даже если преподаватели не применяют готовую игровую платформу в своих занятиях, они могут воспользоваться подходом, известным как геймификация, который включает в уроки элементы игр, такие как системы баллов, таблицы лидеров и значки, чтобы увеличить мотивацию и вовлеченность учащихся.

В настоящее время программы, направленные на обучение педагогов использованию коммерческих видеоигр, становятся особенно важными для улучшения образовательной среды, повышения цифровых навыков и грамотности, а также для устранения пробелов в цифровых умениях. С развитием технологий *виртуальной реальности (VR)* игровая индустрия претерпевает значительные изменения. Она все активнее внедряется в образовательный процесс и получает положительные отклики об эффективности. Научное сообщество сталкивается с задачей интеграции этой технологии в школьные курсы в ближайшие годы.

Потенциал компьютерных игр в обучении и развитии был выявлен еще в 1980–90-х годах. Н.В. Богачева отмечает, что их воздействие на когнитивные функции еще не полностью изучены, есть предположение, что эта практика оказывает положительное влияние на данные процессы. Игроки и люди, активно пользующиеся информационными технологиями, показывают высокую эффективность в многозадачных ситуациях, в сравнении с теми, кто не взаимодействует с ИТ и не увлекается играми [10]. В своем исследовании П.М. Гринфилд приводит пример многозадачности в повседневной жизни, указывая на то, как человек может одновременно смотреть телевизионные новости, читать информацию на бегущей строке и заниматься домашними делами [12].

Г. Солдатова также ссылается на исследования, которые показывают, что умеренное использование видеоигр, а также оперирование множественными медиа и выполнение нескольких задач одновременно могут повышать действенность и эффективность в цифровой среде. Дети, проводя время за компьютером, в среднем меняют онлайн-активность трижды за минуту. В определенном смысле это представляет собой новый поведенческий стиль, отличный от линейного подхода. Ученые выдвигают гипотезу, что в условиях увеличившихся показателей сложности, неопределенности, темпа и многообразия линейный подход перестает быть эффективным. Поэтому дети опытным путем формируют «новую сетевую модель поведения», исходя из концепции многозадачности.⁸

⁸ Солдатова Г. Многозадачность в обучении. Текст электронный // Образовательная платформа «ПостНаука», 28.02.2018 г. URL: <https://postnauka.org/video/84153> (дата обращения: 16.02.2025).

Согласно результатам исследования (2022 г.) влияния социальных медиа, использования технологий и изменений в школьной среде на развитие подростков и их умственного развития (ABCD) в Соединенных Штатах, было установлено, что подростки, проводящие три и более часов в день за видеоиграми, демонстрируют лучшие результаты в тестах на когнитивные способности, касающиеся памяти и управления реакциями, относительно тех, кто никогда не увлекался видеоиграми [9]. Некоторые немецкие ученые утверждают, что обучение через видеоигры способствует улучшению как функций, так и структуры мозга в тех областях, которые имеют отношение к вниманию и зрительно-пространственным навыкам [12]. В 2021 году исследователи из Индонезии провели изучение влияния видеоигр на развитие навыков принятия решений и когнитивных способностей. В ходе этого исследования они обнаружили, что учащиеся старших классов и студенты бакалавриата, играющие в видеоигры, показывают лучшие результаты в заданиях, требующих когнитивных навыков, по сравнению с теми, кто не занимается играми [13].

Ч. Казымоглу и Л. Бэкон проводили исследование по улучшению психомоторных навыков посредством игровой игры. Психомоторные навыки — это ряд когнитивных способностей, часто связанных с физическими движениями, координацией и скоростью, которые люди используют для прохождения когнитивных стадий и демонстрации навыков мелкой моторики. Было выявлено, что участники, которые играли в видеоигру, были более уверены в использовании зрительно-моторной координации и зрительной реакции и сумели выполнить строительное задание, тесно связанное с использованием психомоторных навыков [14].

Кроме того, компьютерные игры могут поддерживать развитие эмоционального интеллекта школьников. Во время игры школьники сталкиваются с различными эмоциональными ситуациями, включая радость, разочарование, страх и успех. Такие эмоциональные реакции могут помочь им лучше понимать себя и других, а также развивать навыки эмоциональной регуляции и эмпатии [15].

Петридес К.В., Перес-Гонсалес Дж.К. и Фернхэм А. отмечали связь эмоционального интеллекта с благополучием или самоконтролем [16].

По оценкам одних специалистов в области педагогики и психологии, эмоциональный интеллект учеников играет ключевую роль как в процессе обучения, так и в достижении его результатов. Развитие эмоционального интеллекта у подростков оказывает влияние на формирование их благополучия в социальной сфере с учетом потребностей и ожиданий общества, таких как необходимость в развитии лидерских качеств и способности выбирать заблаговременно будущий профессиональный путь [17].

Другие видят связь между эмоциональным интеллектом учащихся и улучшением их социометрического статуса (занимаемое положение в системе взаимодействия), а также эффективностью общения в учебной группе (классе) [18]. К. Кариссоли и Д. Виллани, основываясь на результатах проведенных тренингов, отметили, что видеоигры могут способствовать развитию эмоционального интеллекта у школьников, если они внедряются в структуру, которая поддерживается и контролируется [19].

Есть исследования констатирующие, что одним из позитивных результатов видеоигр выступает возможность понижать уровень стресса и тревожности. Тревожность, как чувство внутреннего дискомфорта и предчувствие возможной угрозы, обычно возникает в результате неудовлетворенных важных потребностей личности.

Повышенная тревожность представляет собой значительную эмоциональную проблему для ученика, который не умеет еще полноценно осмысливать свои внутренние переживания и нередко бессилён осознать ситуацию. Даже среди взрослых не каждый может преодолеть это

испытание [20]. У подростков тревожность становится устойчивой личностной характеристикой, и ее причины кроются в потребности быть уважаемым и принятым в кругу ровесников, признающих и одобряющих их персональные особенности. Компьютерные игры способствуют формированию и усилению уверенности в своих силах, а также помогают развивать личные критерии успеха и навыки поведения в сложных и неудачных ситуациях.

В конце концов, компьютерные игры содействуют приятному и расслабляющему времяпрепровождению, дают возможность обогатить досуг учащегося [21]. Досуг подразумевает личное решение о том, как провести время, ориентируясь на свои интересы или потребности, либо получая положительные эмоции для здоровья или саморазвития.

Такой досуг наполняет энергией, дает удовлетворенность и оптимистичное восприятие действительности у любого человека. Исследования удовлетворенности досугом учащихся показывают — как процесс обучения, так и удовольствие от свободного времени оказывают значительное и положительное воздействие на результаты учебы [22].

Заключение

Мы остановили внимание на положительном воздействии цифровых игровых технологий, однако существует ряд факторов, которые могут нивелировать потенциальную пользу и даже оказывать негативное воздействие. И это тема отдельного исследования, но можно предположить, для максимального использования воспитательного ресурса цифровых игровых технологий и минимизации их негативного воздействия, педагогам, психологам, социологам, разработчикам игр, государственным структурам необходимы современные исследования целого ряда направлений и разработки комплекса мер. Родители и педагоги должны быть хорошо информированы о различных типах цифровых игр, их потенциальном воздействии на личность и способах контроля за игровой деятельностью ребенка. Важно руководствоваться четкими критериями, позволяющими оценивать воспитательный потенциал цифровых игр и рекомендовать к использованию в образовательных и воспитательных целях только те игры, которые соответствуют этим критериям. Дети и подростки должны быть обучены критически оценивать информацию, которую они получают из игр, и распознавать пропагандистские и манипулятивные приемы.

Необходимо создавать больше образовательных игр, которые бы способствовали развитию когнитивных и социальных навыков у детей и подростков. Чрезмерное погружение в виртуальный мир может привести к социальной изоляции, ухудшению успеваемости и развитию психологических проблем. Необходимо разработать механизмы регулирования контента цифровых игр, направленные на защиту детей от вредной информации и пропаганды насилия, жестокости и других вредных привычек. Игры, основанные на насилии и агрессии, могут способствовать формированию асоциальных установок и снижению эмпатии.

Требуется проведение еще большего количества исследований по изучению влияния цифровых игр на личность, с тем чтобы разрабатывать более эффективные методы в воспитательных целях. Со стороны государства необходима поддержка разработчиков, создающих игры с позитивным социальным и образовательным посылом, способных прививать ценности и стимулировать развитие полезных навыков.

Использование цифровых игр в образовательном процессе. Интеграция игровых элементов и образовательных игр в учебные программы для повышения вовлеченности и мотивации учащихся. Только в этом случае цифровые игровые технологии смогут стать не угрозой, а ценным союзником в деле подготовки современных учеников к жизни в многообразном и динамичном мире, воспитательным ресурсом, формирования личности, развития когнитивных и социальных навыков, моральных ценностей подрастающего поколения.

ЛИТЕРАТУРА

1. Рожников А.А., Паллотта В.И. Цифровая социализация учащихся как актуальная проблема научно-педагогического исследования // Вестник ГГУ. — 2024 — № 2 — С. 305–322.
2. Коломийченко Л.В., Груздева И.В., Груздева И.В. Социокультурная компетентность: ее культурологические аспекты, сущность, подходы к определению // Современные проблемы науки и образования. — 2015. — № 1-1 — URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=19433> (дата обращения: 26.02.2024).
3. Волкова И.И. Компьютерные игры и новые медиа: игровой подход // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Литературоведение. Журналистика. — 2017 — Т 22, № 2, С. 312–320.
4. Федорченко С.Н., Тедиков Д.О., Теслюк К.В., Маркарян Р.А. Сетевые компьютерные игры в эпоху цифровизации: новые угрозы или потенциалы для реализации политики памяти? // Российский социально-гуманитарный журнал. — 2019 — № 3 — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/setevye-kompyuternye-igrы-v-epohu-tsifrovizatsii-novye-ugrozy-ili-potentsialy-dlya-realizatsii-politiki-pamyati> (дата обращения: 26.12.2024).
5. Suler, John R Psychology of the Digital Age: Humans Become Electric // Cambridge University Press, 2016 — URL: https://www.researchgate.net/publication/285591590_Psychology_of_the_Digital_Age_Humans_Become_Electric_Cambridge_U_Press_2016.
6. Бондаренко В.А., Попов М.В. Диалектические аспекты исследования рынка компьютерных игр в условиях цифровизации // Современные технологии управления. — 2021 — № 4(96/1). — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/dialekticheskie-aspekty-issledovaniya-rynka-kompyuternyh-igr-v-usloviyah-tsifrovizatsii> (дата обращения: 14.02.2025).
7. Mirbakieva N. The role of social — simulation games in developing critical thinking skills of efl students // Talqin Va Tadqiqotlar [Интерпретация И Исследования] — 2024 — URL: <https://talqinvatadqiqotlar.uz/index.php/tvt/article/view/2880>.
8. Паллотта В.И., Заметта Д.Н. Цифровизация в образовательной сфере // Вестник Московского Международного Университета — 2024 — № 3(3) — С. 102–110.
9. Chaarani B, Ortigara J., Yuan DeK. et al. Association of video gaming with cognitive performance among children. // JAMA Open Network. — 2022 — Т 5, № 10 — URL: <https://jamanetwork.com/journals/jamanetworkopen/fullarticle/2797596>.
10. Богачева Н.В. Компьютерные игры и психологическая специфика когнитивной сферы геймеров // Вестник Московского университета. Серия 14. Психология. — 2014. — № 4. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternye-igrы-i-psihologicheskaya-spetsifika-kognitivnoy-sfery-geymerov> (дата обращения: 03.06.2024).
11. Greenfield P.M. Technology and informal education: what is taught, what is learned // Science. — 2009 — Т 323 — С. 69–71.
12. Kühn S., Gallinat J., Mascherek A. Effects of computer gaming on cognition, brain structure, and function: a critical reflection on existing literatureю. // Dialogues Clin Neurosci. — 2019 — Т 21, № 3 — С. 319–330 — URL: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.31887/DCNS.2019.21.3/skuehn>.

13. Reynaldo Ch., Christian R., Hosea H., Gunawan A.A.S. Using Video Games to Improve Capabilities in Decision Making and Cognitive Skill: A Literature Review // *Procedia Computer Science* — 2022 — Т 179 — С. 211–221 — URL: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877050920324698?via%3Dihub>.
14. Kazımođlu Ç. & Bacon L. An Analysis of a Video Game on Cognitive Abilities: A Study to Enhance Psychomotor Skills via Game-Play. // *IEEE Access*. — 2020 — URL: <https://ieeexplore.ieee.org/document/9115024>.
15. Finke E.H., Hickerson B.D., Kremkow J.M.D. "To Be Quite Honest, If It Wasn't for Videogames I Wouldn't Have a Social Life at All": Motivations of Young Adults With Autism Spectrum Disorder for Playing Videogames as Leisure. // *American Journal of Speech-Language Pathology* — 2018 — Т 27, № 2 — С. 672–689 — URL: https://pubs.asha.org/doi/10.1044/2017_AJSLP-17-0073.
16. Petrides K.V., Perez-Gonzalez J.C., & Furnham A. On the criterion and incremental validity of trait emotional intelligence. // *Cognition and Emotion* — 2007 — Т 21, № 1 — С. 26–55 — URL: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/02699930601038912>.
17. Максимова Л.А., Шайхуллина С.А. Программа психолого-педагогического сопровождения развития эмоционального интеллекта как основы формирования «мягких» навыков в процессе профессионального самоопределения подростков // *Психология человека в образовании*. — 2020. — Т. 2, № 4 — С. 311–320 — URL: <https://psychinedu.ru/index.php/main/article/view/120>.
18. Гукаленко О.В. Развитие эмоционального интеллекта как фактор учебной и социальной успешности школьников: теоретический обзор // *Вестник Московского университета. Серия 20. Педагогическое образование*. — 2022 — № 2 — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/razvitie-emotsionalnogo-intellekta-kak-faktor-uchebnoy-i-sotsialnoy-uspeshnosti-shkolnikov-teoreticheskiy-obzor> (дата обращения: 03.06.2024).
19. Carissoli C, Villani D. Can Videogames Be Used to Promote Emotional Intelligence in Teenagers? Results from EmotivaMente, a School Program. // *Games for Health Journal* — 2019 — Т 8, № 6 — С. 407–413 — URL: <https://www.liebertpub.com/doi/10.1089/g4h.2018.0148>.
20. Пилюгина Е.И., Бережнова О.В., Юндин Р.Н. Исследование проблемы тревожности у детей младшего школьного возраста // *Проблемы современного педагогического образования*. — 2020 — № 68-4. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/issledovanie-problemy-trevozhnosti-u-detey-mladshego-shkolnogo-vozrasta> (дата обращения: 16.02.2025).
21. Малозёмов О.Ю., Боярский М.П., Золотухина К.О., Харлов В.В. Психолого-педагогические аспекты пользы компьютерных игр // *Теория и практика современной науки*. — 2021. — № 11(77). — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/psihologo-pedagogicheskie-aspekty-polzy-kompyuternyh-igr> (дата обращения: 26.02.2024).
22. Kuo, Y.-K., Wang, J.-H., Kuo, T.-H., & Ho, L.-A. Leisure Satisfaction Influences Learning Performance Among Community College Students. // *Sage Open* — 2021 — URL: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/21582440211067238>.

Pallotta Valentina Ivanovna

Moscow International University, Moscow, Russia

E-mail: pallotta@yandex.ru

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6878-5065>

RSCI: https://www.elibrary.ru/author_profile.asp?id=970729

WoS: <https://www.webofscience.com/wos/author/rid/O-4562-2017>

Sichkar Tatiana Valentinovna

Zhirinovskiy University of World Civilizations, Moscow, Russia

E-mail: Ditaval@mail.ru

Alimova Natalia Konstantinovna

Zhirinovskiy University of World Civilizations, Moscow, Russia

E-mail: alimova@mir-nauki.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0801-3100>

RSCI: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=642034

Digital game technologies as an educational resource for the formation of students' personality

Abstract. The authors of the article focused on the positive impact of digital gaming technologies. The article analyzes digital game technologies as an educational tool that contributes to the formation of students' personality and the expansion of their socio-cultural competence. They emphasize the role of these technologies in the development of cognitive and social skills, as well as moral values among the younger generation, based on current research on the impact of digital games on personality in the process of education, training and leisure.

The article argues that in order to effectively use the potential of digital gaming technologies in education and reduce their negative impact, the joint work of teachers, psychologists, sociologists, game developers and government agencies is necessary. Modern research in various fields and the development of comprehensive measures are required. The introduction of digital games into the educational process, as well as the integration of game elements and educational games into curricula, should increase student engagement and motivation. In this case, digital gaming technologies can become not a threat, but a valuable assistant in preparing modern students for life in a complex and diverse world, contributing to the formation of personality and the development of important skills and moral values among the younger generation.

Keywords: digital gaming technologies; socio-cultural competence; educational resource; personality formation; development of cognitive and social skills; educational process; training