

Никулина Анастасия Юрьевна

студентка

Варавина Ангелина Владимировна

студентка

Ус Оксана Александровна

канд. пед. наук, доцент, заведующий кафедрой

ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет»

г. Краснодар, Краснодарский край

ИГРОВЫЕ СРЕДЫ: ПОТЕНЦИАЛ КОМПЬЮТЕРНЫХ И МОБИЛЬНЫХ ИГР В РАЗВИТИИ ЛИЧНОСТИ РЕБЕНКА

***Аннотация:** в статье рассматривается потенциал компьютерных и мобильных игр в развитии личности ребенка в условиях цифровизации современного общества. Представлен анализ отечественных исследований, посвященных изучению влияния игровых сред на когнитивное, эмоциональное, коммуникативное и социальное развитие детей и подростков. Особое внимание уделяется рассмотрению игровых сред как пространства цифровой социализации, формирования цифровой грамотности, развития познавательной активности и творческого потенциала личности. На основе анализа научных работ отечественных исследователей раскрываются возможности использования игровых технологий в развитии личности ребенка, а также рассматриваются основные риски, связанные с чрезмерным вовлечением в игровую деятельность. Сделан вывод о том, что компьютерные и мобильные игры обладают значительным развивающим потенциалом, который реализуется при условии педагогически грамотного сопровождения и рациональной организации взаимодействия ребенка с цифровой средой.*

***Ключевые слова:** игровые среды, компьютерные игры, мобильные игры, развитие личности, цифровая социализация, цифровая грамотность, эмоциональный интеллект, коммуникативные навыки, цифровая среда, дети.*

Цифровизация современного общества оказывает существенное влияние на все сферы жизнедеятельности человека, включая процессы воспитания, обучения и социализации подрастающего поколения. Современные дети с раннего возраста включены в цифровую среду и активно используют различные электронные устройства для общения, обучения и досуга. Одной из наиболее распространенных форм цифровой активности детей и подростков являются компьютерные и мобильные игры.

Согласно исследованиям Г.У. Солдатовой, современное поколение детей развивается в условиях принципиально новой социальной ситуации развития, в которой цифровая среда становится важнейшим фактором формирования личности [6]. Виртуальное пространство выступает не только источником информации, но и самостоятельным пространством взаимодействия, коммуникации и приобретения социального опыта.

На протяжении длительного времени компьютерные игры рассматривались преимущественно как фактор риска, способный оказывать негативное влияние на психическое развитие ребенка. Однако современные исследования демонстрируют, что игровые среды обладают не только развлекательной функцией, но и значительным развивающим потенциалом. В связи с этим особую актуальность приобретает изучение возможностей использования компьютерных и мобильных игр в развитии личности ребенка.

Вопросы влияния цифровой среды на развитие личности активно рассматриваются в работах А.Е. Войскунского. Исследователь отмечает, что компьютерные игры представляют собой особую форму деятельности в виртуальном пространстве, в рамках которой пользователь осваивает новые модели поведения, способы взаимодействия и механизмы решения задач [2].

А.Е. Войскунский рассматривает игровую деятельность в интернет-среде, как и любую другую игровую деятельность, в качестве необходимой составляющей деятельности человека в целом. Подобно любой другой игре игра в интернете может выступать необходимым условием развития личности. «Проигрывая» различные роли, индивид лучше познает себя и проходит тренинг личностного

развития. Также в игре пользователь непосредственно вовлечён в деятельную активность: он реально управляет происходящим в игре и принимает решения, которые влияют на развитие ситуации [2]. Потенциал игровых сред заключается прежде всего в создании условий для активной деятельности ребенка. В отличие от традиционных форм потребления информации, компьютерная игра предполагает непосредственное участие пользователя в происходящих процессах, что способствует развитию самостоятельности.

Схожая позиция представлена в работах А.Г. Асмолова, который рассматривает развитие личности как процесс активного взаимодействия человека с окружающей средой [1]. Согласно культурно-историческому подходу автора, личность формируется в деятельности и общении, а разнообразие социальных практик способствует расширению опыта ребенка. С этой точки зрения игровые среды можно рассматривать как особое пространство приобретения нового опыта. Виртуальные миры позволяют ребенку моделировать различные жизненные ситуации, принимать решения и оценивать последствия собственных действий, что способствует развитию самостоятельности и ответственности.

Одним из наиболее значимых направлений влияния компьютерных и мобильных игр является развитие познавательной сферы личности. А.Е. Войскунский подчеркивает, что игровая деятельность предполагает постоянную интеллектуальную активность пользователя, связанную с анализом информации, поиском решений и построением стратегий поведения [2].

Существенный вклад в изучение образовательных возможностей цифровых технологий внесла И.В. Роберт. Исследователь отмечает, что цифровые образовательные среды способны обеспечивать активное усвоение знаний за счет взаимодействия пользователя с информацией [4].

В условиях цифровизации общества особое значение приобретает формирование цифровой грамотности детей и подростков. Г.У. Солдатова и Е.И. Рассказова рассматривают цифровую компетентность как совокупность знаний, навыков и установок, обеспечивающих эффективное и безопасное использование цифровых технологий [6]. Исследователи отмечают, что современный ребенок

осваивает цифровую среду не только посредством обучения, но и через повседневную деятельность в интернете и цифровых сервисах.

Игровые среды обладают значительным потенциалом в формировании цифровой грамотности. Современные компьютерные игры требуют от пользователя освоения цифровых интерфейсов, работы с информацией, использования средств коммуникации и соблюдения правил сетевого взаимодействия.

Одним из наиболее значимых аспектов развития личности ребенка является процесс социализации. В современных условиях цифрового общества значительная часть социального опыта приобретается детьми не только в семье, школе и кругу сверстников, но и в цифровой среде. Согласно концепции цифровой социализации Г.У. Солдатовой, цифровая среда выступает самостоятельным пространством формирования социальных отношений и освоения социальных норм [6]. Исследователь отмечает, что современные дети одновременно существуют в двух взаимосвязанных пространствах: реальном и цифровом. Каждое из них оказывает влияние на развитие личности. Цифровая социализация в понимании Г.У. Солдатовой – это опосредованный информационно-коммуникационными технологиями процесс овладения и присвоения индивидом социального опыта и социальных связей, которые он приобретает в онлайн-контекстах. Этот опыт воспроизводится в множественной реальности окружающего мира [6].

Е.И. Рассказова подчеркивает, что цифровая среда становится важным источником социального опыта, предоставляя возможности для взаимодействия, сотрудничества и обмена информацией между пользователями [6]. При этом качество приобретаемого опыта во многом зависит от характера деятельности ребенка в цифровом пространстве. Таким образом, по мнению исследователей, цифровая среда влияет на то, как человек приобретает социальный опыт, взаимодействует с окружающими и адаптируется к современным социо-технологическим условиям.

Наиболее ярко данный потенциал проявляется в многопользовательских онлайн-играх. Например, в игре «Fortnite» участники объединяются в команды и совместно разрабатывают стратегию достижения игровых целей. Для успешного

взаимодействия игрокам необходимо координировать действия, обмениваться информацией и учитывать интересы других участников.

Схожие механизмы наблюдаются в играх «Brawl Stars» и «World of Tanks», где эффективность деятельности определяется не только индивидуальными способностями игрока, но и качеством взаимодействия внутри команды.

Особый интерес представляет игра «Among Us», в которой ключевую роль играет коммуникация между участниками. В ходе игрового процесса дети учатся аргументированно отстаивать собственную точку зрения, анализировать поведение других участников и принимать коллективные решения.

По мнению исследователя, современные цифровые среды создают ситуации, требующие от ребенка анализа собственных переживаний, понимания эмоциональных состояний других людей и выбора адекватных способов реагирования [6].

В условиях цифровой трансформации общества развитие эмоционального интеллекта становится одной из важных задач. Отдельные медиаформаты, такие как образовательные игры и виртуальная реальность, при грамотном подходе могут способствовать формированию ключевых компонентов эмоционального интеллекта. Умелое применение этих ресурсов позволяет раскрыть у детей и молодежи навыки эмпатии, рефлексии и саморегуляции.

С точки зрения развития эмоционального интеллекта особый интерес представляют кооперативные игры, предполагающие взаимодействие с другими участниками. В процессе общения ребенок учится учитывать эмоциональное состояние партнеров, понимать мотивы их поведения и выстраивать эффективную коммуникацию.

Вместе с тем необходимо учитывать, что положительное влияние игровых сред на эмоциональное развитие возможно только при соблюдении разумного баланса между виртуальным и реальным общением. В противном случае существует риск снижения интенсивности непосредственных социальных контактов и ограничения эмоционального опыта ребенка.

Одним из важнейших направлений развития личности является формирование творческих способностей. В современных условиях особую значимость приобретают навыки креативного мышления, самостоятельного поиска решений и создания новых продуктов деятельности. Существенный вклад в изучение развивающих возможностей цифровых технологий внесла И.В. Роберт. Она отмечает, что интерактивные цифровые среды способствуют развитию творческой активности обучающихся, поскольку предоставляют возможности для экспериментирования, моделирования различных ситуаций и создания новых цифровых продуктов [4]. По мнению автора, важным преимуществом цифровых технологий является возможность перехода пользователя от роли потребителя информации к роли ее активного создателя [4]. Таким образом, творческий потенциал игровых сред заключается в предоставлении возможностей для самостоятельного конструирования цифровой реальности и реализации индивидуальных творческих способностей личности.

Анализ отечественных исследований позволяет сделать вывод о том, что компьютерные и мобильные игры обладают комплексным развивающим потенциалом. Рассмотренные научные подходы свидетельствуют о том, что игровые среды способны оказывать положительное влияние на различные стороны развития личности ребенка.

Потенциал игровых сред проявляется в развитии познавательной сферы, критического и стратегического мышления, цифровой грамотности, социализации и формировании коммуникативных навыков, эмоциональной устойчивости, а также в развитии творческих способностей.

Подобный эффект обусловлен тем, что современная игровая среда представляет собой пространство активной деятельности, в котором ребенок не только воспринимает информацию, но и принимает решения, взаимодействует с другими участниками, решает проблемные задачи, создает собственные проекты и получает опыт самостоятельного достижения поставленных целей. Именно поэтому компьютерные и мобильные игры могут рассматриваться не только как средство досуга, но и как значимый ресурс развития личности ребенка в условиях

цифрового общества. В связи с этим представляется целесообразным конкретизировать данные о влиянии определенных игровых продуктов на развитие различных качеств личности. Для более наглядного представления результатов анализа авторами разработана таблица, в которой рассмотрено влияние наиболее распространенных компьютерных и мобильных игр на детей и подростков в таблице 1.

Таблица 1

Потенциал популярных игровых сред в развитии личности ребенка

Игровая среда	Основные особенности	Развиваемые качества личности
Minecraft	Создание и проектирование виртуального пространства	Креативность, пространственное мышление, самостоятельность
Fortnite	Командное взаимодействие	Коммуникативные навыки, лидерство, ответственность
Brawl Stars	Кооперативная деятельность	Скорость принятия решений, сотрудничество
Among Us	Социальное взаимодействие и аргументация	Критическое мышление, коммуникация, навыки убеждения
World of Tanks	Командное стратегическое планирование	Стратегическое мышление, коллективная ответственность
Toca Life World	Моделирование социальных ситуаций	Воображение, эмоциональная отзывчивость, социальные навыки

Анализ представленных игровых сред показывает, что их развивающий потенциал реализуется по различным направлениям в зависимости от особенностей игрового процесса. Игры открытого типа, такие как Minecraft и Roblox, в большей степени способствуют развитию креативности, исследовательских навыков, проектного мышления и цифровой грамотности. В свою очередь многопользовательские игры, включая «Fortnite», «Brawl Stars», «Among Us» и «World of Tanks», создают условия для формирования коммуникативных навыков, сотрудничества, лидерских качеств и способности к коллективному решению задач.

Важно отметить, что каждая из рассмотренных игровых сред оказывает комплексное влияние на развитие личности ребенка и не ограничивается формированием какого-либо одного качества.

Несмотря на значительный развивающий потенциал компьютерных и мобильных игр, отечественные исследователи обращают внимание на необходимость учета возможных рисков их использования.

А.Е. Войскунский указывает на проблему формирования зависимости от цифровых технологий, возникающую при чрезмерном вовлечении пользователя в виртуальную среду [2]. Автор подчеркивает, что длительное пребывание в игровом пространстве способно приводить к нарушению баланса между виртуальной и реальной деятельностью.

Е.С. Пономарева отмечает, что отдельные виды игрового контента могут оказывать влияние на формирование агрессивных установок и моделей поведения при отсутствии контроля со стороны взрослых [3].

Г.У. Солдатова обращает внимание на необходимость формирования цифровой культуры и развития навыков безопасного поведения в сети как обязательного условия эффективного взаимодействия ребенка с цифровой средой [5].

Однако анализ отечественных исследований показывает, что большинство негативных последствий связано не с самим фактом использования игр, а с отсутствием педагогического сопровождения, нарушением возрастных рекомендаций и чрезмерной продолжительностью игровой деятельности.

Следовательно, риски не отменяют развивающего потенциала игровых сред, а указывают на необходимость их грамотного и осознанного использования.

Таким образом, проведенный анализ научной литературы позволяет сделать вывод о том, что компьютерные и мобильные игры обладают значительным потенциалом в развитии личности ребенка. Игровые среды способствуют развитию познавательной активности, логического и критического мышления, формированию цифровой грамотности, коммуникативных навыков и способности к сотрудничеству. Кроме того, современные игры создают условия для развития эмоциональной устойчивости, самостоятельности, инициативности и творческих способностей.

Особую роль в развитии личности играют игровые среды открытого типа и многопользовательские платформы, которые позволяют ребенку не только взаимодействовать с цифровым контентом, но и самостоятельно создавать его, принимать решения, решать проблемные задачи и выстраивать взаимодействие с другими участниками. В этом заключается их важный образовательный и социализирующий потенциал.

Список литературы

1. Асмолов А.Г. Психология личности: культурно-историческое понимание развития человека / А.Г. Асмолов. – 3-е изд., испр. и доп. – М.: Смысл: Академия, 2007. – 528 с. EDN QXQIMT

2. Войскунский А.Е. Концепции зависимости и присутствия применительно к поведению в Интернете / А.Е. Войскунский // Медицинская психология в России. – 2015. – №4(33). – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kontseptsii-zavisimosti-i-prisutstviya-primenitelno-k-povedeniyu-v-internete> (дата обращения: 20.05.2026).

3. Пономарева Е.С. Видеоигры и агрессия: основные тенденции зарубежных исследований / Е.С. Пономарева // Вестник Московского университета. Серия 14. Психология. – 2022. – №3. – С. 150–168. DOI 10.11621/vsp.2022.03.09. EDN KSPTCG

4. Роберт И.В. Теория и методика информатизации образования (психолого-педагогический и технологический аспекты) / И.В. Роберт. – 3-е изд. – М.: ИИО РАО, 2014. – 398 с.

5. Солдатова Г.У. Цифровая социализация в культурно-исторической парадигме: изменяющийся ребенок в изменяющемся мире / Г.У. Солдатова // Социальная психология и общество. – 2018. – Т. 9. №3. – С. 71–80. DOI 10.17759/sps.2018090308. EDN YQSMUX

6. Солдатова Г.У. Психологические модели цифровой компетентности российских подростков и родителей / Г.У. Солдатова, Е.И. Рассказова // Национальный психологический журнал. – 2014. – №2(14). – URL:

<https://cyberleninka.ru/article/n/psihologicheskie-modeli-tsifrovoy-kompetentnosti-rossiyskih-podrostkov-i-roditeley> (дата обращения: 20.05.2026).