

*Дедов Станислав Витальевич*

студент

ФГБОУ ВО «Тульский государственный  
педагогический университет им. Л.Н. Толстого»

г. Тула, Тульская область

## **ВИДЕОИГРЫ КАК ИНСТРУМЕНТ ГЕЙМИФИКАЦИИ НА УРОКАХ ИСТОРИИ: ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ И РИСКИ**

***Аннотация:** в статье анализируется потенциал видеоигр для школьного исторического образования. Рассматриваются их возможности в развитии исторического мышления и эмпатии благодаря иммерсивности. Выявляются ограничения: исторические искажения, риск формирования стереотипов. Обосновывается необходимость критического подхода, где игра выступает объектом анализа, а не заменой учебнику.*

***Ключевые слова:** геймификация, историческое образование, видеоигры, иммерсивные технологии, цифровые аборигены, историческая память, критическое мышление, методика преподавания.*

Современное школьное историческое образование находится в состоянии активной трансформации, что обусловлено стремительной цифровизацией и изменением когнитивных привычек учащихся. Традиционная методика преподавания истории, построенная на линейном повествовании и работе с текстом, всё чаще сталкивается с падением интереса у школьников и сложностью формирования у них объемной картины прошлого. Ученики, выросшие в среде интерактивности и визуальной насыщенности, с трудом воспринимают сухой перечень дат и событий из учебника. В поисках действенных инструментов педагоги обращают внимание на видеоигры, одно из самых влиятельных медиа современности, которое открывает перед образованием принципиально новые горизонты.

Геймификация учебного процесса и прямое включение видеоигр позволяют перенести акцент с пассивного запоминания на активное «проживание» истории. Популярны игровые серии, такие как Assassin's Creed, Total War или Hearts of

Iron, предлагают пользователю детально проработанные исторические миры. Школьник получает возможность не просто читать о событиях, а принимать стратегические решения и видеть их последствия, что создает уникальные условия для развития исторического мышления, эмпатии и устойчивого познавательного интереса. Однако интеграция этих медиа в школу сопряжена с серьезными проблемами: от фактических неточностей до риска формирования искаженных представлений о прошлом.

Внедрение игровых форм в образование следует рассматривать как закономерный этап развития педагогики в условиях информационного общества. Геймификация обеспечивает формирование новых каналов передачи информации и способов коммуникации между учителем и учениками, что становится необходимым условием построения современного образовательного процесса [3, с. 55]. При этом игровой контент может выступать как в роли учебного пособия, так и в качестве самостоятельной формы реконструкции исторического пространства, пригодной для исследовательской работы учащихся.

Ключевым понятием здесь становится иммерсивность, то есть глубокое погружение в искусственно созданную среду. В отличие от традиционной ролевой игры, иммерсивные технологии воздействуют на разные органы чувств, создавая эффект присутствия [2, с. 4]. Это напрямую связано с развитием исторической эмпатии, способности эмоционально проникать в контекст прошлого, понимать мотивы и чувства людей другой эпохи. Кроме того, как показывают зарубежные исследования, использование видеоигр смещает фокус с простого усвоения фактов на понимание природы самого исторического знания [5]. Учащиеся начинают осознавать историю не как застывший набор истин, а как результат научных дискуссий, критики источников и интерпретаций, что создает основу для перехода от репродуктивного обучения к исследовательскому.

Анализ педагогической практики позволяет выделить несколько ключевых достоинств видеоигр. Первое и наиболее очевидное – это беспрецедентная визуализация. Трехмерные реконструкции городов, ландшафтов и предметов быта дают учащимся наглядное представление об эпохе, недостижимое при работе с

иллюстрациями в учебнике. Виртуальная прогулка по Римскому форуму или осмотр стен древнего Колизея создают эффект личного присутствия.

Второй важный аспект связан со стратегическими играми. Они моделируют сложные исторические процессы: экономику, политику, дипломатию и военное дело. Играя в *Total War* или *Hearts of Iron*, ученик вынужден учитывать множество факторов (географию, ресурсы, технологии), что формирует системное мышление и понимание причинно-следственных связей. Хотя такие игры и не являются строгими симуляторами, они способны привить интерес к углубленному изучению эпохи и чтению дополнительной литературы.

В-третьих, игры создают среду для развития исследовательских навыков. Эмпирические данные последних лет подтверждают это. Например, эксперимент, проведенный в 2024 году коллективом ученых МГУ и ИНИОН РАН с использованием видеоигры о блокаде Ленинграда, показал впечатляющие результаты. Школьники 8–11 классов не только улучшили свои показатели при сдаче ОГЭ и ЕГЭ, но и продемонстрировали более глубокое, эмоционально прочувствованное понимание трагических событий [1]. Это доказывает, что игровой опыт способствует формированию не механического, а осмысленного знания. Наконец, видеоигры могут служить инструментом воспитания, особенно в контексте военной истории, позволяя по-новому взглянуть на подвиг и трагедию прошлого.

Однако потенциал видеоигр не отменяет серьезных рисков. Главный из них – проблема исторической достоверности. Разработчики коммерческих игр ставят во главу угла увлекательность игрового процесса и зрелищность, а не научную точность. Классическим примером является серия *Assassin's Creed*, где реальные исторические личности и события служат лишь декорацией для вымышленного сюжета. Анализ показывает массу искажений: мирные акции протеста превращаются в кровавые побоища, биографии знаменитых людей переписываются в угоду сюжету, а фантастические изобретения эпохи Возрождения работают безупречно. Сами создатели не скрывают, что их продукт творческая интерпретация, а не документальный фильм.

Из этого вытекает риск формирования у школьников искаженной картины прошлого. В игровом сообществе нередко можно встретить восприятие игр как «исторических симуляторов», хотя на деле они представляют собой лишь условную игровую модель. Исследователи приходят к выводу, что под воздействием ценностей массовой культуры компьютерные игры часто не создают новые смыслы, а транслируют и закрепляют существующие стереотипы [4]. Существуют и чисто организационные трудности. Интеграция игры, требующей нескольких часов непрерывного прохождения, в жесткие рамки школьного расписания крайне сложна. Многие качественные проекты требуют мощного оборудования, которое есть не в каждой школе. Но главным препятствием остается недостаточная квалификация учителя: для эффективного использования игры педагог должен сам в ней разбираться, уметь отделять факты от вымысла и выстраивать вокруг игрового опыта учебную дискуссию.

Геймификация исторического образования является мощным, но сложным инструментом, требующим от педагога взвешенного подхода. Потенциал видеоигр огромен: они способны вернуть мотивацию ученикам, обеспечить эффект погружения в эпоху, развить системное мышление и исследовательские навыки. Однако ограничения столь же значительны. Коммерческие игры неизбежно содержат вымысел, а при некритическом использовании рискуют сформировать искаженное представление о прошлом. Перспективным представляется подход, при котором игра выступает в роли исторического источника или «лаборатории». Анализ игровых репрезентаций в сравнении с академическим знанием позволяет воспитать у школьников подлинное критическое мышление. Дальнейшее развитие этого направления требует создания специализированного образовательного контента, сочетающего увлекательность игрового процесса с научной достоверностью, а также подготовки педагогов, способных работать с новым типом медиа.

### ***Список литературы***

1. Белов С.И. Изучение истории с использованием видеоигр: возможности и исследование / С. Белов // Факультет политологии МГУ. – URL: <https://phsreda.com>

<https://polit.msu.ru/2025/02/05/history-through-video-games/> (дата обращения: 23.02.2026).

2. Короткова М.В. Иммерсивный подход в преподавании истории: понятие, методическая организация и примеры / М.В. Короткова // Преподавание истории в школе. – 2023. – №1. – С. 3–8. – DOI 10.51653/0132-0696\_2023\_1\_3. – EDN OZFBVZW.

3. Овчинников В.М. Геймификация образовательного процесса в условиях трансформации отечественного образования / В.М. Овчинников // Калининградский вестник образования. – 2025. – №1 (25), апрель. – С. 52–65. – URL: <https://koirojournal.ru/realises/g2025/02apr2025/kvo104/> (дата обращения: 23.02.2026). – EDN RHBIYF

4. Учаев А.Н. Компьютерные игры как механизм формирования исторической памяти: проблемы, специфика, восприятие / А.Н. Учаев // XIII Всероссийская научная конференция «Великая Победа: культурные коды и многомерность цивилизационных смыслов». – Саратов, 2025. – URL: <https://www.sstu.ru/news/professor-kafedry-prinyal-uchastie-vo-vserossiyskoynauchnoy-konferentsii.html> (дата обращения: 23.02.2026).

5. Trépanier N. The Assassin's perspective: Teaching history with video games / N. Trépanier // Perspectives on history. – 2014. – Vol. 52, No. 5. – URL: <https://www.historians.org/perspectives-article/the-assassins-perspective-teaching-history-with-video-games-may-2014/> (date of request: 23.02.2026).