

DOI 10.35775/PSI.2025.124.12.013

УДК 316.353

**С.И. БЕЛОВ**

доцент факультета политологии,  
Московский государственный университет  
имени М.В. Ломоносова; ведущий научный сотрудник,  
Государственный академический университет  
гуманитарных наук, Россия, г. Москва

## **ПРАКТИКА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ВИДЕОИГР В ФОРМИРУЮЩИХ ЭКСПЕРИМЕНТАХ ПО ВЫРАБОТКЕ ПРОСОЦИАЛЬНОГО ПОВЕДЕНИЯ И ТРАДИЦИОННЫХ ЦЕННОСТЕЙ**

*В статье исследуется опыт использования видеоигр в формирующих экспериментах по выработке просоциального поведения и традиционных ценностей. Анализируются методология соответствующих изысканий и конкретные кейсы ее использования. Даются рекомендации относительно выстраивания методологических основ формирующего эксперимента с использованием видеоигр.*

**Ключевые слова:** видеоигры, формирующий эксперимент, просоциальное поведение, традиционные ценности.

Формирующий эксперимент (также известный как преобразующий или обучающий) представляет собой метод исследования, при котором происходит не просто наблюдение за текущим состоянием объекта, а активное воздействие на него с целью создания новых психологических качеств, форм поведения или ценностных установок.

В последние два десятилетия видеоигры стали одним из активно используемых инструментов для проведения формирующих экспериментов, в том числе – в рамках выработки просоциального поведения, гражданской ответственности и патриотизма [1; 3; 4; 6]. В отличие от форм пассивного потребления медиаконтента, прохождение видеоигр предлагает интерактивность и агентность (наличие у участника эксперимента способности влиять на исход событий), за счет воздействия которых у геймеров активируются механизмы идентификации и социального научения [4].

При этом практика показала высокую значимость соблюдения методологических условий организации таких экспериментов. Для того чтобы использование видеоигр считалось научным формирующим экспериментом, а не просто игровым занятием, необходимо строго следовать типовому протоколу.

Классический формирующий эксперимент с видеоиграми должен включать три фазы:

– констатирующий этап, в ходе которого производится замер исходного уровня сформированности корректируемого качества. Инструментарий исследования на данном этапе включает в себя анкеты, психометрические шкалы и глубинные интервью. Так, в рамках проведенного нами ранее исследования влияния игры «Бессмертная симфония» на уровень информированности школьников о событиях блокады Ленинграда и степень эмпатии по отношению к жертвам блокады на этом этапе использовалось анкетирование для выявления первичных знаний фактов и ценностных установок [1];

– формирующий этап, включающий непосредственное воздействие на участников через игровой процесс. При этом игровой опыт должен быть изолированной переменной. Игрок погружается в специфический нарратив или процедурную механику, которые требуют принятия решений, соответствующих формируемому качеству [2];

– контрольный этап, в рамках которого происходит оценка изменений после прохождения участниками игры. Используемый на этой стадии инструментарий должен быть тождественен методам, применяемым на констатирующем этапе для обеспечения корректности сравнения результатов [6].

Для оценки эффективности видеоигры также необходимо использование принципа рандомизации при организации выборки и выделении групп участников. Последние включаются либо в экспериментальную группу, члены которой проходят именно целевую игру (например, формирующую, по замыслу разработчиков, просоциальное поведение или популяризирующую традиционные ценности), либо в контрольную группу (либо группы). Обычно участники контрольной группы проходят условно «нейтральную» игру, лишённую ценностно-смыслового содержания (например, **Tetris**), но в некоторых случаях создается и вторая контрольная группа, в рамках которой в качестве стимульного материала используется «насильственная игра». Так, в экспериментах Т. Грайтемайера участники делились на тех, кто проходил игру **Lemmings** (что предполагало оказание помощи неигровым персонажам), и тех, кто проходил или нейтральную игру, или шутер [5].

Важно подчеркнуть, что механика используемой в эксперименте игры должна соответствовать формируемому навыку. Например, если цель – популяризация ценности созидательного труда, в процедурном плане игра должна вознаграждать строительство и управление ресурсами, а не разрушение. Если же цель эксперимента заключается в формировании гуманного поведения, то игра должна ставить геймера перед моральными дилеммами, в рамках которых гуманистический вариант выбора действий имеет нарративные последствия [6].

Проведение формирующего эксперимента также зачастую включает в себя организацию мониторинга того, переносится ли выработанная ценностная или поведенческая установка из виртуальной среды в реальную.

С этой целью организуется наблюдение за поведением участников после игры. Например, используется «случайное» рассыпание карандашей

экспериментатором, чтобы проверить, поможет ли испытуемый их собрать (что представляет собой классический тест на просоциальное поведение) [5].

Одним из наиболее документированных направлений в рамках формирующих экспериментов в России является использование исторических видеоигр для формирования образа прошлого и чувства сопричастности к истории страны. В качестве примера в данном случае можно привести эксперимент с игрой «Бессмертная симфония». Его целью являлось формирование у школьников ценностно окрашенных представлений о блокаде Ленинграда. В число участников вошли 67 учащихся средней школы из разных регионов Российской Федерации (г. Москва, Чукотский автономный округ, Ивановская и Тверская области). В качестве стимульного материала использовалась видеоигра «Бессмертная симфония», посвященная событиям блокады Ленинграда. Дизайн исследования включал в себя анкетирование до и после прохождения игры [1]. Анкета была сформирована из вопросов открытого сегмента ЕГЭ по истории, но включала в себя только задания на проверку знаний о блокаде Ленинграда. В анкету были включены разные типы заданий: тесты, анализ карт, плакатов, определение последовательности событий, раскрытие исторических терминов через собственные определения и т. п.

До эксперимента уровень знания фактов, дат и терминов у участников составлял 63%. После прохождения игры он вырос до 90%. Игровой опыт позволил заполнить лакуны в знаниях, создав целостный образ события, который ранее реконструировался школьниками фрагментарно. Эксперимент также выявил фундаментальный сдвиг в восприятии войны. До прохождения игры у участников доминировал микросоциальный уровень восприятия. Школьники фокусировались на истории индивидуального выживания и защите семьи. Мотив защиты Родины у участников описываемых в игре событий отмечали 65%, а защиту культурных ценностей – лишь 16%. После прохождения игры произошла трансформация стереотипов восприятия. Показатель мотивации современников блокады Ленинграда «защита Родины» вырос до 84%, а «защита культурных и духовных ценностей» – до 63% [1].

Таким образом, игра позволила трансформировать восприятие с лично-бытового на гражданско-политический уровень. Участники начали воспринимать блокаду не просто как трагедию выживания, а как политически значимое событие, связанное с защитой национальной идентичности. Это подтверждает тезис о том, что эмоционально насыщенные сенсорные образы в игре эффективно формируют новые категориальные прототипы восприятия [1].

В международной практике акцент часто делается на использовании в формирующих экспериментах просоциальных игр. Особенностью последних является то, что их основной механикой является помощь другим, основанная на кооперации и эмпатии. Проигрывание просоциальных сценариев в данном случае активизирует соответствующие нейронные связи («сценарии помощи»), делая их более доступными в реальной жизни [3; 4; 6].

В качестве примеров в данном случае можно привести эксперименты Т. Грайтмайера. В их рамках участники делили на три группы:

- просоциальную, участники которой проходили игру **Lemmings** (в рамках которой геймеру нужно спасти леммингов, проводя их к выходу) или **City Crisis** (симулятор управления вертолетом в рамках операции по спасению людей);
- агрессивную, участники которой играли в шутеры (в частности, *Lamers*);
- нейтральную, участники которой играли в **Tetris** [5].

После 10-15 минут игры производился «тест на перенос» эксперимента – «случайно» ронял банку с карандашами на пол. Выяснилось, что участники, проходившие просоциальные игры, помогали собирать карандаши в 67% случаев, тогда как в нейтральной группе – только в 33%, а в агрессивной – еще реже. На основании этого был сделан вывод о том, что просоциальные игры активировали когнитивные паттерны и повышали уровень эмпатии [5].

Обзор отечественных и зарубежных практик подтверждает, что видеоигры являются значимым инструментом для проведения формирующего эксперимента. Их потенциал в формировании просоциального поведения, патриотизма и гуманистических ценностей базируется на способности создавать эмоционально насыщенные сенсорные образы и обеспечивать высокую степень отождествления с действующим субъектом.

Результаты эксперимента с игрой «Бессмертная симфония» наглядно демонстрируют, как всего одна игровая сессия может трансформировать мотивационную сферу подростков, смещая фокус с личного выживания на защиту общенациональных ценностей. Аналогичные результаты в экспериментах с просоциальными играми типа **Lemmings** доказывают универсальность этого метода для формирования эмпатии и позитивных коллективистских установок.

При этом для успешного проведения формирующего эксперимента необходимо четко изолировать переменную (игровой опыт), обеспечить соответствие механики игры формируемой ценности и использовать валидные методы оценки.

Статья подготовлена в Государственном академическом университете гуманитарных наук в рамках государственного задания Министерства науки и высшего образования Российской Федерации по результатам конкурсного отбора ЭИСИ (тема: «Универсальные практики геймификации в продвижении традиционных российских ценностей в молодежной среде (на примере сегмента массовой культуры)»), № FZNF-2025-0004).

## БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК:

1. Белов С.И. Потенциал видеоигр в политическом просвещении и формировании национально-государственной идентичности молодежи // Электронный научно-образовательный журнал «История». 2025. Т. 16. № 1 (147).

2. **Bogost I.** Persuasive games: The expressive power of videogames. Cambridge, Massachusetts: MIT press, 2007.
3. **Ferguson C.J.** Do Angry Birds Make for Angry Children? A Meta-Analysis of Video Game Influences on Children's and Adolescents' Aggression, Mental Health, Prosocial Behavior, and Academic Performance // Perspectives on Psychological Science. 2015. № 5.
4. **Gentile D.A., Anderson C.A., Yukawa N., Saleem M., Lim K.M., Shibuya A., Sakamoto A.** The effects of prosocial video games on prosocial behaviors: International evidence // Personality and Social Psychology Bulletin. 2009. № 35.
5. **Greitemeyer T., Mügge D.** Video games do affect social outcomes: a meta-analytic review of the effects of violent and prosocial video game play // Personality and Social Psychology Bulletin. 2014. № 5.
6. **Wouters P., van Nimwegen C., van Oostendorp H., van der Spek E.D.** A meta-analysis of the cognitive and motivational effects of serious games // Journal of Educational Psychology. 2013. № 2 (105).

#### **S.I. BELOV**

Associate Professor at the Faculty of Political Science,  
Lomonosov Moscow State University; Leading Research Fellow  
State Academic University for the Humanities,  
Moscow, Russia

## **USING VIDEO GAMES IN FORMATIVE EXPERIMENTS TO DEVELOP PROSOCIAL BEHAVIOR AND TRADITIONAL VALUES**

*This article examines the use of video games in formative experiments to develop prosocial behavior and traditional values. The methodology of the relevant research and specific case studies are analyzed. Recommendations are provided for developing a methodological foundation for a formative experiment using video games.*

**Key words:** video games, formative experiment, prosocial behavior, traditional values.