

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ КАК ИНСТРУМЕНТ ГРАЖДАНСКО-ПАТРИОТИЧЕСКОГО ВОСПИТАНИЯ

Институт изучения детства, семьи и воспитания, г. Москва, Россия

Благодарность

Статья подготовлена в рамках реализации научно-исследовательской работы «Научно-методическое сопровождение гражданско-патриотического воспитания обучающихся в системе образования» (регистрационный номер 1025032000350-3-5.3.1, код (шифр) научной темы, присвоенной учредителем (организацией) IMLY-2026-0006).

Аннотация. В условиях устойчивого роста интереса к настольным играм в России и государственного запроса на формирование общероссийской гражданской идентичности возникает необходимость научно-методического осмысления воспитательного потенциала данного сегмента досуга.

Цель статьи – анализ ассортимента настольных игр на российском розничном рынке, выявление их потенциала и дефицитов в контексте гражданско-патриотического воспитания, а также формулирование требований к таким играм.

Эмпирическую базу исследования составили настольные игры, отобранные методом целенаправленной критериальной выборки. Применялись контент-анализ описаний и классификация игр по направлениям воспитания согласно федеральным (примерным) рабочим программам воспитания.

Выявлено, что наибольшее количество игр относится к патриотическому воспитанию (история войн, география, государственные символы). Обнаружен дисбаланс: преобладает «созерцательный патриотизм» (знание дат и фактов) при почти полном отсутствии игр, моделирующих активную гражданскую позицию, государственное устройство, права и обязанности.

Российский рынок настольных игр для гражданско-патриотического воспитания находится на начальной стадии формирования. Существующий ассортимент решает задачи историко-культурного просвещения, но не формирует деятельностный компонент патриотизма и гражданственности. Обоснованы требования к играм нового поколения (кооперативные механики, ролевое моделирование социальных функций, проблемно-ориентированный подход) и необходимость педагогического сопровождения для трансляции ценностного содержания.

Ключевые слова: настольные игры, гражданско-патриотическое воспитание, гражданская идентичность, педагогическое сопровождение, игровые механики, школьники, подростки, направления воспитания, обучающиеся, целевые ориентиры воспитания

Е. С. Loseva, A. A. Buyanov

BOARD GAMES AS A TOOL FOR CIVIC AND PATRIOTIC EDUCATION

Institute for the Study of Childhood, Family, and Education, Moscow, Russia

Acknowledgement

The article was prepared as part of the implementation of the research work “Scientific and Methodological Support for Civic-Patriotic Education of Students in the Education System” (registration number is 1025032000350-3-5.3.1, code (identifier) of the scientific topic assigned by the founder (organization) is IMLY-2026-0006).

Abstract. Given the steadily growing interest in board games in Russia and the state’s demand for the development of a nationwide civic identity, there arises a scientific and methodological understanding of the educational potential of this leisure segment.

The objective of the article is to analyze the range of board games on the Russian retail market, identify their potential and shortcomings in the context of civic-patriotic education, and formulate requirements for such games.

The empirical base consisted of board games selected using a purposive criterion sampling method. Content analysis of descriptions and classification of games by educational focus were used, in accordance with the federal (model) educational curricula.

The largest number of games were found to be related to patriotic education (history of wars, geography, national symbols). An imbalance was identified: “contemplative patriotism” (knowledge of dates and facts) predominates, with an almost complete absence of games that model active citizenship, government structure, rights, and responsibilities.

The Russian market for board games for civic and patriotic education is in its infancy. The existing range of games addresses historical and cultural education objectives but fails to foster the active component of patriotism and citizenship. The requirements for next-generation games (cooperative mechanics, role-playing modeling of social functions, problem-based approach) and the need for pedagogical support to convey value content are substantiated.

Keywords: *board games, civic and patriotic education, civic identity, pedagogical support, game mechanics, schoolchildren, adolescents, educational areas, learners, educational targets*

Введение. На современном этапе развития отрасли досуга в России наблюдается устойчивый рост интереса к настольным играм. Если еще десятилетие назад этот сегмент досуга воспринимался преимущественно как детская забава, то сегодня настольные игры стали значимым социальным и культурным феноменом, объединяющим людей разных возрастов. Согласно данным анализа объем российского рынка настольных игр демонстрирует уверенный рост, при этом особая динамика наблюдается в сегментах семейных и образовательных игр [5]. Популярность настольных игр обусловлена их развлекательной функцией, возможностью живого общения, развитием когнитивных навыков и высоким воспитательным потенциалом.

Целью настоящей статьи является анализ ассортимента настольных игр, доступных на российском рынке, выявление их возможностей и существующих дефицитов в контексте задач гражданско-патриотического воспитания, а также формулирование требований к играм данной направленности. При этом гражданское воспитание понимается как способствующее формированию российской гражданской идентичности, а патриотическое воспитание основано на воспитании любви к родному краю, Родине, своему народу.

Настольные игры представляют собой разновидность игр, в которых используются стол или иная небольшая плоская поверхность, а также разнообразное оборудование (карты, фишки, поля, кубики) и набор правил для достижения победы или цели [20]. В контексте данной статьи под настольными играми понимаются преимущественно печатные (или издаваемые) игры, включающие в комплект игровое поле, карточки и фишки, которые могут быть использованы в образовательных и воспитательных целях для моделирования социальных ситуаций и достижения образовательных результатов или целевых ориентиров воспитания.

Теоретическую базу исследования составляют работы в области педагогики, психологии, социологии и игровых технологий. Анализ научной литературы позволяет выделить несколько ключевых направлений в изучении настольных игр как педагогического и воспитательного инструмента.

Исторический анализ показывает, что настольные игры использовались в различных культурах на протяжении тысячелетий как развлечение и как инструмент обучения военно-стратегическому навыку, а также в качестве средства трансляции социальных норм. В России конца XIX – начала XX вв. настольные игры рассматривались как важный элемент семейного воспитания и просвещения, о чем свидетельствует, в частности,

переписка В. М. Голицына и А. М. Горького, обсуждавших образовательный потенциал игровых форм [8]. Систематическое применение игр в педагогических целях, однако, получает теоретическое обоснование лишь в XX вв. в работах Л. С. Выготского, Д. Б. Эльконина, А. В. Запорожца, которые показали, что игра является ведущей деятельностью дошкольного возраста и сохраняет свое значение для развития воображения, произвольности и социальных навыков на всех этапах взросления.

Современные исследователи отмечают, что использование настольных игр в образовании повышает мотивацию обучающихся, развивает социальные навыки, критическое мышление ([4], [7]) и способность к принятию решений в условиях неопределенности ([9], [21]). М. Д. Алехин доказал, что традиционные для культуры изучаемого языка настольные игры способствуют формированию всех четырех компонентов межкультурной коммуникативной компетентности учеников средней школы (когнитивного, деятельностного, этического и эмоционального) ([1], [10]).

Исследования подтверждают эффективность настольных игр в достижении конкретных образовательных результатов. Е. С. Михайлова с соавторами показали, что эти игры являются эффективным способом развития лексических умений на уроках китайского языка у детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста [11]. И. Е. Родиков и А. А. Бирюков обосновали их применение для совершенствования разговорных навыков школьников, отмечая, что игровая форма снижает языковой барьер и стимулирует спонтанную речевую активность [15]. М. А. Будаева, Е. А. Хрущева и Н. И. Чиркова представили примеры использования настольных игр на уроках математики в начальной школе, подчеркнув их возможность в формировании познавательного интереса школьников и закреплении программного материала учебного предмета [2].

Отметим и пул работ о влиянии настольных игр на социальное развитие обучающихся. Например, исследователи отмечают развитие коммуникативных навыков и умения работать в команде при использовании настольных игр в образовательном процессе [6]. С. В. Венцель рассматривает эти игры как инструмент для моделирования социального взаимодействия и развития навыков переговоров [4]. М. А. Подвальный в философско-социологическом анализе настольных ролевых игр показывает, что они представляют собой уникальную среду для изучения механизмов консенсуса и власти, где участники через игровые механики осваивают модели социального управления и коллективного действия [14].

О. И. Симонова и А. А. Теселкина описали опыт проектной деятельности по созданию настольной игры «Знакомство с Тульским кремлем», показав, что сам процесс конструирования игры может выступать эффективным средством формирования краеведческих знаний и эмоционально-ценностного отношения к малой родине [17]. В. Г. Повалев в своем исследовании образа исторического процесса в настольно-печатных играх анализирует, как игровые механики транслируют определенные модели исторического развития и могут формировать у игроков представления о причинно-следственных связях в истории [13].

В работе В. В. Утемова и И. В. Суслоновой обосновывается, что конструирование с обучающимися настольных игр выступает условием развития гражданской идентичности. Авторы показывают, что в процессе создания игры (выбор темы, отбор содержания, разработка правил) школьники присваивают ценности, связанные с историей, культурой и социальным устройством своей страны [19]. А. С. Урсаев и О. В. Гришанина-Мошкина в исследовании, посвященном самоопределению личности посредством квест-игры, раскрывают аксиологический потенциал игровых форм: через прохождение игровых испытаний, связанных с ценностно-смысловым выбором, участники осознают и принимают значимые для общества нормы и ценности [18].

Важным направлением исследований является изучение применения настольных игр в практике школьных библиотек как формы просветительской работы, способствующей

формированию читательской культуры и расширению кругозора обучающихся [12]. Также интеллектуальная игра рассматривается как способ организации учебного процесса при формировании ключевых компетенций, при этом Н. Н. Васильева и С. Ф. Марденская отмечают, что соревновательная игровая форма стимулирует познавательную активность и способствует закреплению знаний [3].

Как показывают исследования, настольные игры выступают эффективным средством установления коммуникации с обучающимися, помогают решать проблемы межличностных отношений, сплачивать коллектив и развивать эмоциональный интеллект. Игры с кооперативными механиками учат совместному достижению цели, а коммуникативные игры развивают навыки обсуждения и выработки общего решения.

Следует отметить, что для трансляции ценностного содержания в ходе настольной игры необходимо сопровождение игрового процесса взрослым (учитель, воспитатель, родитель), который будет акцентировать внимание на значимых моментах и организует рефлексию после игры, поможет связать игровой опыт с реальной жизнью [16].

Актуальность исследуемой проблемы. Актуальность исследования подтверждается вниманием государства к теме игр и игрушек. Так, в 2024–2025 гг. Обществом «Знание» был проведен Всероссийский конкурс «Родная игрушка», который собрал более 28 тысяч заявок из 89 регионов. В финале конкурса в номинации «Настольная игра» победили проекты, имеющие ярко выраженную патриотическую и культурно-просветительскую направленность: «Воевода: Древняя Русь», «Выходные с Пушкиным», «Благое дело. Клуб меценатов» и «Великая Россия». Победа таких проектов свидетельствует о высоком общественном запросе на игровые инструменты, формирующие у подрастающего поколения интерес к истории и культуре страны, а также о необходимости научно-методического осмысления их потенциала.

По итогам теоретического анализа имеющихся источников можно заключить, что настольные игры могут выступать эффективным средством развития когнитивных, коммуникативных и социальных навыков детей и подростков, а также обладают способностями формирования навыков коллективного взаимодействия. Однако недостаточно представлены исследования, анализирующие настольные игры с позиции гражданско-патриотического воспитания и возможностей их использования в воспитательной работе.

Материал и методы исследования. Для анализа выбраны настольные игры, представленные в розничной продаже для детского и семейного досуга. Поиск и сбор материала осуществлялись по следующим каналам:

- онлайн-маркетплейсы, поскольку данные площадки являются крупными каналами розничной продажи настольных игр в России и предоставляют широкую картину предложения, включая позиции малых издательств, которые могут отсутствовать в физических магазинах;
- специализированные интернет-магазины настольных игр («Мосигра», «Hobby Games» и др.); выбор этих ресурсов обусловлен тем, что они формируют ассортимент преимущественно из профессионально отобранных игр, предоставляют развернутые описания, сценарии, видеообзоры и часто выделяют тематические подборки (например, «игры о России», «исторические игры»);
- каталоги специализированных магазинов; они позволяют выявить игры, позиционируемые издателями как образовательные или просветительские;
- сайты и каталоги российских издательств, специализирующихся на просветительской, образовательной и патриотической продукции;
- физические розничные сети («Детский мир», «Читай-город», а также отделы настольных игр в сетевых магазинах);

– тематические интернет-сообщества и форумы, профильные группы в социальных сетях; эти ресурсы позволили выявить игры, которые активно используются педагогами и родителями в воспитательных целях, но могут не иметь ярко выраженной «патриотической» маркировки в официальных каталогах.

Процедура отбора игр осуществлялась в несколько этапов и основывалась на методе целенаправленной (критериальной) выборки.

Критерии отбора обусловлены необходимостью выявления именно тех игр, которые потенциально могут быть применены для формирования гражданской идентичности и гражданско-патриотического воспитания.

Первый этап заключался в формулировании поисковых параметров. Для сбора материала использовались ключевые слова и словосочетания, релевантные тематике гражданско-патриотического воспитания: «Россия», «история России», «патриотическая игра», «символы России», «Великая Отечественная война», «Древняя Русь», «игры о России», а также названия крупных российских издательств, специализирующихся на просветительской и образовательной продукции.

Второй этап включал первичный просмотр найденных позиций по формальным и содержательным признакам. Критериями включения в первоначальный список выступили:

1. Наличие тематической привязки к России: игры, название, аннотация или описание которых прямо указывали на связь с историей, географией, культурой, государственным устройством или природой Российской Федерации.
2. Наличие образовательного или воспитательного компонента: предпочтение отдавалось играм, позиционируемым издателем как развивающие, обучающие, патриотические или способствующие расширению кругозора в сфере гражданско-патриотического воспитания.
3. Актуальность предложения: в выборку включались игры, которые находились в актуальных каталогах производителей или торговых сетей и имели развернутое описание на момент проведения исследования.

В результате первичного отбора сформирован перечень настольных игр, которые затем были проанализированы. Проводился контент-анализ описаний игр, включая название, производителя, аннотацию, перечень тем и заявленный возраст игроков.

Для систематизации материала применялся метод классификации. Основанием для распределения игр по категориям послужили Федеральные рабочие программы воспитания для общеобразовательных организаций¹, в которых выделены основные направления воспитания: патриотическое, духовно-нравственное, эстетическое, физическое, трудовое, экологическое, ценности научного познания, а также гражданское воспитание. Выбор именно этих категорий для классификации отобранных настольных игр обусловлен необходимостью соотнесения игрового предложения с нормативно закрепленными целевыми ориентирами воспитания в образовательных организациях. Такой подход позволяет оценить, в какой степени существующий рынок настольных игр способен обеспечить достижение результатов, предусмотренных федеральными документами. Соотнесение игры с направлением воспитания проводилось на основании содержания соответствующих тем в описаниях игр. Например, если игра знакомит ребенка с государственной символикой, историческими

¹ Федеральная образовательная программа начального общего образования Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 18.05.2023 № 372 «Об утверждении федеральной образовательной программы начального общего образования» (Зарегистрирован 12.07.2023 № 74229).

Федеральная образовательная программа основного общего образования Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 18.05.2023 № 370 «Об утверждении федеральной образовательной программы основного общего образования» (Зарегистрирован 12.07.2023 № 74223).

Федеральная образовательная программа среднего общего образования Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 18.05.2023 № 371 «Об утверждении федеральной образовательной программы среднего общего образования» (Зарегистрирован 12.07.2023 № 74228).

фактами, то она будет отнесена к патриотическому направлению, игры о семейных традициях – к духовно-нравственному воспитанию.

Результаты исследования и их обсуждение. Нами проанализировано 55 игр, позиционируемых как патриотические, образовательные или семейные. Они систематизированы в соответствии с направлениями воспитания. Также проведен содержательный анализ на предмет наличия компонентов гражданско-патриотического воспитания.

При распределении настольных игр по сферам воспитания выявлено, что наибольшее количество (27 игр) относится к области патриотического воспитания, т. е. оно является доминирующим в содержании, поскольку включает игры, тематически связанные с Великой Отечественной войной, Отечественной войной 1812 г., историей Древней Руси, а также вопросы, связанные с географией, государственной символикой и достопримечательностями России.

Можно выделить 7 настольных игр, относимых к духовно-нравственному направлению воспитания, среди которых – православные викторины, игры по народным сказкам и фольклору, а также игры, затрагивающие темы семьи и противодействия буллингу.

Другие 7 игр отражают сферу эстетического воспитания: это игры, знакомящие с народными промыслами (Гжель, Мезень), русским и мировым искусством, кинематографом.

К направлению, связанному с ценностью научного познания, относятся 6 игр. Они, в первую очередь, нацелены на развитие эрудиции, логики, памяти и интереса к истории как науке.

По 4 игры следует рассматривать в рамках экологического воспитания (игры о природе России, экосистемах и защите окружающей среды) и трудового воспитания (игры, знакомящие с профессиями, экономикой, логистикой и градостроительством).

Игры, напрямую связанные с государственным устройством, символикой и правами (антибуллинг), отнесены к направлению гражданского воспитания – 2 игры.

Физическое воспитание представлено одной игрой-метафорой («Полоса препятствий»).

Анализ показал, что при обилии игр с патриотической тематикой (история побед, великие личности, география) игры с выраженным гражданским компонентом представлены слабо. К направлению гражданского воспитания (игры, напрямую связанные с пониманием государственного устройства, прав и обязанностей, социальных норм, механизмов работы общества) можно отнести лишь 2 игры (например, викторины по Конституции или правам ребенка). Это указывает на то, что патриотизм в подобных играх чаще понимается как «гордость за прошлое», но редко как «ответственность за будущее» и знание основ функционирования государства сегодня.

Из рассмотренных игр такие проекты, как «Традиционные ценности», затрагивают тему семьи, однако прямая связь «семья – ячейка общества / государства» в них практически не раскрывается. То есть можно говорить о дефиците настольных игр, направленных на формирование гражданской идентичности, понимание сопричастности к судьбе страны через военные подвиги предков и через повседневное участие в жизни общества.

Небольшая группа игр (5 игр) обладает косвенным гражданско-патриотическим потенциалом за счет механик или тематики. Игры с кооперативными механиками («Спасатели рек», «Бородино») учат совместному достижению цели, что является основой для понимания коллективных действий и социальной солидарности. Коммуникативные механики развивают навыки обсуждения и выработки общего решения – ключевые для будущей гражданской дискуссии. Тематика заботы об окружающей среде («Дерево знаний: Домашние животные») или родном городе может формировать ответственное отношение к своей малой родине.

Абсолютное большинство игр (свыше 80 %) решают задачи исторического и культурного просвещения или расширения кругозора. Гражданин и патриот в них предстает скорее как «знаток», а не как «деятель». Тема государства, общественного договора, правовой

системы и активной жизненной позиции практически отсутствует как содержательный объект изучения и моделирования.

В условиях необходимости укрепления общероссийской гражданской идентичности существует запрос общества и государства на инструменты, формирующие знание исторических фактов и активную гражданскую позицию. Рассматривая настольные игры как инструмент гражданско-патриотического воспитания, следует выделить их деятельностный потенциал. Настольная игра позволяет в безопасной форме проигрывать сценарии общественной жизни: моделировать работу городского совета, решать экологические проблемы района, проходить процедуру выборов, распределять ограниченные ресурсы на благо общества, разрешать социальные конфликты мирным путем. Она может способствовать развитию метапредметных навыков, которые можно считать важными для гражданина (критическое мышление, умение договариваться, искать компромиссы, брать на себя ответственность за общее дело). Через положительное подкрепление в игре можно транслировать ценности от солидарности, взаимопомощи и уважения к закону до осознания личного вклада в развитие страны. Проведенный анализ показывает, что данная ниша (переход от «патриотизма созерцания» к «патриотизму действия») практически не занята.

Полученные данные о дефиците игр с активным гражданским компонентом и преобладании «созерцательного патриотизма» требуют учета специфики применения существующих игр. Поскольку ценностное содержание не транслируется игрой автоматически, в образовательных организациях (детских садах, школах) и в семье необходима педагогическая поддержка. Использование настольных игр в воспитательных целях должно сопровождаться обсуждением, вопросами на рефлекссию и интеграцией игрового опыта в реальный контекст жизни ребенка. В этом случае инструментарий настольных игр сможет способствовать переходу от накопления знаний о стране к формированию активной гражданской позиции.

На основе анализа и выявленных дефицитов можно сформулировать требования к настольной игре, направленной на гражданско-патриотическое воспитание.

Содержательные требования:

- игра должна содержать установку на формирование позитивного образа Родины как общего дома, ценности сопричастности и ответственности за его благополучие;

- сюжетно-игровой контент должен давать возможность моделирования социально значимых ситуаций (от благоустройства двора до работы волонтерских организаций или управления муниципалитетом), проработки вопросов справедливости, права выбора и коллективной ответственности.

Игровой процесс должен базироваться на следующих принципах:

1. Социальное взаимодействие – игра должна поощрять кооперацию или соревнование, основанное на правилах.

2. Ролевое моделирование – желательно наличие ролей, отражающих социальные функции (мэр, эколог, предприниматель, общественный деятель), что позволяет примерить на себя разные позиции в обществе.

3. Проблемно-ориентированный подход – игроки должны сталкиваться с задачами, требующими учета интересов разных сторон и поиска баланса (например, построить завод, не уничтожив парк).

4. Правовая грамотность – механики могут включать знание законов, норм и правил как инструментов для достижения цели.

5. Отсутствие деструктивных моделей – важно избегать механик, поощряющих откровенный антисоциальный саботаж без возможности его исправления.

Требования к возрастосообразности содержания:

- 5–8 лет: игры на тему правил поведения в обществе, помощи, профессий («Кто работает в родном городе?»); механика игры – простые «ходилки» с социально одобряемыми поступками или лото, например, «Права ребенка» в адаптированной форме.
- 9–13 лет: игры, моделирующие жизнь микрорайона или школы, решение конфликтов, базовые экономические модели города (куда потратить бюджет?); стратегии с элементами социального планирования.
- от 14 лет: сложные игры, поднимающие вопросы политического выбора, общественных движений, глобальных вызовов, соотношения личных свобод и общественных интересов, основ права.

Для оценки эффективности настольных игр в гражданско-патриотическом воспитании необходим дифференцированный диагностический инструментарий, учитывающий, что игра – лишь один из инструментов в общей системе воспитательной работы, и измерить изолированный эффект только от нее невозможно. Предлагается оценивать три компонента результатов воспитания: *когнитивный* (знание государственных символов, исторических фактов и др.); *эмотивный* (через педагогическое наблюдение за проявлениями гордости, сопереживания, интереса в процессе игры); *деятельностный* – путем фиксации в педагогическом наблюдении инициативы детей (предложение помощи, готовность следовать правилам и отстаивать справедливость). При этом ключевым остается комплексное оценивание результатов воспитания, поскольку настольная игра создает условия для проявления гражданской позиции, но не является единственным и достаточным измерителем.

Выводы. Российский рынок настольных игр с акцентом на гражданское и патриотическое воспитание находится в зачаточном состоянии в сравнении с другими настольными играми. Существующий ассортимент почти полностью сосредоточен на историческом и культурно-просветительском содержании, подменяя становление активной гражданской позиции запоминанием дат. Выявленный дисбаланс (обилие «знаниевого патриотизма» и почти полное отсутствие «гражданственности» настоящего и будущего) открывает широкое поле для междисциплинарных разработок (педагогика, политология, право) по созданию игр, которые бы напрямую, через специально сконструированные механики и содержание, готовили детей и подростков к осознанному и ответственному участию в жизни страны.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Алехин М. Д.* Исследование влияния настольных игр на формирование межкультурной коммуникативной компетентности учеников средней школы // Вестник Вятского государственного университета. – 2023. – № 2(148). – С. 109–116. – DOI 10.25730/VSU.7606.23.027.
2. *Будаева М. А., Хрущева Е. А., Чиркова Н. И.* Настольные игры на уроках математики в начальной школе // Рецензируемый научный журнал «Тенденции развития науки и образования». – 2023. – № 99 (июль, часть 1). – С. 50–54. – DOI 10.18411/trnio-07-2023-15.
3. *Васильева Н. Н., Марденская С. Ф.* Интеллектуальная игра как способ организации учебного процесса при формировании ключевых компетенций // Дополнительное профессиональное образование: проблемы, поиски, решения. – Красноярск, 2019. – С. 78–80. – EDN AUQQQH.
4. *Венцель С. В.* Настольные игры как формат работы с молодежью // Обзор. НЦПТИ. – 2022. – № 2(29). – [Электронный ресурс]. – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/nastolnye-igry-kak-format-raboty-s-molodezhyu> (дата обращения: 27.03.2026).
5. *Карты в руки: как развивается рынок настольных игр в России и мире* [Электронный ресурс]. – URL : <https://trends.rbc.ru/trends/social/68527f0f9a794728f84d392d> (дата обращения: 27.03.2026).
6. *Каткова А. Л., Булычева Е. С., Каткова А. А.* Влияние настольных игр на социализацию подростков [Электронный ресурс] // Наука о человеке: гуманитарные исследования. – 2022. – № 2. – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/vliyanie-nastolnyh-igr-na-sotsializatsiyu-podrostkov> (дата обращения: 27.03.2026).
7. *Колясникова А. В., Шульгина Т. А.* Реализация деятельностного подхода с помощью настольных игр в процессе обучения школьников [Электронный ресурс] // Вестник науки. – 2023. – № 12(69). – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/realizatsiya-deyatelnostnogo-podhoda-s-pomoschyu-nastolnyh-igr-v-protsesse-obucheniya-shkolnikov> (дата обращения: 27.03.2026).

8. Кудрина Е. В. В. М. Голицын и А. М. Горький: история настольных игр [Электронный ресурс] // Литературный факт. – 2023. – № 2(28). – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/v-m-golitsyn-i-a-m-gorkiy-istoriya-nastolnyh-igr> (дата обращения: 25.03.2026).
9. Кузина Ю. В., Петухова С. М. Сюжетно-ролевые игры как средство развития межкультурной коммуникативной компетенции [Электронный ресурс] // Молодой ученый. – 2014. – № 5–2(64). – С. 17–19. – URL : <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=21430033> (дата обращения: 22.03.2026).
10. Мазько Г. Ч. Ролевые игры как средство формирования межкультурной коммуникативной компетенции [Электронный ресурс] // Язык. Общество. Медицина. – Гродно, 2019. – С. 326–329. – URL : <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=4567397> (дата обращения: 22.03.2026).
11. Михайлова Е. С., Варакина М. И., Исакова Е. С., Литвиненко А. В. Настольные игры как способ развития лексических умений на уроках китайского языка у детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста // Вестник педагогических наук. – 2024. – № 5. – С. 189–195. – DOI 10.62257/2687-1661-2024-5-189–195.
12. Мустафина Е. В. Интеллектуальные и настольные игры в работе школьных библиотек [Электронный ресурс] // Евразийский научный журнал. – 2023. – № 1. – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/intellektualnye-i-nastolnye-igry-v-rabote-shkolnyh-bibliotek> (дата обращения: 27.03.2026).
13. Поваляев В. Г. Образ исторического процесса в настольно-печатных играх [Электронный ресурс] // Вестник МГПУ. Серия: Философские науки. – 2019. – № 1(29). – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/obraz-istoricheskogo-protsessa-v-nastolno-pechatnyh-igrah> (дата обращения: 29.03.2026).
14. Подвальный М. А. Консенсус и власть в настольных ролевых играх [Электронный ресурс] // Социология власти. – 2020. – № 3. – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/konsensus-i-vlast-v-nastolnyh-rolevykh-igrah> (дата обращения: 20.03.2026).
15. Родиков И. Е., Бирюков А. А. Настольные игры в совершенствовании разговорных навыков школьников [Электронный ресурс] // Вестник Марийского государственного университета. – 2023. – № 2(50). – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/nastolnye-igry-v-sovershenstvovanii-razgovornykh-navykov-shkolnikov> (дата обращения: 27.03.2026).
16. Рябкова И. А., Солдатова Н. И., Шубина М. Н. Эффективность сопровождения взрослым детской игры в формате больших и малых групп [Электронный ресурс] // Научно-педагогическое обозрение (Pedagogical Review). – 2025. – Вып. 2(60). – С. 16–28. – DOI 10.23951/2307-6127-2025-2-16-28. – URL : https://npo.tspu.ru/archive.html?year=2025&issue=2&article_id=9389 (дата обращения: 27.03.2026).
17. Симонова О. И., Теселкина А. А. Проект «Настольная игра “Знакомство с Тульским кремлем”» [Электронный ресурс] // #Ученичество. – 2023. – № 2. – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/proekt-nastolnaya-igra-znakomstvo-s-tulskim-kremlem> (дата обращения: 25.03.2026).
18. Урсавев А. С., Гришанина-Мошкина О. В. Самоопределение личности посредством квест-игры: аксиологический подход. – 2025. – DOI 10.47475/2070-0717-2025-1-1-85-89. – [Электронный ресурс]. – URL : https://www.researchgate.net/publication/394220755_SAMOOPREDELENIE_LICNOSTI_POSREDSTVOM_KVEST-IGRY_AKSIOLOGICESKIJ_PODHOD (дата обращения: 27.03.2026).
19. Утемов В. В., Суслонова И. В. Конструирование с обучающимися настольных игр как условие развития гражданской идентичности [Электронный ресурс] // Концепт. – 2025. – № 2. – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/konstruirovaniye-s-obuchayuschimisya-nastolnyh-igr-kak-uslovie-razvitiya-grazhdanskoy-identichnosti> (дата обращения: 27.03.2026).
20. Чернов В. В. Настольные игры [Электронный ресурс] // Большая российская энциклопедия: научно-образовательный портал. – URL : <https://bigenc.ru/c/nastol-nye-igry-b4502f?v=10761706> (дата обращения: 27.03.2026).
21. Vita-Barrull N., Estrada-Plana V., March-Llanes J., Sotoca-Orgaz P., Guzmán N., Ayesa R., Moya-Higueras J. Do you play in class? Board games to promote cognitive and educational development in primary school: A cluster randomized controlled trial // Learning and Instruction. – 2024. – Vol. 93. – 101946. – DOI 10.1016/j.learninstruc.2024.101946.

Статья поступила в редакцию 04.05.2026

REFERENCES

1. Alekhin M. D. Issledovanie vliyaniya nastol'nyh igr na formirovaniye mezhkul'turnoj kommunikativnoj kompetentnosti uchениkov srednej shkoly // Vestnik Vyatskogo gosudarstvennogo universiteta. – 2023. – № 2(148). – С. 109–116. – DOI 10.25730/VSU.7606.23.027.
2. Budaeva M. A., Hrushcheva E. A., Chirkova N. I. Nastol'nye igry na urokah matematiki v nachal'noj shkole // Recenziruemyj nauchnyj zhurnal «Tendencii razvitiya nauki i obrazovaniya». – 2023. – № 99 (iyul', chast' 1). – С. 50–54. – DOI 10.18411/trnio-07-2023-15.

3. Vasil'eva N. N., Mardenskaya S. F. Intellektual'naya igra kak sposob organizacii uchebnogo processa pri formirovanii klyuchevykh kompetencij // *Dopolnitel'noe professional'noe obrazovanie: problemy, poiski, resheniya*. – Krasnoyarsk, 2019. – S. 78–80. – EDN AUQQQH.
4. Vencel' S. V. Nastol'nye igry kak format raboty s molodezh'yu // *Obzor. NCPTI*. – 2022. – № 2(29). – [Elektronnyj resurs]. – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/nastolnye-igry-kak-format-raboty-s-molodezhyu> (data obrashcheniya: 27.03.2026).
5. Karty v ruki: kak razvivaetsya rynek nastol'nykh igr v Rossii i mire [Elektronnyj resurs]. – URL : <https://trends.rbc.ru/trends/social/68527f0f9a794728f84d392d> (data obrashcheniya: 27.03.2026).
6. Katkova A. L., Bulycheva E. S., Katkova A. A. Vliyanie nastol'nykh igr na socializaciyu podrostkov [Elektronnyj resurs] // *Nauka o cheloveke: gumanitarnye issledovaniya*. – 2022. – № 2. – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/vliyanie-nastolnykh-igr-na-sotsializatsiyu-podrostkov> (data obrashcheniya: 27.03.2026).
7. Kolyasnikova A. V., Shul'gina T. A. Realizaciya deyatelnostnogo podhoda s pomoshch'yu nastol'nykh igr v processe obucheniya shkol'nikov [Elektronnyj resurs] // *Vestnik nauki*. – 2023. – № 12(69). – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/realizatsiya-deyatelnostnogo-podhoda-s-pomoschyu-nastolnykh-igr-v-protsesse-obucheniya-shkolnikov> (data obrashcheniya: 27.03.2026).
8. Kudrina E. V. V. M. Golicyn i A. M. Gor'kij: istoriya nastol'nykh igr [Elektronnyj resurs] // *Literaturnyj fakt*. – 2023. – № 2(28). – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/v-m-golitsyn-i-a-m-gorkij-istoriya-nastolnykh-igr> (data obrashcheniya: 25.03.2026).
9. Kuzina Yu. V., Petuhova S. M. Syuzhetno-rol'nye igry kak sredstvo razvitiya mezhkul'turnoj kommunikativnoj kompetencii [Elektronnyj resurs] // *Molodoy uchenyj*. – 2014. – № 5–2(64). – S. 17–19. – URL : <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=21430033> (data obrashcheniya: 22.03.2026).
10. Maz'ko G. Ch. Rol'nye igry kak sredstvo formirovaniya mezhkul'turnoj kommunikativnoj kompetencii [Elektronnyj resurs] // *Yazyk. Obshchestvo. Medicina*. – Grodno, 2019. – S. 326–329. – URL : <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=4567397> (data obrashcheniya: 22.03.2026).
11. Mihajlova E. S., Varakina M. I., Isakova E. S., Litvinenko A. V. Nastol'nye igry kak sposob razvitiya leksicheskikh umenij na urokah kitajskogo yazyka u detej starshego doshkol'nogo i mladshego shkol'nogo vozrasta // *Vestnik pedagogicheskikh nauk*. – 2024. – № 5. – S. 189–195. – DOI 10.62257/2687-1661-2024-5-189–195.
12. Mustafina E. V. Intellektual'nye i nastol'nye igry v rabote shkol'nykh bibliotek [Elektronnyj resurs] // *Evrazijskij nauchnyj zhurnal*. – 2023. – № 1. – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/intellektualnye-i-nastolnye-igry-v-rabote-shkolnykh-bibliotek> (data obrashcheniya: 27.03.2026).
13. Povalyaev V. G. Obraz istoricheskogo processa v nastol'no-pechatnykh igrah [Elektronnyj resurs] // *Vestnik MGPU. Seriya: Filosofskie nauki*. – 2019. – № 1(29). – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/obraz-istoricheskogo-protsessa-v-nastolno-pechatnykh-igrakh> (data obrashcheniya: 29.03.2026).
14. Podval'nyj M. A. Konsensus i vlast' v nastol'nykh rol'nykh igrah [Elektronnyj resurs] // *Sociologiya vlasti*. – 2020. – № 3. – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/konsensus-i-vlast-v-nastolnykh-rolnykh-igrakh> (data obrashcheniya: 20.03.2026).
15. Rodikov I. E., Biryukov A. A. Nastol'nye igry v sovershenstvovanii razgovornykh navykov shkol'nikov [Elektronnyj resurs] // *Vestnik Marijskogo gosudarstvennogo universiteta*. – 2023. – № 2(50). – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/nastolnye-igry-v-sovershenstvovanii-razgovornykh-navykov-shkolnikov> (data obrashcheniya: 27.03.2026).
16. Ryabkova I. A., Soldatova N. I., Shubina M. N. Effektivnost' soprovozhdeniya vzroslym detskoj igry v formate bol'shih i mal'nykh grupp [Elektronnyj resurs] // *Nauchno-pedagogicheskoe obozrenie (Pedagogical Review)*. – 2025. – Vyp. 2(60). – S. 16–28. – DOI 10.23951/2307-6127-2025-2-16-28. – URL : https://np.o.tspu.ru/archive.html?year=2025&issue=2&article_id=9389 (data obrashcheniya: 27.03.2026).
17. Simonova O. I., Teselkina A. A. Proekt «Nastol'naya igra “Znakomstvo s Tul'skim kremlem”» [Elektronnyj resurs] // *#Uchenichestvo*. – 2023. – № 2. – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/proekt-nastolnaya-igra-znakomstvo-s-tulskim-kremlem> (data obrashcheniya: 25.03.2026).
18. Ursaev A. S., Grishanina-Moshkina O. V. Samoopredelenie lichnosti posredstvom kvest-igry: aksiologicheskiy podhod. – 2025. – DOI 10.47475/2070-0717-2025-1-1-85-89. – [Elektronnyj resurs]. – URL : https://www.researchgate.net/publication/394220755_SAMOOPREDELENIE_LICNOSTI_POSREDSTVOM_KVEST-IGRY_AKSIOLOGICHESKIJ_PODHOD (data obrashcheniya: 27.03.2026).
19. Utemov V. V., Suslonova I. V. Konstruirovaniye s obuchayushchimisya nastol'nykh igr kak uslovie razvitiya grazhdanskoj identichnosti [Elektronnyj resurs] // *Koncept*. – 2025. – № 2. – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/konstruirovaniye-s-obuchayushchimisya-nastolnykh-igr-kak-uslovie-razvitiya-grazhdanskoj-identichnosti> (data obrashcheniya: 27.03.2026).
20. Chernov V. V. Nastol'nye igry [Elektronnyj resurs] // *Bol'shaya rossijskaya enciklopediya: nauchno-obrazovatel'nyj portal*. – URL : <https://bigenc.ru/c/nastolnye-igry-b4502f/?v=10761706> (data obrashcheniya: 27.03.2026).

21. Vita-Barrull N., Estrada-Plana V., March-Llanes J., Sotoca-Orgaz P., Guzmán N., Ayesa R., Moya-Higueras J. Do you play in class? Board games to promote cognitive and educational development in primary school: A cluster randomized controlled trial // *Learning and Instruction*. – 2024. – Vol. 93. – 101946. – DOI 10.1016/j.learninstruc.2024.101946.

The article was contributed on May 4, 2026

Сведения об авторах

Лосева Елена Сергеевна – кандидат культурологии, ведущий научный сотрудник Института изучения детства, семьи и воспитания, г. Москва, Россия, <https://orcid.org/0000-0003-3639-0744>, loseva@institutdetstva.ru

Буянов Александр Александрович – кандидат психологических наук, доцент, ведущий научный сотрудник Института изучения детства, семьи и воспитания, г. Москва, Россия, <https://orcid.org/0000-0002-1840-1369>, buyanov@institutdetstva.ru

Author Information

Loseva, Elena Sergeevna – Candidate of Culturology, Leading Researcher, Institute for the Study of Childhood, Family, and Education, Moscow, Russia, <https://orcid.org/0000-0003-3639-0744>, loseva@institutdetstva.ru

Buyanov, Aleksandr Aleksandrovich – Candidate of Psychology, Associate Professor, Leading Researcher, Institute for the Study of Childhood, Family, and Education, Moscow, Russia, <https://orcid.org/0000-0002-1840-1369>, buyanov@institutdetstva.ru