



DOI: 10.22363/2313-1438-2025-27-2-261-271  
EDN: KPSHSP

Научная статья / Research article

## Настольные игры как инструмент политического просвещения: потенциал и ограничения

Н.С. Скипин 

Институт научной информации по общественным наукам Российской академии наук, Москва,  
Российская Федерация

✉ [skipin@inion.ru](mailto:skipin@inion.ru)

**Аннотация.** В сфере game studies малоизученным остается потенциал настольных игр в политическом просвещении, а также смысловые и методические ограничения. Выводы, полученные в ходе исследования настольных игр, могут быть экстраполированы на цифровую геймификацию и деловые игры, но с учетом того, что каждый из этих методов имеет свои особенности. В качестве примеров приводятся концепции Discussion à Visées Démocratique et Philosophique современного философа М. Тоцци и «философии для детей» М. Липмана как инструменты воспитания демократически-ориентированного гражданина. Игровые технологии являются эффективными инструментами политического просвещения ученика и возвращения в нем определенных демократических ценностей. Однако внедрение настольных игр в образовательный процесс осложняется рядом ограничений. Среди основных проблемных мест выделяются упрощение моделируемых процессов для легкого входа в игру; ограничения, связанные с игровой механикой; сложность создания компонентов и интерфейса игры; оценка эффективности игры в вопросе политического просвещения. Для эффективного использования потенциала геймификации в политическом просвещении автор предлагает форсировать переход на практический этап становления игровых методов в отечественном образовании.

**Ключевые слова:** настольные игры, геймификация, политическое просвещение, деловые игры, политические ценности, Липман М., Тоцци М.

**Заявление о конфликте интересов.** Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

**Для цитирования:** Скипин Н.С. Настольные игры как инструмент политического просвещения: потенциал и ограничения // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Политология. 2025. Т. 27. № 2. С. 261–271. <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2025-27-2-261-271>

© Скипин Н.С., 2025



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License  
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/legalcode>

## Board games as a tool for political education: Potential and limitations

Nikolai S. Skipin 

Institute of Scientific Information on Social Sciences, *Russian Academy of Sciences, Moscow, Russian Federation*

✉ skipin@inion.ru

**Abstract.** The Game Studies subdiscipline still poorly examined the potential of board games in political education and their semantic and methodological limitations. The findings from the board game study can be extrapolated to digital gamification and business games but taking into account that each of these methods has its own characteristics. As examples, the concepts of Discussion à Visées Démocratique et Philosophique by the contemporary philosopher M. Tozzi and “philosophy for children” by M. Lipman are cited as tools for developing the education of a democratically oriented citizen. The game technologies are effective tools for political education of pupils and nurturing certain democratic values in them. However, the introduction of board games into the educational process is complicated by a number of limitations. Among the main problem areas are the following: simplification of the modelled processes for easy entry into the game; limitations related to game mechanics; complexity of creating game components and interface; assessment of the game’s effectiveness in the issue of political education. In order to effectively use the potential of gamification in political education, the author proposes to force the transition to the practical stage of formation of game methods in domestic education.

**Keywords:** board games, gamification, political education, didactic games, political values, Lipman, Tozzi

**Conflicts of interest.** The author declares no conflicts of interest.

**For citation:** Skipin, N.S. (2025). Board games as a tool for political education: Potential and limitations. *RUDN Journal of Political Science*, 27(2), 261–271. (In Russian). <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2025-27-2-261-271>

### Введение

Геймификация как предмет междисциплинарных исследований только набирает популярность в отечественной науке. Обзор научных работ, посвященных геймификации, показывает значительный рост интереса со стороны российских ученых. Так, с 2013 по 2018 г. включительно была опубликована 161 статья в журналах из перечня ВАК по теме геймификации; кроме того, всего за 10 лет было опубликовано 820 статей по геймификации, 680 из которых были по педагогическим (519 статей) и экономическим (161 статья) тематикам (наукометрические данные подготовлены при помощи инструментов eLibrary)<sup>1</sup>. Социологический (22 статьи) и, тем более, политологический (4 ста-

<sup>1</sup> Научная электронная библиотека eLibrary.ru. URL: <https://www.elibrary.ru> (дата обращения: 01.03.2024).

тьи) аспекты геймификации до сих пор не были должным образом подвергнуты рефлексии со стороны научного сообщества, несмотря на то что само явление геймификации уже переживает третий этап своего становления в нашей стране [Сартакова 2022].

При этом сложно говорить о геймификации без конкретного примера ее реализации, так как она осуществляется различными способами, что определяет просветительскую стратегию и инструменты достижения поставленных целей. Так, можно выделить **цифровую геймификацию** (сюда следует включить видеоигры как определенный вид образовательных/просветительских игр [Белов 2022а] и различные цифровые платформы типа Kahoot! [Magadan-Diaz, Rivas-Garcia 2022]), **деловые игры** (имитацию [Корнейчук 2018], моделирование [Барышникова, Трофимова 2020] или симуляцию определенного процесса [Мурадова 2019], дебаты [Скипин и др. 2019]) и **настольные игры** [Рыжаков 2023], а также комбинированные формы, сочетающие элементы из вышеперечисленных подходов.

В данном исследовании мы подробнее остановимся на настольных играх, их потенциале в политическом просвещении и имеющихся смысловых и методических ограничениях. При этом возможна экстраполяция полученных выводов на цифровую геймификацию и деловые игры, но важно обозначить, что эта экстраполяция неполная, так как разные способы геймификации подразумевают свои особенности, и, следовательно, выводы могут относиться и соответствовать с разной степенью тому или иному подходу.

### Обзор практик

Использование настольных игр как инструмента политического образования — идея не новая. Так, например, еще в XVII–XVIII вв. в Англии использовали настольные игры не только для развлечения, но и для политического просвещения молодых людей, а также формирования определенных ценностных ориентаций юных англичан. Вот что об этом пишет Г.В. Шпак: «Одной из основных задач настольных игр было воспитание добродетели. Для этой цели были разработаны два типа игр. Первый предлагал игрокам прожить жизнь англичанина от рождения до смерти, демонстрируя различные типы личностей и повествуя об их пороках и добродетелях. Второй предлагал игроку самому разобраться в основах морали и принципах добродетели, перемещая фишку по полю, на котором были отмечены как положительные (терпение, доброта, покаяние), так и отрицательные (праздность, упрямство, гордыня, пьянство, ложь) черты» [Шпак 2022, с. 346]. Также нельзя сказать, что подобные игры не были результатом философской рефлексии над образовательным процессом. В частности, Г.В. Шпак отмечает, что игры «соответствовали рекомендации Дж. Локка воспитывать примером» [Там же, с. 346] и нужны были, чтобы «руководствуясь советами Дж. Локка, прививать аристократизм юношам вне зависимости от их происхождения» [Там же, с. 338].

Вероятно, использование настольных игр в формировании религиозной, культурной или политической идентичности имеет более глубокую традицию. Так, можно привести в пример исследования игровой культуры народов Восточной Азии отечественного ученого Е.Э. Войтишек. Так, исследователь отмечает, что в Японии «в раннем Средневековье... были популярны разнообразные настольные игры (включая игровые поля с картинками в виде лабиринтов, символизирующих различные жизненные препятствия), где использовались кубики с буддийской тематикой. На гранях этих кубиков вместо штрафов были изображены фрагменты молитвенных обращений к Будде» [Войтишек и др. 2015, с. 98].

Следует отметить, что и сегодня существуют различные формы политического просвещения через игровые образовательные технологии. В частности, можно привести в пример разработки современного философа М. Тоцци, чья концепция *Discussion à Visées Démocratique et Philosophique* («Демократическая и философская дискуссия») является доминирующей во Франции и поддерживается ЮНЕСКО [Tozzi 2013]. Основная задача этого метода состоит в том, чтобы «способствовать формированию размышляющего гражданина» [Chirouter 2019], при том, что гражданин понимается как тот, «кто участвует в жизни политических институтов и в формировании общего блага» [Connac 2019].

Другим примером инструмента «развития разумности и этико-демократических навыков детей» [Философия для детей 1996, 3] является образовательная концепция «философии для детей» М. Липмана. Его образовательная программа подразумевает комплекс различного рода дискуссий и деловых игр, что роднит в инструментальном плане педагогические наработки М. Липмана и М. Тоцци. Кроме того, за педагогическими наработками М. Липмана стоит схожая цель: воспитание демократически-ориентированного гражданина [Lipman 1988]. Игровые технологии в этом отношении действительно являются эффективными, что отмечается и в отечественных исследованиях, например, А.В. Богданов пишет, что «именно игровые формы позволяют в „мягком“ виде реализовать возможности влияния как на формирование культуры вообще, так и на выработку конкретных моделей социально-политического действия в частности» [Богданов 2020b, 471].

В основу педагогических методов и М. Тоцци, и М. Липмана заложены игровые инструменты, ставящие своей целью политическое просвещение ученика и возвращение в нем определенных — как называют их оба автора — демократических ценностей. В этом исследовании нет цели разобраться, какие именно ценности подразумеваются авторами озвученных методов, нам важно отметить, что как и в XVIII в. в Англии, так и в XXI в. во Франции и США можно увидеть использование игровых образовательных технологий не только как формы политического просвещения, но и как инструментов формирования ценностно-мировоззренческих ориентаций. И если в Георгианской Англии для этих целей эффективно использовались настольные игры, то в современных Франции и США на сегодняшний день основным подходом является деловая игра.

## Обсуждение

Такой отход от настольных игр, или, вернее сказать, их относительная непопулярность как инструментального решения задачи политического просвещения и формирования определенных ценностей имеет под собой вполне конкретные основания. У настольных игр помимо всех преимуществ геймификации процесса просвещения есть ряд ограничений, осложняющих их внедрение в образовательный процесс. Мы выделяем такие основные проблемные места, которые характерны для настольных игр:

- упрощение моделируемых процессов для легкого входа в игру;
- ограничения, связанные с игровой механикой;
- сложность создания компонентов и интерфейса игры;
- оценка эффективности игры в вопросе политического просвещения.

Сессия настольной игры в контексте политического просвещения — это форма активности, которая в игровой форме и при помощи вспомогательных материалов (карты, фишки, игровое поле и иные интерфейсы) помогает воспроизвести и осмыслить политическое поведение участника при моделировании ситуации. Первым этапом вхождения в игру является введение в контекст моделируемой ситуации, когда участники получают вводные данные того процесса, в котором им предлагается принять участие. Для того чтобы участники сессии настольной игры (особенно если дело касается детей) не потеряли интерес на этом этапе, необходимо простое и понятное введение, что ставит перед игротехником и разработчиком игры задачу упростить моделируемую ситуацию или процесс. Кроме того, первые игровые циклы также должны быть упрощены для закрепления у участников игры основ механики и углубления в контекст модели.

Данное условие рождает некоторые ограничения, с которыми сталкиваются разработчики игр и сами игроки. Для разработчиков основной проблемой является то, что у модели есть предел упрощения, перейдя который теряется сопряжение модели и той части действительности, которую она призвана воспроизвести. Для игроков недостаточное для плавного входа в игровой процесс упрощение является преградой для понимания контекста и демотивирующим фактором, при том что излишняя редукция модели также будет искажать представления о действительности, что может привести к несоответствию полученного опыта и знаний в игре тому, что требует эта действительность. Об этом пишет А.В. Богданов: «...процесс перехода к действительности требует тщательной проработки, выделения конкретных условий перехода, их соблюдения и понимания того, что есть игровые практики и есть настоящее политическое пространство, в рамках которого функционирует человеческое сообщество» [Богданов 2020а, 364].

Схожие проблемы возникают у игротехников и создателей настольных игр для политического просвещения при формировании механики и правил игры. С одной стороны, правила должны быть просты и понятны, способствовать развитию модельной ситуации в необходимом русле, но при этом отражать моделируемые процессы, не ограничивать участников игры для

нестандартных решений и не детерминировать процесс игры до механического воспроизведения операций.

Еще одним проблемным местом является создание интерфейсов и компонентов настольной игры. Явным преимуществом деловых игр перед настольными является то, что деловая игра не подразумевает обязательное наличие вспомогательных материалов (игровых карт, фишек, игрового поля и иных интерфейсов), которые являются атрибутами любых настольных игр. Вероятно, из-за этого ключевого различия зарубежные игротехники отдают предпочтение деловым играм, о чем писалось выше. Отсутствие физических компонентов игры в некотором смысле делает игру мобильнее (без атрибутов настольной игры невозможно проведение игровой сессии) и гибче (наличие пространства для импровизации в ходе игровой сессии). В действительности, компоненты настольных игр — это возможность сделать игру сложнее, а игровой процесс и моделирование доступнее и ближе (особенно если дело касается детей) к игроку. Наличие игрового поля может служить удобным и наглядным интерфейсом для отслеживания процесса игры, наличие игровых карт может взять на себя информативную и вспомогательную функцию и пр. Но органичное встраивание этих компонентов в содержание игры — трудоемкая задача, требующая глубокой проработки игровой механики, особенно если у игры стоит цель обучения и формирования мировоззрения, а также моделирования сложного реального процесса.

Кроме того, определение критериев отслеживания эффективности игровой технологии является важной задачей, стоящей перед ее разработчиками [Богданов 2020b, 471]. Одной из форм отслеживания эффективности могут стать различные социологические инструменты, фиксирующие определенные мировоззренческие позиции на входе и на выходе, при сравнении которых можно пронаблюдать динамику результатов после определенного количества сессий игр.

Все это касается и конкретных примеров настольных игр, несущих в себе функции политического просвещения. Строго говоря, «коммерческих настольных игр»<sup>2</sup>, которые бы позиционировались как инструменты политического просвещения, на сегодняшний день нет. В коммерческом сегменте существуют так называемые «политические» настольные игры, которые зачастую являются подтипом стратегий. Характерной чертой этих игр является сложная дипломатическая составляющая игры (например, игра «Переворот» ( Coup), или «Орифламма» (Oriflamme)) или отсылка к историческим (или поп-культурным) контекстам, в которых происходили активные политические процессы (например, игра «Рюрик», или «Игра престолов» (Game of Thrones)). В данных и подобных настольных играх не ставится задача именно политического просвещения, игроки практикуют дипломатические и экономические навыки, знакомятся с историческими сюжетами или контекстуальной информацией о конкретном художественном произведении.

Также в коммерческом сегменте представлены игры, основанные на сюжете видеоигр, которые формируют общественное сознание и корректируют

<sup>2</sup> То есть игр, продающихся в открытом доступе на торговых площадках и маркетплейсах.

социальную память [Белов 2022b]. При этом, как отмечают исследователи: «...компьютерные игры представляют собой ресурс реализации мемориальной политики, применяемый, вероятно, лишь частично осознанно» [Белов, Кретова 2020, с. 60]. Таким образом, будет некорректно утверждать, что в «настольной репродукции» видеоигры этот компонент являлся осознанно поставленной задачей. Примером таких настольных игр являются «„Цивилизация“ Сида Мейера» (Sid Meier's Civilization) или «Метро 2033» (Metro 2033).

Также в России существует малоизученная и несистематизированная ниша настольных игр, выполненных в рамках социальных проектов. Среди таких игр есть и те, задачей которых является политическое просвещение и сохранение исторической памяти. Данные проекты редко становятся коммерческими, так как основная аудитория, на которую направлены разработанные в этих проектах настольные игры — школы и университеты. Игры являются инструментом просвещения школьников и студентов и имеют дидактическую привлекательность, но не коммерческую. Такие игры подразделяются на три основные группы: викторины, симуляции и дебаты.

Так, группу викторины представляют настольные игры «Ленинградская битва. Операция „Искра“»<sup>3</sup> или «Хранители времени»<sup>4</sup>. Данный тип игр направлен на ознакомление участников с материалами игры посредством ответов на вопросы викторины и дальнейшее изучение справочного материала.

Другую группу игр, разработанных в рамках социальных проектов, — симуляции реальных процессов — может представить настольная экологическая игра «Планета 36,6»<sup>5</sup>. Игра знакомит игроков с достопримечательностями одного региона (Воронежская область), а также через механику игры позволяет обозначить экологические проблемы региона и способы их решения на разных уровнях, в том числе политическом. Другим примером инструмента политического просвещения из числа симулятивных настольных игр является игра «Городская дума»<sup>6</sup>. Ее механика направлена на симуляцию работы городской думы и реальных политических процессов, сопутствующих политической борьбе.

К третьей группе — дебаты — можно отнести такие игры, как «Под защитой профсоюза»<sup>7</sup> или игра «Колыбель: Исход»<sup>8</sup>. В данном типе настольных игр механика строится вокруг персонажей, доставшихся участникам игры, и их взаимодействия в рамках условий победы.

---

<sup>3</sup> В Петербурге выпустили настольную игру. URL: <https://rg.ru/2024/05/08/reg-szfo/zdes-vse-za-nashih.html> (дата обращения: 17.04.2025).

<sup>4</sup> Настольная игра хранители времени. URL: <https://pushkeen.ru/projects/khraniteli-vremeni> (дата обращения: 17.04.2025).

<sup>5</sup> Настольная экологическая игра «Планета 36,6». URL: <http://sdo-vrn.ru/nastolnaya-ekologicheskaya-igra-planeta-366> (дата обращения: 17.04.2025).

<sup>6</sup> Настольная игра Городская дума. URL: <https://gordumagame.ru/> (дата обращения: 17.04.2025).

<sup>7</sup> ФНПР «Стратегический резерв». URL: <https://straterezerv.fnpr.ru/> (дата обращения: 17.04.2025).

<sup>8</sup> Начался новый этап реализации проекта «Российская философия в UNESCO House и ведущих вузах Европы и России». URL: [https://vk.com/philskill?w=wall-163412005\\_742](https://vk.com/philskill?w=wall-163412005_742) (дата обращения: 17.04.2025).

Подводя итог, следует отметить, что в настоящее время в России все более актуальной становится тема геймификации политического просвещения. Так, АНО «Институт развития интернета», учредителем которой, согласно информации из открытых источников, является Экспертный институт социальных исследований<sup>9</sup>, реализует проекты, направленные на «укрепление гражданской идентичности и духовно-нравственных ценностей»<sup>10</sup>. Среди таких проектов есть и видеоигры, при этом из приведенных на сайте девяти игр — восемь разработаны в 2024 г. Также можно отметить, что государственную поддержку от Фонда президентских грантов получили 10 проектов по созданию настольных игр, так или иначе связанных с политическим просвещением или формированием национально-государственной идентичности<sup>11</sup>. От Президентского Фонда Культурных Инициатив сопоставимое финансирование за последние годы получили еще 7 проектов с подобными настольными играми<sup>12</sup>.

### Заключение

Анализ российского научного ландшафта демонстрирует растущий интерес к геймификации, однако ее социологические и политологические аспекты остаются слабоизученными. Несмотря на публикацию более 800 работ за последнее десятилетие, лишь единицы из них затрагивают вопросы формирования коллективных представлений, коррекции социальной памяти или политической идентичности через игровые механики. Это создает методологический вакуум, особенно на фоне активного внедрения игровых технологий в образовательные и просветительские проекты. Третий этап становления геймификации в России, характеризующийся систематизацией теоретических подходов, требует усиления междисциплинарных исследований, включая политологию и социологию.

Исторический опыт (от Георгианской Англии до современной России) подтверждает, что настольные игры способны быть эффективным инструментом формирования ценностных ориентаций и политического сознания. Их ключевое преимущество — наглядность и интерактивность, позволяющая моделировать сложные социально-политические процессы в доступной форме. Однако выявлены четыре основных ограничения: упрощение моделируемых процессов, ведущее к искажению реальности; жесткость игровой механики, ограничивающая креативность участников; трудоемкость разработки компонентов (игровые поля, карты); сложность оценки эффективности (необходимость интеграции социологических методов).

<sup>9</sup> АНО ИРИ. URL: <https://www.rusprofile.ru/id/9237815> (дата обращения: 17.09.2024).

<sup>10</sup> ПОЛОЖЕНИЕ. URL: <https://ири.пф/upload/iblock/71f/f5mufetnen43dj2z5fz24a5geoutf737/Положение%20о%20Конкурсном%20отборе.pdf> (дата обращения: 07.10.2024).

<sup>11</sup> Фонд президентских грантов. URL: <https://президентскиегранты.рф> (дата обращения: 07.10.2024).

<sup>12</sup> Президентский фонд культурных инициатив. URL: <https://фондкультурныхинициатив.рф> (дата обращения: 07.10.2024).

Эти проблемы частично решаются в деловых играх и цифровых форматах, что объясняет их популярность в зарубежной практике. Тем не менее настольные игры сохраняют уникальную роль в работе с детской аудиторией благодаря тактильному взаимодействию и возможности визуализации абстрактных концепций.

В России наблюдается рост проектов, использующих настольные игры для политического просвещения, однако их реализация носит фрагментарный характер. Примеры типа «Городской думы» или «Колыбель: Исход» демонстрируют потенциал симуляций и дебатов, но сталкиваются с двумя вызовами. Во-первых, это коммерческая нерентабельность: большинство игр создаются в рамках социальных проектов и зависят от грантовой поддержки (Фонд президентских грантов, Президентский фонд культурных инициатив, грантовые конкурсы Росмолодежь). Во-вторых, это методическая разрозненность, т.е. отсутствие единых стандартов разработки и оценки, что затрудняет масштабирование успешных кейсов.

При этом историческая традиция игровых методов в отечественной педагогике (работы Выготского, Эльконина, Щедровицкого) остается недостаточно востребованной в современных условиях.

Настольные игры остаются перспективным, но недооцененным ресурсом политического просвещения. Их сила — в способности сочетать образовательную функцию с эмоциональной вовлеченностью, что особенно важно в работе с молодежью. Однако для перехода от «местечковых проектов» к системной реализации необходимо преодолеть разрыв между теорией и практикой, активизировать междисциплинарное сотрудничество и адаптировать международный опыт к российским реалиям. Только в этом случае геймификация сможет стать не просто модным трендом, а устойчивым элементом образовательной и просветительской политики.

Поступила в редакцию / Received: 12.12.2024

Доработана после рецензирования / Revised: 15.02.2025

Принята к публикации / Accepted: 01.03.2025

### Библиографический список

- Барышникова Е.Н., Трофимова Г.Н. Симулятивные тренинги на уроке РКИ (уровень В2) // Русский язык за рубежом. 2020. №2 (279). С. 42–47. <https://doi.org/10.37632/ri.2020.279.2.006> EDN: QCWNCC
- Белов С.И. Видеоигры — инструмент формирования коллективных представлений о событиях прошлого, настоящего и будущего? // Проектирование будущего. Проблемы цифровой реальности. 2022а. № 1 (5). С. 223–233. <https://doi.org/10.20948/future-2022-20>. EDN: QIQXBO
- Белов С.И. Историческая символика видеоигр как фактор коррекции социальной памяти населения (на материалах франшизы Assassin's Creed) // Диалог со временем. 2022b. № 81. С. 242–248. EDN: VGIWBR
- Белов С.И., Кротова А.А. Компьютерные игры как ресурс реализации политики памяти: практический опыт и скрытые возможности (на материалах позиционирования событий Великой Отечественной войны) // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: История и политические науки. 2020. № 1. С. 54–63. <https://doi.org/10.18384/2310-676X-2020-1-54-63> EDN: TZYAGE

- Богданов А.В. Игра в политику vs. политическая игра: к постановке проблемы (часть 1) // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Социология. Политология. 2020а. Т. 20, № 3. С. 362–365. <https://doi.org/10.18500/1818-9601-2020-20-3-362-365> EDN: GFVDPAP
- Богданов А.В. Игра в политику vs. политическая игра: к постановке проблемы (часть 2) // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Социология. Политология. 2020б. Т. 20, № 4. С. 470–473. <https://doi.org/10.18500/1818-9601-2020-20-4-470-473> EDN: RCURAA
- Войтишек Е.Э., Кудинова М.А., Шмакова А.С. Игровые традиции и ритуальное винопитие в культуре народов Восточной Азии // Вестник Новосибирского государственного университета. Серия: История, филология. 2015. Т. 14. № 4. С. 92–100. EDN: UMKVLP
- Корнейчук Б.В. Деловая игра в контексте постиндустриального развития // Инженерное образование. 2018. № 23. С. 124–129. EDN: VQCADR
- Мурадова Н.М. Бизнес-симуляция как элемент геймификации // Плехановский барометр. 2019. № 4. С. 37–39. EDN: VTFUUN
- Рыжаков А.Н. Геймификация и опыт применения настольных научных игр в популяризации научной и технологической деятельности в области мелиорации // Пути повышения эффективности орошаемого земледелия. 2023. № 3 (91). С. 332–343. EDN: WBTRHF
- Сартакова Е.Е. Проблемы развития теории геймификации в России // Вестник Томского государственного педагогического университета. 2022. № 2 (220). С. 168–187. <https://doi.org/10.23951/1609-624X-2022-2-168-187> EDN: VHYQUD
- Скипин Н.С., Ваганов М.Г., Иванов К.В., Федотов М.С. Философский бой : методическое пособие // ЧОУ ВО МИДиС. 2019.
- Философия для детей / РАН. Ин-т философии ; ред. Н.С. Юлина. Москва : ИФ РАН, 1996.
- Шпак Г.В. Настольные игры в Англии эпохи Георгов как инструмент воспитания, обучения и распространения научных знаний // Преподаватель XXI век. 2022. № 3–2. С. 337–352. <https://doi.org/10.31862/2073-9613-2022-3-337-352> EDN: KNTEJO
- Chirouter E. Pratiques de la philosophie avec les enfants // Les Cahiers Dynamiques. 2019. Vol. 76, no. 3. P. 73–82. <https://doi.org/10.3917/lcd.076.0073> EDN: JCKNKKU
- Connac S. Coopération entre élèves, éducation à la citoyenneté et écriture à l'école primaire // Educations. 2019. No. 2. URL: <https://www.openscience.fr/Cooperation-entre-eleves-education-a-la-citoyennete-et-ecriture-a-l-ecole> (accessed: 27.06.2024). <https://doi.org/10.21494/ISTE.OP.2019.0369>
- Lipman M. Philosophy goes to school. Philadelphia : Temple University Press. 1988.
- Magadan-Diaz M., Rivas-Garcia J.I. Classroom gamification in online higher education: The use of Kahoot // Campus Virtuales. 2022. Vol. 11, no. 1. P. 137–152. <https://doi.org/10.54988/cv.2022.1.978> EDN: GRJFLI
- Tozzi M. La dialectique démocratie-philosophie dans une DVDP (Discussion à Visées Démocratique et Philosophique) // Diotime. 2013. No. 57. URL: <https://diotime.lafabriquphilosophique.be/numeros/057/012/> (accessed: 27.06.2024).

## References

- Baryshnikova, E.N., & Trofimova, G.N. (2020). Simulation training in the Russian as a foreign language lesson (level B2). *Russian Language Abroad*, 2(279). (In Russian). <https://doi.org/10.37632/pi.2020.279.2.006>
- Belov, S.I. (2022a). Are video games a tool for the formation of collective ideas about the events of the past, present and future? *Designing the future. The challenges of digital reality*, 1(5), 223–233. (In Russian). <https://doi.org/10.20948/future-2022-20>
- Belov, S.I. (2022b). Historical symbolism of video games as a factor in correcting the social memory of the general public (on the materials of the Assassin's Creed franchise). *Dialogue with Time*, 81, 242–248. (In Russian). <https://doi.org/10.21267/aquilo.2022.81.81.017>

- Belov, S.I., & Kretova, A.A. (2020). Computer games as a resource of the politics of memory: practical experience and hidden opportunities (based on games representing World War II events). *Bulletin of the Moscow State Regional University (History and Political Science)*, 1, 54–63. (In Russian). <https://doi.org/10.18384/2310-676x-2020-1-54-63>
- Bogdanov, A.V. (2020a). The game of politics vs. the political game: Posing a problem (part 1). *Izvestia of Saratov University. Sociology Politology*, 20(3), 362–365. (In Russian). <https://doi.org/10.18500/1818-9601-2020-20-3-362-365>
- Bogdanov, A.V. (2020b). The game of politics vs. the political game: Posing a problem (Part 2). *Izvestia of Saratov University. New Series. Series: Sociology. Politology*, 20(4), 470–473. (In Russian). <https://doi.org/10.18500/1818-9601-2020-20-4-470-473>
- Voitishk, E.E., Kudinova, M.A., & Shmakova, A.S. (2015). Game traditions and ritual wine drinking in the culture of East Asia peoples. *Vestnik NSU. Series: History and Philology*, 14(4), 92–100. (In Russian).
- Korneichuk, B.V. (2018). Business game in the context of post-industrial development. *Engineering education*, 23, 124–129. (In Russian)
- Muradova, N.M. (2019). Business simulation as an element of gamification. *Plekhanovskii Barometr*, (4), 37–39. (In Russian).
- Ryzhakov, A.N. (2023). Gamification and experience of using scientific board games in the popularization of scientific and technological activities in the field of land reclamation. *Ways of Increasing the Efficiency of Irrigated Agriculture*, (3), 332–343. (In Russian).
- Sartakova, E.E. (2022). Problems of development of the theory of gamification in Russia. *TSPU Bulletin*, (2), 168–187. (In Russian). <https://doi.org/10.23951/1609-624X-2022-2-168-187>
- Skipin, N.S., Vaganov, M.G., Ivanov, K.V., & Fedotov, M.S. (2019). *Philosophical duel: A methodological guide*. CHOU VO MIDiS. (In Russian).
- Yulina, N.S. (Ed.). (1996). *Filosofiya dlya detei* [Philosophy for children]. IF RAN. (In Russian).
- Shpak, G.V. (2022). Board games in England of the Georgian era as a tool of education, upbringing and distribution of scientific knowledge. *Prepodavatel XXI Vek*, (3–2), 337–352. (In Russian). <https://doi.org/10.31862/2073-9613-2022-3-337-352>
- Chirouter E. (2020). Pratiques de la philosophie avec les enfants. *Les Cahiers Dynamiques/Les Cahiers Dynamiques*, 76(3), 73–82. <https://doi.org/10.3917/lcd.076.0073>
- Connac, S. (2018). Coopération entre élèves, éducation à la citoyenneté et écriture à l'école primaire. *Educations*, 2(1). <https://doi.org/10.21494/iste.op.2019.0369>
- Lipman, M. (1988). *Philosophy goes to school*. Temple University Press.
- Magadán-Díaz, M., & Rivas-García, J.I. (2022). Gamificación del aula en la enseñanza superior online: el uso de Kahoot. *Campus Virtuales*, 11(1), 137. <https://doi.org/10.54988/cv.2022.1.978>
- Tozzi, M. (2013). *La dialectique démocratie-philosophie dans une DVDP (Discussion à Visées Démocratique et Philosophique)*. Diotime.lafabriquephilosophique.be. Retrieved from <https://diotime.lafabriquephilosophique.be/numeros/057/012>

### Сведения об авторе:

Скипин Николай Сергеевич — научный сотрудник, Институт научной информации по общественным наукам Российской академии наук (e-mail: skipin@inon.ru) (ORCID: 0000-0003-4267-0099)

### About the author:

Nikolai S. Skipin — researcher, Institute of Scientific Information on Social Sciences, Russian Academy of Sciences (e-mail: skipin@inon.ru) (ORCID: 0000-0003-4267-0099)