

## Связь типов видеоигр и коммуникативных навыков игроков юношеского возраста: систематический обзор литературы с использованием инструмента PRISMA

*Саломатова О.В.*

*Московский государственный психолого-педагогический университет (ФГБОУ ВО МГППУ),  
г. Москва, Российская Федерация*

*ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1723-9697>, e-mail: [salomatovaov@mgppu.ru](mailto:salomatovaov@mgppu.ru)*

В статье представлен систематический обзор исследований, посвященных выявлению связи разных типов видеоигр и коммуникативных навыков игроков юношеского возраста. Для проведения систематического обзора была использована методология PRISMA, которая предлагает алгоритм, делающий обзор литературы максимально объективным. Указанная методология предполагает поиск интересующих статей по базам данных на основе ключевых слов. Из 1953 найденных статей за период 2018—2023 гг. после прохождения этапов идентификации, скрининга и проверки на приемлемость в качественный синтез были включены 9 исследований. Согласно результатам анализа данных этих исследований, видеоигры способны развивать коммуникативные навыки у юношей и молодых взрослых. Наиболее выраженный эффект демонстрируют многопользовательские онлайн-видеоигры (ММОГ), так как в процессе игры участники активно взаимодействуют друг с другом, используя устное и письменное общение. ММОГ мотивируют игроков изучать английский язык, его грамматику и лексику, а способность уверенно общаться повышает самооценку игроков и дает навыки межкультурного взаимодействия. Перспективным представляется дальнейшая разработка вопросов, касающихся практического использования ММОГ в рамках учебных курсов по изучению иностранного языка.

**Ключевые слова:** коммуникация, коммуникативные навыки, многопользовательские онлайн-видеоигры, подростки, юноши, систематический анализ, PRISMA, ESL, ММОГ.

**Финансирование.** Исследование выполнено в рамках государственного задания Министерства просвещения Российской Федерации от 02.06.2023 № 073-00038-23-05 «Взаимосвязь когнитивных и коммуникативных способностей подростков и юношей с эффективностью решения ими игровых задач в цифровой среде».

**Для цитаты:** Саломатова О.В. Связь типов видеоигр и коммуникативных навыков игроков юношеского возраста: систематический обзор литературы с использованием инструмента PRISMA [Электронный ресурс] // Современная зарубежная психология. 2023. Том 12. № 4. С. 101—110. DOI: <https://doi.org/10.17759/jmfp.2023120409>

## The Relationship between Types of Video Games and Communicative Skills of Young Players: The Systematic Literature Review Using the PRISMA Tool

*Olga V. Salomatova*

*Moscow State University of Psychology & Education, Moscow, Russia  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1723-9697>, e-mail: [salomatovaov@mgppu.ru](mailto:salomatovaov@mgppu.ru)*

The article presents a systematic review of studies on the effects of different types of video games on the communication skills of adolescent and young adult gamers. To conduct the systematic review, the PRISMA methodology was used, which offers an algorithm that makes the literature review as objective as possible. This methodology involves searching for articles of interest in databases based on keywords. Of the 1,953 articles retrieved from 2018—2023, 9 studies were included in the qualitative synthesis after going through the identification, screening, and eligibility stages. Based on the results of analysis of data from these studies, video games have the potential to develop communication skills in adolescents and young adults. The most pronounced effect is demonstrated by massively multiplayer online video games (ММОГ), since during the game the participants actively interact with each other using oral and written communication. ММОГs motivate players to learn English, its grammar and vocabulary, and the ability to communicate confidently increases the players' self-esteem and provides skills in intercultural interaction. Further development of issues related to the practical use of ММОГs within the framework of foreign language training courses seems promising.

**Keywords:** communication, communication skills, multiplayer online video games, adolescents, young men, systematic analysis, PRISMA, ESL, ММОГ.

**Funding.** The study was carried out within the framework of the state assignment of the Ministry of Education of the Russian Federation dated 06/02/2023 No. 073-00038-23-05 “The relationship between the cognitive and communicative abilities of adolescents and young men and the effectiveness of their solving gaming problems in the digital environment”.

**For citation:** Salomatova O.V. The Relationship between Types of Video Games and Communicative Skills of Young Players: The Systematic Literature Review Using the PRISMA Tool. *Sovremennaya zarubezhnaya psikhologiya = Journal of Modern Foreign Psychology*, 2023. Vol. 12, no. 4, pp. 101—110. DOI: <https://doi.org/10.17759/jmfp.2023120409> (In Russ.).

## Введение

В настоящее время видеоигры стали одной из наиболее популярных и доступных форм досуга для людей разного возраста. В 2022 г. 24% детей и подростков до 18 лет и 36% юношей и девушек в возрасте 18—24 года играли в видеоигры, а в 2023 г. общее число игроков по всему миру, согласно прогнозу Ассоциации развлекательного программного обеспечения (Entertainment Software Association), достигнет 3,38 миллиарда, увеличившись на 6,3% по сравнению с 2022 годом [9; 11].

Изучение связи между использованием видеоигр и развитием коммуникативных, когнитивных, социальных процессов у подростков и юношей является важной научной задачей.

С одной стороны, обзор современных работ в этой области свидетельствует о противоречивом характере имеющихся данных. Отмечается положительное влияние видеоигр на развитие внимания, прогностического мышления, навыка планирования, пространственных навыков у подростков и юношей, также фиксируется повышение самооценки, уменьшение тревожности, влияние на формирование просоциального поведения и т. д. Однако исследователи описывают и негативные эффекты, связанные с повышением уровня агрессии, снижением успеваемости, появлением депрессивных симптомов и т. д. [2; 10; 12; 13; 16]. В некоторых исследованиях предпринимаются попытки проследить связь между типом видеоигры и тем эффектом, который эта видеоигра оказывает на игрока. Например, увлечение видеоиграми в жанре MOBA<sup>1</sup> связывают с изменением качества социального взаимодействия игроков: проявлением словесной агрессии, пренебрежением мнением другого игрока, неисполнением взаимных договоренностей и т. д. [22].

С другой стороны, обращает на себя внимание огромный объем исследований, посвященных данной проблематике. Анализ такого количества источников представляет собой отдельную научно-исследовательскую задачу. В этой связи актуален поиск новых способов обработки данных, одним из которых является PRISMA<sup>2</sup>.

## Метод систематического обзора

Метод систематического обзора литературы пришел в психологические исследования из медицинских работ. Он широко распространен в европейской и американской исследовательской практике, но в отечественной традиции используется достаточно редко [1; 3].

Систематический обзор представляет собой «... обзор четко сформулированного вопроса, в котором используются систематические и эксплицитные методы для выявления, отбора и критической оценки соответствующих исследований, а также для сбора и анализа данных исследований, включенных в обзор» [20, с. 752]. Он включает процесс поиска всех опубликованных работ, соответствующих одному или нескольким заранее сформулированным исследовательским вопросам, а также систематическое представление и синтез результатов этого поиска. Систематический обзор направлен на минимизацию субъективности и предвзятости в научных исследованиях.

Систематический обзор литературы применяется в случае, если: 1) результаты разных исследований противоречат друг другу; 2) необходимо получить исчерпывающую картину исследований; 3) есть цель обосновать дальнейшие исследования в какой-либо области [20; 24]. Метод отличает транспарентность, методичность и воспроизводимость.

Как и любой методологический инструмент, систематический обзор имеет преимущества и недостатки. К преимуществам можно отнести возможность найти и обработать намного больше источников, чем при обычном поиске, что позволяет сделать более глубокое и узконаправленное исследование. Метод дает возможность посмотреть на интересующую тему под разными углами, в рамках разных научных подходов и составить объективную картину. Недостатки этого метода связаны с современными тенденциями представления научного знания, в частности, с проблемами наличия терминологических синонимов, а также с проблемами перевода научной терминологии.

<sup>1</sup> MOBA (от англ. «multiplayer online battle arena») — многопользовательская онлайн-боевая арена — тип видеоигр, который сочетает элементы многопользовательских ролевых игр и стратегий в реальном времени.

<sup>2</sup> PRISMA (от англ. «Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-analyses») — предпочтительные стандарты отчетности для систематических обзоров и метаанализов.

## Методология PRISMA

Методология PRISMA, использованная в данном исследовании, представляет собой один из алгоритмов проведения систематического обзора [17]. В данной статье будет подробно описан порядок действий при выполнении данного вида систематического обзора, так как автору не встретилось подобной инструкции на русском языке.

PRISMA имеет несколько этапов исследования:

- 1) введение — содержит обоснование, цели исследования и исследовательские вопросы;
- 2) методы — описывают критерии приемлемости и источники для поиска;
- 3) собственно поиск;
- 4) отбор интересующих исследований из найденных и оценка рисков предвзятости;
- 5) синтез результатов и их обсуждение [3; 19].

Кроме того, PRISMA предполагает составление блок-схемы, описывающей результаты поиска на каждом шаге [18] (рис. 1).

## Ход исследования

В начале необходимо сформулировать цели исследования и исследовательские вопросы.

*Цель* данного исследования — составить систематический обзор литературы по вопросу связи типа видеоигры и коммуникативных навыков подростков, юношей и молодых взрослых.

*Исследовательские вопросы.*

1. Есть ли связь между типом видеоигры и степенью развития коммуникативных навыков игроков?
2. Какое практическое применение имеет (возможная) связь между жанром видеоигры и степенью развития коммуникативных навыков игроков?

## Критерии отбора источников

Необходимо определиться с ключевыми словами для поиска, опираясь на приведенные выше исследовательские вопросы.



Рис. 1. Блок-схема PRISMA

В нашем случае ключевыми словами являлись: *digital play, videogame, communication, role play, role-playing, simulator, action*. Включение названия жанров (role play (role-playing) — «ролевая игра», simulator — «симулятор», action — «экшн») было обосновано опорой на общепринятую классификацию компьютерных игр [8]. Исключение такого жанра как стратегии (англ. «strategy») было обусловлено наличием публикации конца 2022 года, в которой произведен систематический анализ влияния видеоигр в жанре стратегии на коммуникативные способности игроков [24] (см. ниже).

*Временной диапазон* статей — 2018—2023 годы. Период в 5 лет был выбран исходя из того, что возможности цифровых технологий настолько быстро прогрессируют, что научные исследования не успевают за этими темпами и довольно быстро устаревают, поэтому существует объективная необходимость опираться на новейшие работы.

*Возрастной диапазон* участников был определен с 12 до 30 лет, так как целью данного исследования было определить связь типа видеоигр и коммуникативных навыков у подростков, юношей и молодых взрослых.

Поиск осуществлялся по *базам данных* «Scopus» и «Semantic Scholar». Кроме того, по указанным ключевым словам был осуществлен поиск в российской базе «Elibrary», но он не дал результатов.

### Этапы исследования

Задача *первого этапа* (Searching (Identification) — «поиск», «идентификация») — собрать максимальное количество работ по ключевым словам из выбранных баз данных. Для решения этой задачи использовалась программа «Harzing’s Publish or Perish 8.9.4538.8589». В результате в базе «Scopus» было найдено 315 публикаций, в «Semantic Scholar» — 1638. Всего публикаций — 1953 (рис. 1).

*Второй этап* (Screening — «скрининг») осуществлялся посредством онлайн-сервиса «Rayyan» и состоял из нескольких шагов.

В начале (первый шаг) были удалены дубликаты — одинаковые статьи, которые были найдены в разных базах данных. После исключения дубликатов остался 961 источник.

Следующий (второй) шаг предполагал поверхностное знакомство с содержанием статей посредством чтения их названий и аннотаций. Если содержание аннотации не соответствовало цели настоящего исследования и не соотносилось с исследовательскими вопросами, то статья не включалась в дальнейшую работу. На этом шаге обычно исключается достаточно большой объем источников, так как автоматический поиск, который осуществлялся на первом этапе, предполагал поиск исключительно по ключевым словам, без учета смыслового и содержательного наполнения. В данном исследовании скрининг прошли 48 публикаций, а 913 работ были исключены.

Третий шаг предполагал поверхностное знакомство с полнотекстовыми версиями отобранных статей. На этом этапе также какое-то количество статей может исключаться из дальнейшего исследования. В данном случае было исключено 33 публикации по следующим причинам: 1) публикация представляла собой главу из книги, а не статью; 2) не было возможности получить доступ к полнотекстовой версии; 3) содержание исследования не соответствовало заявленной тематике (исследовалась связь видеоигр, а не конкретных жанров и коммуникативных функций, исследовалась связь различных жанров видеоигр и когнитивных функций и т. д.); 4) возраст респондентов выходил за рамки исследования. Для дальнейшей работы осталось 15 статей.

Четвертый шаг предполагал вдумчивое прочтение полного текста отобранных работ. На этом этапе были исключены еще 6 статей. Таким образом, на следующем этапе будут проанализированы 9 источников, которые полностью соответствуют исследовательским вопросам.

Чаще всего в скрининге участвуют несколько исследователей, чтобы получить наиболее достоверные результаты. В этом случае добавляется четвертый шаг — измерение межэкспертной надежности. Ограничение данного исследования связано с тем, что его проводил один автор, поэтому этот шаг был опущен.

*Третий этап* (Analysis — «анализ») состоит из двух шагов.

Первый шаг предполагал составление сводной таблицы, где кратко описывались дизайн и результаты каждого исследования. В данном случае такая таблица содержала 9 статей (табл. 1).

Т а б л и ц а 1

Сводная таблица исследований

Автор, год	Название статьи	Страна, выборка	Вид видеоигр*	Дизайн исследования**
Arnold-Stein R., Hortobagyi L. (2022) [5]	Video game play as a meaningful online social activity — a virtual zone for integrative L2 learning and practice	<b>Венгрия</b> — подростки 14—20 лет (n = 890): негеймеры (n = 244) — экспериментальная группа, геймеры (n = 646) — контрольная группа	Экшн-игры (игры с открытым миром, шутеры***, королевская битва и др.)	Перекрестно когортный опрос с двумя последовательными выборками: экспериментальная группа и контрольная группа. Обе группы проходили тест на определение уровня словарного запаса (английский язык) и предпочитаемого жанра видеоигр
Ismail A.M., Zamoum K. (2022) [15]	The effects of video games on communication and social interac-	<b>ОАЭ</b> — студенты разных университетов (n = 890): девушки (n = 163) и	Экшн/приключенные, спортивные игры, файтин-	Количественный метод; авторская анкета, содержащая 45 вопросов

	tion: A study on Emirati university students	юноши (n = 137) в возрасте 18—24 лет (n = 235), 25—30 лет (n = 59), старше 31 года (n = 6)	ги****, шутеры, ММОГ*****	
Amin N.M., Abu Bakar M.S. (2022) [4]	The Perception of a Local University Students on Playing Video Games and How This Motivates English Grammar, Vocabulary and Communication Enhancement	<i>Малайзия</i> — студенты университета (n = 100): юноши (n = 63) и девушки (n = 37) в возрасте 18—20 лет (n = 29), 21—23 лет (n = 60), 24—26 лет (n = 11)	Королевская битва, ММОГ, шутеры	Количественный метод; авторская анкета состояла из 20 вопросов, каждый пункт анкеты измерялся по уровню согласия или несогласия респондентов (от 1 до 5)
Lie A., Stephen A., Supit L.R., Achmad S., Sutoyo R. (2022) [24]	Using Strategy Video Games to Improve Problem Solving and Communication Skills: A Systematic Literature Review	Систематический обзор литературы, содержит 33 статьи	Стратегии	Систематический обзор литературы
Toufik G.M., Hanane S. (2021) [23]	Investigating the Potential of Online Video Games in Enhancing EFL Learners' Communication Skills	<i>Алжир</i> — студенты (n = 50) 17—22 лет: юноши (n = 25) и девушки (n = 15)	ММОГ	Смешанный метод (количественные методы, анкетирование, интервью, невключенное наблюдение)
Azman H., Dollsaid N.F. (2018) [6]	Applying Massively Multiplayer Online Games (MMOGs) in EFL Teaching	<i>Малайзия</i> — студенты университета (n = 100) 18—21 года	ММОГ («World of Warcraft»)	Качественное исследование; анализировались анкеты (навыки онлайн-игр и степень освоения языка), журналы игровых чатов и интервью по электронной почте
Horowitz K.S. (2019) [14]	Video Games and English as a Second Language: The Effect of Massive Multiplayer Online Video Games on the Willingness to Communicate and Communicative Anxiety of College Students in Puerto Rico	<i>Пуэрто-Рико</i> — студенты (n = 76) в возрасте 18—24 лет (n = 49), 25—34 лет (n = 15), 35 и старше лет (n = 6), не указали свой возраст (n = 6)	ММОГ («World of Warcraft», «Call of Duty» и др.)	Количественные методы; авторская анкета на выявление игровых предпочтений и уровня знания английского языка
Barr M. (2020) [7]	A cross-sectional study of video game play habits and graduate	<i>Шотландия</i> — студенты и преподаватели колледжа в возрасте 16—65 лет: женщины (n = 1271), мужчины (n = 857), не идентифицировали себя по полу (n = 17)	многопользовательские видеоигры (как локальные, так онлайн)	Формирующий эксперимент; использовано 10 показателей: 4 предназначены для измерения коммуникации, 3 — для измерения адаптивности и 3 — для измерения изобретательности (resourcefulness), также использовалась авторская анкета
A. Soyooif, K. McLay (2019) [21]	The impact of video game intervention on reducing stress and enhancing language achievement and communication skills	<i>Иран</i> — студенты (n = 100): девушки (n = 50) и юноши (n = 50) в возрасте 18—32 лет, контрольная (n = 55) и экспериментальная (n = 45) группы	Экш-приключения («Grand Theft Auto Chinatown Wars»)	Количественное исследование; опросник коммуникативных навыков шкала воспринимаемого стресса, тест на определение уровня английского языка (входное и выходное тестирование). Качественное исследование — интервью. Контрольная группа, помимо обычных занятий английским языком, играла в «Grand Theft Auto Chinatown Wars» и делились своим опытом в специальном чате. Контрольная группа изучала английский традиционным способом

\*Если, помимо вида, автор указал и название конкретных видеоигр, то оно тоже приводится в этом столбце

\*\*Название дизайна и/или методов исследования указано в соответствии с информацией, содержащейся в первоисточнике

\*\*\*Шутер (англ. shooter — «стрелок») — жанр видеоигр, где внимание игрока сосредоточено на поражении противников с помощью стрельбы из оружия

\*\*\*\*Файтинг (от англ. fighting — «бой, драка, поединок») — жанр компьютерных игр, имитирующих рукопашный бой малого числа персонажей в пределах ограниченного пространства

\*\*\*\*\*ММОГ (от англ. «Massively multiplayer online game») — многопользовательская онлайн видеоигра

Второй шаг предполагал детальный анализ оставшихся работ и получение информации согласно теме исследования и исследовательским вопросам.

Третий шаг (факультативный, в данной работе опущен) предполагал метаанализ.

## Результаты

### Дизайн исследований

В результате поиска были найдены исследования, имеющие разный дизайн (табл. 1). Встречались работы, в которых применялись как количественные, так и качественные методы, одна работа являлась систематическим обзором [24].

### Типы видеоигр

В результате анализа источников было установлено, что не все исследования опираются на традиционную классификацию видеоигр (экшн, стратегии и т. д.). Для большинства работ важными критериями были: 1) наличие в игре нескольких пользователей и 2) возможность общения между ними. Чаще всего предполагалось, что общение происходило в режиме онлайн посредством чатов или коротких реплик диалога. Таким образом, в центре исследований находились различные типы ММОГ.

### Коммуникативные навыки

В данном исследовании понятие коммуникации рассматривалось в самом широком смысле и включало не только собственно умение слушать, выражать свои мысли, навыки межличностного общения, письменной коммуникации и т. д., но и связанные понятия, например, словарный запас, самооценка, адаптивность, стрессоустойчивость, изобретательность (resourcefulness) и т. д.

### Данные исследований

Все найденные нами исследования можно объединить в одну группу, так как они рассматривают связь видов видеоигр и коммуникативных навыков студентов в контексте изучения английского как второго языка (англ. ESL — English second language).

Экшн-видеоигры оказывают влияние<sup>3</sup> на развитие коммуникативных навыков на английском языке, так как используют устное, письменное и видео-общение, об этом свидетельствуют данные исследования Р. Арнольд-Штейн с коллегами (R. Arnold-Stein et al.).

Предпочитаемый тип видеоигры коррелирует с уровнем словарного запаса. Особо значимые корреляции у игр с открытым миром («GTA», «Minecraft» и др.), шутеров («Call of Duty», «Tom Clancy's Division» и др.), Королевская битва («PUBG», «Fortnite», «Apex Legends» и др.). [5].

Влияние стратегий на развитие коммуникативных навыков было подробно описано в систематическом обзоре, проведенном А. Ли с коллегами (A. Lie et al.). Исследования, на которые ссылаются авторы, подтверждают положительное влияние таких ММОГ, как DOTA 2, на коммуникативные навыки игроков. Для успешной командной игры необходимо постоянное общение всех членов команды, как устное, так и в чате. Игроки ММОГ продемонстрировали улучшенные навыки решения проблем (problem solving) [24].

Исследование Н.М. Амин и М.С. Абу Бакар (N.M. Amin, M.S. Abu Bakar), проведенное в Малайзии, свидетельствует, что видеоигры мотивируют студентов изучать грамматику английского языка и расширять словарный запас, что способствует улучшению навыков коммуникации. Среди участников исследования 24% предпочитают «PUBS» («PlayerUnknown's Battlegrounds» — ММОГ, тип «королевская битва»), 22% — «Mobile Legends» (ММОГ, тип МОБА), 18% — «Call of Duty» (ММОГ, тип «шутер от первого лица»), 36% выбрало вариант «другие игры». По результатам анкеты 60% респондентов согласились, что они чувствуют мотивацию изучать грамматику английского языка, благодаря визуальному оформлению слов в видеоиграх. 52% респондентов отметили, что чувствуют мотивацию к изучению английской грамматики при общении с другими игроками, 60% испытывают желание глубже изучать английский, когда видят, что другие игроки владеют языком лучше их. Сходные результаты были получены в части исследования, касающейся мотивации расширения словарного запаса. ММОГ также побуждают респондентов (62%) вступать в общение с другими игроками и таким образом улучшать свои коммуникативные навыки [4].

Тема образовательного потенциала ММОГ разрабатывалась в исследовании Х. Азман и Н.Ф. Доллсейд (H. Azman, N.F. Dollsaid). Анализ журналов чатов 5 игроков ролевой игры «World of Warcraft» показал, что их коммуникативная компетентность повышалась за счет совместного обучения, обучения путем открытий (discovery learning) и обмена сообщениями между игровым и внеигровым<sup>4</sup> персонажами. Члены одной

<sup>3</sup> Многие зарубежные авторы, описывая связь между жанром видеоигр и коммуникативными способностями респондентов, употребляют слова и выражения, которые на русский язык переводятся как «влияние», хотя в самом исследовании ими в основном используется корреляционный анализ. Строго говоря, в этом случае уместнее использовать термин «связь», так как термин «влияние» подразумевает более глубокое исследование материала, нежели корреляционный анализ. Автор этой работы понимает это ограничение, но при переводе следует терминологии, употребляемой в первоисточнике, отдельно обозначая используемые в статьях методы исследования.

<sup>4</sup> Внеигровой персонаж (англ. non-player character) — персонаж в играх, который не находится под контролем игрока. Поведение внеигрового персонажа определяется программой.

команды помогали друг другу, увеличивая словарный запас и развивая коммуникативные навыки. Внеигровые персонажи поддерживали коммуникативное взаимодействие в игре [6].

В исследовании К.С. Горовец (Hogowitz K.S.) утверждается, что все типы ММОГ предполагают одинаковую необходимость использовать английский язык для общения и координации действий с другими игроками для выполнения задач. Выявлена умеренно положительная связь между совокупным временем, потраченным на ММОГ, и готовностью к общению на английском языке. Установлено, что совокупное время, потраченное на ММОГ, обратно связано с уровнем коммуникативной тревожности<sup>5</sup> [14].

Опрос, проведенный М. Бар (Barr M.), не выявил корреляций между игровыми жанрами (шутеры и др.) и исследуемыми показателями коммуникации. Выявлена высокая степень корреляции между коммуникативными показателями, с одной стороны, и способностью адаптироваться и изобретательностью (resourcefulness) — с другой. Показатели изобретательности и коммуникативности лучше у тех респондентов, которые не играют в видеоигры [7]. Способность адаптироваться лучше у тех респондентов, кто играл в многопользовательские видеоигры (как локальные, так и ММОГ). Также выявилась тенденция, демонстрирующая, что игроки, предпочитающие более разнообразный набор игр, могут быть более адаптируемыми, чем те, кто играет, например, только в командные шутеры [7].

Исследование, проведенное в ОАЭ А.М. Исмаилом и К. Замуном (A.M. Ismail, K. Zamoun), показало, что видеоигры являются популярной формой коммуникативного взаимодействия среди арабских студентов. 90,7% выборки играют в видеоигры со своими друзьями и общаются с ними во время игры, 69,8% предпочитают ММОГ. Среди наиболее популярных жанров — экшн/приключения (75,1%), спортивные игры (45,8%), файтинги (45,5%), шутеры (FPS<sup>6</sup> — 59,8%, TPS<sup>7</sup> — 31,6%), стратегии (15,6%), симуляторы (17,3%), ММОГ (41,9%). Респонденты отмечали, что развитие коммуникативных навыков в игре положительно влияет на их самооценку [15].

В статье Г.М. Туфик с коллегами (G.M. Toufik) также отмечается положительное воздействие ММОГ на развитие коммуникативных навыков при изучении английского языка. 98% выборки считают онлайн-видеоигры полезными для изучения английского языка, 72% отметили положительное влияние на навыки

говoreния и аудирования. Отмечалось благоприятное влияние на навыки межкультурной коммуникации, так как среди игроков есть представители разных национальностей [23].

В исследовании А. Сойоф, К. Маклей (A. Soyoof, K. McLay) сравниваются результаты экспериментальной (участники дополнительно к традиционным занятиям английским языком играли в видеоигру) и контрольной групп (изучали язык традиционными способами). В экспериментальной группе значительно снизилась степень коммуникативного напряжения и улучшились коммуникативные навыки (вербальные, аудальные, навык обратной связи), в то время как участники контрольной группы не показали каких-либо статистически значимых улучшений ни в одной из областей [21].

## Обсуждение и заключение

Владение алгоритмом систематического обзора PRISMA дает исследователю дополнительные преимущества при работе с литературой. Объективность систематического обзора является его неоспоримым преимуществом.

Данные систематического анализа литературы свидетельствуют о том, что видеоигры способны развивать коммуникативные навыки у юношей и молодых взрослых. Исследования свидетельствуют, что наиболее выраженный эффект демонстрируют ММОГ, так как процесс игры заставляет участников активно взаимодействовать друг с другом, используя устное и письменное общение. Тем самым ММОГ мотивируют игроков изучать грамматику и увеличивать свой словарный запас. Способность уверенно общаться повышает самооценку игроков и развивает навыки межкультурного взаимодействия. Неожиданным оказалось то, что ни в одном исследовании не было отмечено исключительное воздействие на развитие коммуникации какого-либо из традиционных жанров видеоигр (экшн, стратегии, ролевые игры, симуляторы).

Опираясь на результаты проведенного обзора, можно говорить о целесообразности и важности дальнейших исследований вопросов внедрения ММОГ в программы обучения ESL. Кроме того, интересными представляются темы, касающиеся изучения особенностей коммуникации игроков ММОГ исходя из типа игры (например, ролевые игры или MOBA).

<sup>5</sup> Коммуникативная тревожность (англ. communicative anxiety) — беспокойство или тревога, испытываемые перед/во время публичных выступлений [14].

<sup>6</sup> FPS (англ. «first-person shooter — шутер от первого лица) — тип компьютерных игр, в которых игровой процесс основывается на сражениях с использованием оружия с видом от первого лица таким образом, чтобы игрок воспринимал происходящее как бы своими глазами.

<sup>7</sup> TPS (англ. third-person shooters — шутер от третьего лица) — игровой процесс в этом типе компьютерных игр также основан на поражении противников с использованием оружия, но в этом типе шутеров управляемый игроком персонаж виден на экране, а виртуальная камера находится за спиной персонажа.

## Литература

1. Метааналитические исследования в клинической психологии / Д.В. Лифинцев, А.Б. Серых, А.А. Лифинцева, Ю.Ю. Новикова // Национальный психологический журнал. 2019. Том 36. № 4. С. 46—52. DOI:10.11621/npj.2019.0405
2. Связь цифровых технологий с развитием когнитивных и коммуникативных процессов подростков и юношей: обзор эмпирических исследований / Н.Я. Агеев, Ю.А. Токарчук, А.М. Токарчук, Е.В. Гаврилова // Психолого-педагогические исследования. 2023. Том 15. № 1. С. 37—55. DOI:10.17759/psyedu.2023150103
3. *Середа А.П., Андрианова М.А.* Рекомендации по оформлению дизайна исследования // Травматология и ортопедия России. 2019. Том 25. № 3. С. 165—184. DOI:10.21823/2311-2905-2019-25-3-165-184
4. *Amin N.M., Abu Bakar M.S.* The Perception of a Local University Students on Playing Video Games and How This Motivates English Grammar, Vocabulary and Communication Enhancement // Jurnal Sains Insani. 2022. Vol. 7. № 1. P. 51—60. DOI:10.33102/sainsinsani.vol7no1.376
5. *Arnold-Stein R., Hortobagyi I.* Video game play as a meaningful online social activity — a virtual zone for integrative L2 learning and practice // Bulletin of the Transilvania University of Bra ov. Series IV: Philology and Cultural Studies. 2022. Vol. 15(64). № 1. P. 31—48. DOI:10.31926/but.pcs.2022.64.15.1.2
6. *Azman H., Dollsaid N.F.* Applying Massively Multiplayer Online Games (MMOGs) in EFL Teaching // Arab World English Journal (AWEJ). 2018. Vol. 9. № 4. P. 3—18. DOI:10.24093/awej/vol9no4.1
7. *Barr M.* A cross-sectional study of video game play habits and graduate skills attainment // Research in Learning Technology. 2020. Vol. 28. Article ID 2326. 22 p. DOI:10.25304/rlt.v28.2326
8. *Crawford C.* The Art of Computer Game Design. Berkeley, California: Osborne/McGraw-Hill, 1984. 134 p.
9. Essential facts about the video game industry [Электронный ресурс] / Entertainment Software Association. Washington, 2022. 28 p. URL: <https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2022/06/2022-Essential-Facts-About-the-Video-Game-Industry.pdf> (дата обращения: 07.12.2023).
10. *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. Vol. 10. № 5. P. 646—666. DOI:10.1177/1745691615592234
11. Global Games Market Report [Электронный ресурс] / Newzoo. Amsterdam: Newzoo, 2023. 52 p. URL: [https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Games/2023\\_Newzoo\\_Free\\_Global\\_Games\\_Market\\_Report.pdf](https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Games/2023_Newzoo_Free_Global_Games_Market_Report.pdf) (дата обращения: 07.10.2023).
12. *Granic I., Lobel A., Engels R.* The Benefits of Playing Video Games // American Psychologist. 2013. Vol. 69. № 1. P. 66—78. DOI:10.1037/a0034857
13. *Greitemeyer T., Mgge D.O.* Video games do affect social outcomes: a meta-analytic review of the effects of violent and prosocial video game play // Personality & social psychology bulletin. 2014. Vol. 40. № 5. P. 578—589. DOI:10.1177/0146167213520459
14. *Horowitz K.S.* Video Games and English as a Second Language: The Effect of Massive Multiplayer Online Video Games on the Willingness to Communicate and Communicative Anxiety of College Students in Puerto Rico [Электронный ресурс] // American Journal of Play. 2019. Vol. 11. № 3. P. 379—410. URL: <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=a9h&AN=137220147&lang=ru&site=ehost-live> (дата обращения: 11.12.2023).
15. *Ismail A.M., Zamoum K.* The effects of video games on communication and social interaction: A study on Emirati university students // University of Sharjah Journal for Humanities & Social Sciences. 2022. Vol. 19. № 4. P. 660—710. DOI:10.36394/jhss/19/4/15
16. Perceptual, Attentional, and Executive Functioning After Real-Time Strategy Video Game Training: Efficacy and Relation to In-Game Behavior / P. Dobrowolski, M. Skorko, M. Myśliwiec, N. Kowalczyk-Grębska, J. Michalak, A. Brzezicka // Journal of Cognitive Enhancement. 2021. Vol. 5. P. 397—410. DOI:10.1007/s41465-021-00211-w
17. Preferred reporting items for systematic reviews and meta-analyses: the PRISMA Statement / D. Moher, A. Liberati, J. Tetzlaff, D.G. Altman // Annals of Internal Medicine. 2009. Vol. 151. № 4. P. 264—269. DOI:10.1371/journal.pmed.1000097
18. PRISMA 2009 Блок схема [Электронный ресурс]. 2009. 1 p. // PRISMA: transparent reporting of systematic reviews and meta-analyses. URL: <http://www.prisma-statement.org/documents/PRISMA%20Russian%20flow%20diagram.pdf> (дата обращения: 07.12.2023).
19. PRISMA 2009 Контрольный лист [Электронный ресурс]. 2009. 3 p. // PRISMA: transparent reporting of systematic reviews and meta-analyses. URL: <http://www.prisma-statement.org/documents/PRISMA%20Russian%20checklist.pdf> (дата обращения: 07.12.2023).
20. *Siddaway A.P., Wood A.M., Hedges L.V.* How to Do a Systematic Review: A Best Practice Guide for Conducting and Reporting Narrative Reviews, Meta-Analyses, and Meta-Syntheses // Annual Review of Psychology. 2019. Vol. 70. P. 747—770. DOI:10.1146/annurev-psych-010418-102803
21. *Soyooof A., McLay K.F.* The impact of video game intervention on reducing stress and enhancing language achievement and communication skills [Электронный ресурс] // International Journal of Pedagogies and Learning. 2019. Vol. 14. № 1. P. 45—58. URL: <https://www.researchgate.net/publication/338216416> (дата обращения: 11.12.2023).

22. Tan W.K., Chen L.M. That's not my fault: Excuses given by players exhibiting in-game intra-team aggressive behavior in online games // *Computers in Human Behavior*. 2022. Vol. 127. № 5. Article ID 107045. 10 p. DOI:10.1016/j.chb.2021.107045
23. Toufik G.M., Hanane S. Investigating the Potential of Online Video Games in Enhancing EFL Learners' Communication Skills // *Universal Journal of Educational Research*. 2021. Vol. 9. № 2. P. 292—298. DOI:10.13189/ujer.2021.090205
24. Using Strategy Video Games to Improve Problem Solving and Communication Skills: A Systematic Literature Review / A. Lie, A. Stephen, L.R. Supit, S. Achmad, R. Sutoyo // 4-th International Conference on Cybernetics and Intelligent System (ICORIS) (Indonesia: Prapat, 08—09 October 2022). Piscataway, New Jersey: Institute of Electrical and Electronics Engineers, 2022. DOI:10.1109/ICORIS56080.2022.10031539

## References

1. Lifintsev D.V., Serykh A.B., Lifintseva A.A., Novikova Yu.Yu. Meta-analiticheskie issledovaniya v klinicheskoi psikhologii [Meta-analysis in clinical psychology]. *Natsional'nyi psikhologicheskii zhurnal = National Psychological Journal*, 2019. Vol. 36, no. 4, pp. 46—52. DOI:10.11621/npj.2019.0405 (In Russ.).
2. Ageev N.Ya., Tokarchuk Yu.A., Tokarchuk A.M., Gavrilova E.V. Svyaz' tsifrovyykh tekhnologii s razvitiem kognitivnykh i kommunikativnykh protsessov podrostkov i yunoshei: obzor empiricheskikh issledovaniy [The Interaction of Digital Technologies with the Development of Cognitive and Communication Processes of Adolescents and Young Adults: a Review of Empirical Research]. *Psikhologo-pedagogicheskie issledovaniya = Psychological-Educational Studies*, 2023. Vol. 15, no. 1, pp. 37—55. DOI:10.17759/psyedu.2023150103 (In Russ.).
3. Sereda A.P., Andrianova M.A. Rekomendatsii po oformleniyu dizaina issledovaniya [Study Design Guidelines]. *Travmatologiya i ortopediya Rossii = Traumatology and orthopedics of Russia*, 2019. Vol. 25, no. 3, pp. 165—184. DOI:10.21823/2311-2905-2019-25-3-165-184 (In Russ.).
4. Amin N.M., Abu Bakar M.S. The Perception of a Local University Students on Playing Video Games and How This Motivates English Grammar, Vocabulary and Communication Enhancement. *Jurnal Sains Insani*, 2022. Vol. 7, no. 1, pp. 51—60. DOI:10.33102/sainsinsani.vol7no1.376
5. Arnold-Stein R., Hortobagyi I. Video game play as a meaningful online social activity — a virtual zone for integrative L2 learning and practice. *Bulletin of the Transilvania University of Bra ov. Series IV: Philology and Cultural Studies*, 2022. Vol. 15(64), no. 1, pp. 31—48. DOI:10.31926/but.pcs.2022.64.15.1.2
6. Azman H., Dollsaid N.F. Applying Massively Multiplayer Online Games (MMOGs) in EFL Teaching. *Arab World English Journal (AWEJ)*, 2018. Vol. 9, no. 4, pp. 3—18. DOI:10.24093/awej/vol9no4.1
7. Barr M. A cross-sectional study of video game play habits and graduate skills attainment. *Research in Learning Technology*, 2020. Vol. 28, article ID 2326. 22 p. DOI:10.25304/rlt.v28.2326
8. Crawford C. *The Art of Computer Game Design*. Berkeley, California: Osborne/McGraw-Hill, 1984. 134 p.
9. Entertainment Software Association. Essential facts about the video game industry [Elektronnyi resurs]. Washington, 2022. 28 p. URL: <https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2022/06/2022-Essential-Facts-About-the-Video-Game-Industry.pdf> (Accessed 07.12.2023).
10. 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. Vol. 10, no. 5, pp. 646—666. DOI:10.1177/1745691615592234
11. Global Games Market Report [Elektronnyi resurs] / Newzoo. Amsterdam: Newzoo, 2023. 52 p. URL: [https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Games/2023\\_Newzoo\\_Free\\_Global\\_Games\\_Market\\_Report.pdf](https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Games/2023_Newzoo_Free_Global_Games_Market_Report.pdf) (Accessed 07.10.2023).
12. Granic I., Lobel A., Engels R. The Benefits of Playing Video Games. *American Psychologist*, 2013. Vol. 69, no. 1, pp. 66—78. DOI:10.1037/a0034857
13. Greitemeyer T., M gge D.O. Video games do affect social outcomes: a meta-analytic review of the effects of violent and prosocial video game play. *Personality & social psychology bulletin*, 2014. Vol. 40, no. 5, pp. 578—589. DOI:10.1177/0146167213520459
14. Horowitz K.S. Video Games and English as a Second Language: The Effect of Massive Multiplayer Online Video Games on the Willingness to Communicate and Communicative Anxiety of College Students in Puerto Rico [Elektronnyi resurs]. *American Journal of Play*, 2019. Vol. 11, no. 3, pp. 379—410. URL: <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=a9h&AN=137220147&lang=ru&site=ehost-live> (Accessed 11.12.2023).
15. Ismail A.M., Zamoum K. The effects of video games on communication and social interaction: A study on Emirati university students. *University of Sharjah Journal for Humanities & Social Sciences*, 2022. Vol. 19, no. 4, pp. 660—710. DOI:10.36394/jhss/19/4/15
16. Dobrowolski P., Skorko M., Myśliwiec M., Kowalczyk-Grębska N., Michalak J., Brzezicka A. Perceptual, Attentional, and Executive Functioning After Real-Time Strategy Video Game Training: Efficacy and Relation to In-Game Behavior. *Journal of Cognitive Enhancement*, 2021. Vol. 5, pp. 397—410. DOI:10.1007/s41465-021-00211-w

17. Moher D., Liberati A., Tetzlaff J., Altman D.G. Preferred reporting items for systematic reviews and meta-analyses: the PRISMA Statement. *Annals of Internal Medicine*, 2009. Vol. 151, no. 4, pp. 264—269. DOI:10.1371/journal.pmed.1000097
18. PRISMA 2009 Blok skhema [Block diagram] [Elektronnyi resurs]. 2009. 1 p. // PRISMA: transparent reporting of systematic reviews and meta-analyses. URL: <http://www.prisma-statement.org/documents/PRISMA%20Russian%20flow%20diagram.pdf> (Accessed 07.12.2023). (In Russ.).
19. PRISMA 2009 Kontrol'nyi list [Checklist] [Elektronnyi resurs]. 2009. 3 p. // PRISMA: transparent reporting of systematic reviews and meta-analyses. URL: <http://www.prisma-statement.org/documents/PRISMA%20Russian%20checklist.pdf> (Accessed 07.12.2023). (In Russ.).
20. Siddaway A.P., Wood A.M., Hedges L.V. How to Do a Systematic Review: A Best Practice Guide for Conducting and Reporting Narrative Reviews, Meta-Analyses, and Meta-Syntheses. *Annual Review of Psychology*, 2019. Vol. 70, pp. 747—770. DOI:10.1146/annurev-psych-010418-102803
21. Soyoo A., McLay K.F. The impact of video game intervention on reducing stress and enhancing language achievement and communication skills [Elektronnyi resurs]. *International Journal of Pedagogies and Learning*, 2019. Vol. 14, no. 1, pp. 45—58. URL: <https://www.researchgate.net/publication/338216416> (Accessed 11.12.2023).
22. Tan W.K., Chen L.M. That's not my fault: Excuses given by players exhibiting in-game intra-team aggressive behavior in online games. *Computers in Human Behavior*, 2022. Vol. 127, no. 5, article ID 107045. 10 p. DOI:10.1016/j.chb.2021.107045
23. Toufik G.M., Hanane S. Investigating the Potential of Online Video Games in Enhancing EFL Learners' Communication Skills. *Universal Journal of Educational Research*, 2021. Vol. 9, no. 2, pp. 292—298. DOI:10.13189/ujer.2021.090205
24. Lie A., Stephen A., Supit L.R., Achmad S., Sutoyo R. Using Strategy Video Games to Improve Problem Solving and Communication Skills: A Systematic Literature Review. 4-th International Conference on Cybernetics and Intelligent System (ICORIS) (Indonesia: Prapat, 08—09 October 2022). Piscataway, New Jersey: Institute of Electrical and Electronics Engineers, 2022. DOI:10.1109/ICORIS56080.2022.10031539

#### **Информация об авторах**

Саломатова Ольга Викторовна, младший научный сотрудник Центра междисциплинарных исследований современного детства, Московский государственный психолого-педагогический университет (ФГБОУ ВО МГППУ), г. Москва, Российская Федерация, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1723-9697>, e-mail: [salomatovaov@mgppu.ru](mailto:salomatovaov@mgppu.ru)

#### **Information about the authors**

Olga V. Salomatova, Junior Research Fellow of the Centre for Interdisciplinary Research of Contemporary Childhood, Moscow State University of Psychology & Education, Moscow, Russia, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1723-9697>, e-mail: [salomatovaov@mgppu.ru](mailto:salomatovaov@mgppu.ru)

Получена 12.10.2023

Received 12.10.2023

Принята в печать 04.12.2023

Accepted 04.12.2023