

Детская игра в условиях цифровой трансформации: культурно-исторический контекст (Часть 2)

О.В. Рубцова

Московский государственный психолого-педагогический университет (ФГБОУ ВО МГППУ),
г. Москва, Российская Федерация
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3902-1234>, e-mail: ovrubsova@mail.ru

О.В. Саломатова

Московский государственный психолого-педагогический университет (ФГБОУ ВО МГППУ),
г. Москва, Российская Федерация
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1723-9697>, e-mail: agechildpsy@gmail.com

В статье обсуждается проблема типологизации цифровой игры. Рассматриваются основные подходы к классификации «традиционной» игровой деятельности в зарубежной и отечественной науке. Показано, что для большинства иностранных авторов критерием выделения типа игры является либо уровень ее когнитивной сложности (Ж. Пиаже, К.Н. Rubin, К. Stagnitti, S. Smilansky, N. Takata), либо характер социальных взаимодействий, в которые ребенок оказывается вовлеченным в процессе игры (М.В. Parten, J. Mildred). В отечественной науке приводятся классификации игры, предложенные Е.Е. Кравцовой, С.Л. Новоселовой, Н.Я. Михайленко и Н.А. Коротковой, Е.О. Смирновой. Подчеркивается необходимость различения понятий «цифровая игра как программный продукт» и «цифровая игра как специфический вид игровой деятельности». Обсуждается возможность применения классификаций компьютерных игр (видеоигр) и «традиционных» игр для анализа цифровой игры. Приводится классификация цифровой игры Дж. Марш, разработанная на основе типологии Б. Хьюза. Обосновывается идея о том, что для выделения типов цифровой игры наиболее перспективными являются классификации «традиционной» игры при условии их соответствующей адаптации.

Ключевые слова: цифровая игра, классификация игр, типологизация, компьютерная игра, видеоигра, игровая деятельность.

Финансирование. Исследование О.В. Рубцовой выполнено за счет гранта Российского научного фонда (проект № 20-18-00028).

Для цитаты: Рубцова О.В., Саломатова О.В. Детская игра в условиях цифровой трансформации: культурно-исторический контекст (Часть 2) // Культурно-историческая психология. 2022. Том 18. № 4. С. 15–26. DOI: <https://doi.org/10.17759/chp.2022180402>

Children's Play in the Context of Digital Transformation: Cultural and Historical Perspective (Part 2)

Olga V. Rubtsova

Moscow State University of Psychology and Education, Moscow, Russia
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3902-1234>, e-mail: ovrubsova@mail.ru

Olga V. Salomatova

Moscow State University of Psychology and Education, Moscow, Russia
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1723-9697>, e-mail: agechildpsy@gmail.com

The article focuses on the problem of classification of digital play. Key approaches to classifying types of traditional play activity in foreign and in Russian psychology are studied. The authors argue that for the majority of foreign researchers the criteria for indicating a type of play is represented either by the level of

its cognitive complexity (J. Piaget, K.H. Rubin, K. Stagnitti, S. Smilansky, N. Takata) or by the character of social interactions, in which the child is involved in the process of play (M.B. Parten, J. Mildred). Classifications of play, suggested by Russian scholars (E.E. Kravtsova, S.L. Novoselova, N.Ya. Mikhailenko and N.A. Korotkova, E.O. Smirnova), are discussed. The authors stress the need of differentiating between the concepts of “digital play” and “digital game”. They also discuss the possibility of applying classifications of video games and those of traditional play for the analysis of digital play. The article also focuses on the classification of digital play elaborated by J. Marsh on the basis of the taxonomy of play types by B. Hughes. Authors argue that for indicating types of digital play it might be more efficient to apply classifications of traditional play under condition of their adaptation.

Keywords: digital play, classification of play types, taxonomy of play, computer game, video game, play activity.

Funding. Olga Rubtsova’s work was financed by the Russian Science Foundation (Project no. 20-18-00028).

For citation: Rubtsova O.V., Salomatova O.V. Children’s Play in the Context of Digital Transformation: Cultural and Historical Perspective (Part 2). *Kul’turno-istoricheskaya psikhologiya = Cultural-Historical Psychology*, 2022. Vol. 18, no. 4, pp. 15–26. DOI: <https://doi.org/10.17759/chp.2022180402>

Типологизация цифровой игры: к постановке проблемы

Как уже отмечалось [9], в последние несколько лет в психолого-педагогической науке появляется все меньше работ, основанных на противопоставлении традиционной и цифровой игры. Игровая деятельность с использованием технологий и различных видов цифрового контента рассматривается как новая форма игровой деятельности, где реальные и виртуальные объекты сосуществуют и взаимодействуют в режиме реального времени. При этом новое средство (телефон, планшет и пр.) выступает таким же неотъемлемым атрибутом игры, как традиционная игрушка.

Важным этапом в изучении цифровой игры как нового социокультурного феномена стало понимание ее неоднородности, обусловленной разнообразием применяемых технологий и возможных сценариев их инкрустации в игровой процесс. Можно предположить, что, как и традиционная игровая деятельность, цифровая игра эволюционирует и развивается в зависимости от возраста ребенка, уровня его цифровых навыков и характера взаимодействия с гаджетами (частота взаимодействия, вовлеченность взрослых и сверстников в игровую деятельность и др.). В связи с этим возникает вопрос о выделении разновидностей цифровой игры, ее типологизации.

Очевидно, что подходы к решению данной проблемы будут существенно различаться в зависимости от концептуального представления о традиционной игровой деятельности, ее видах и функциях. В рамках настоящей статьи предпринята попытка кратко рассмотреть некоторые классификации игры, основанные на известных концепциях игровой деятельности (включая культурно-историческую теорию), а также обсудить возможность их проецирования на игру, опосредованную применением технологий.

Зарубежные подходы к классификации традиционной игры

Проблема выделения типов игровой деятельности привлекает внимание многих зарубежных психологов и педагогов. Большинство иностранных классификаций могут быть сгруппированы вокруг двух основных подходов к пониманию игры: *когнитивного* и *социального*. Авторы, принадлежащие к первому направлению, выделяют типы игры в зависимости от *уровня их когнитивной сложности* (Ж. Пиаже, К.Н. Rubin, К. Stagnitti, S. Smilansky, N. Takata). В рамках второго направления критерием выделения типа игры выступает *характер социальных взаимодействий*, в которые ребенок оказывается вовлеченным в процессе игры (M.B. Parten, J. Mildred). В некоторых классификациях выделяемые типы игры рассматриваются в качестве стадий, связанных с общей линией когнитивного и/или социального развития, тогда как некоторые предполагают параллельное развитие и пересечение разных типов игры. Существует также немногочисленная группа классификаций, в основу которых положен критерий игрушек, с которыми ребенок взаимодействует в процессе игровой деятельности [19].

Классификации когнитивного направления опираются на идеи Ж. Пиаже. В соответствии с его концепцией стадийного развития, содержание детской игры развивается от субъективных конструкций к адекватному отражению реальности [29]. Играя, дети не осваивают новые умения, но практикуют и закрепляют те навыки, которые были недавно приобретены. Ж. Пиаже выделял три типа детской игры [26]:

- тренировочная игра (practice play) — визуальное, звуковое и тактильное экспериментирование;
- символическая игра (symbolic play) — игра с использованием одних предметов вместо других, использование отсутствующих предметов, действия «как будто»;
- игра с правилами — игра по заранее установленным правилам, которые приняты всеми игроками.

Со временем последователи Ж. Пиаже существенно дополнили его типологию игр, включив в нее различные типы и подтипы, позволяющие детально проследить усложнение игровых действий с развитием когнитивных способностей ребенка.

Так, например, Н. Таката (N. Takata) на основе классификации Ж. Пиаже предложил возрастную типологию игр, выделив следующие типы [28]:

- сенсомоторная игра (0–2 года);
- символическая (symbolic) и простая конструктивная (simple constructive) игра (2–4 года);
- драматическая (dramatic) и сложная конструктивная (complex constructive) игра (4–7 лет);
- игра с правилами (7–12 лет);
- развлекательные (recreational) и соревновательные (competitive) игры (12–16 лет).

Классификации социального направления восходят к идеям М.Б. Партена (M.B. Parten), выделявшего типы игры в зависимости от характера взаимодействий детей друг с другом в ходе игрового процесса [25]. М.Б. Партен описал следующие виды игры:

- одиночная игра (solitary play) — ребенок играет один, не обращая внимания на окружающих его детей;
- параллельная игра (parallel play) — дети находятся рядом, но играют самостоятельно в одну и ту же игру, изредка взаимодействуя друг с другом;
- ассоциированная игра (associative play) — ребенок сосредоточен на своем занятии, но он уже способен делиться, одалживать и наблюдать за действиями своих сверстников;
- совместная игра (cooperative play) — дети организуют свою игру совместно с общей целью и способны распределять роли.

Идеи М.Б. Партена легли в основу Международной классификации функционирования, ограничений жизнедеятельности и здоровья детей и подростков¹, принятой Всемирной организацией здравоохранения в 2007 г.

Еще одна группа классификаций связана с типом игрушек, которые дети используют во время игры (В.М. Кудровитц, В. Гудсон). Классификации данной группы не являются строго научными, поскольку часто опираются на характеристики игрушек, заявленные производителями, в то время как в реальной игре детей функции и назначение игрушек определяются самим ребенком.

Так, например, Б. Гудсон и М. Бронсон (B. Goodson, M. Bronson) предложили группировать игры в зависимости от игрушек, необходимых для того или иного типа игры, выделив следующие виды игровой деятельности [20]:

- активная игра — предполагает игрушки для катания, мячи, спортивный инвентарь;
- манипулятивная игра — включает такие элементы, как конструктор, шнуровка, бусины для нашивания, игрушки для игры с песком и водой;
- игра «понарошку» (make-believe play) — предполагает взаимодействие с куклами, марионетками,

мягкими игрушками, декорациями, игрушечным транспортом;

- творческая игра (creative play) — подразумевает музыкальные инструменты, художественные и ремесленные материалы, аудиовизуальное оборудование;

- обучающая игра (learning play) — может включать книги, специальные игрушки для развития конкретных навыков.

Необходимо отметить, что исследователи детской игры не всегда единодушны в анализе существующих классификаций и их принадлежности к тому или иному направлению. Так, например, Э. Мэллоу (E. Mellou) [24] и К. Стегнитти (K. Stagnitti) [27] относят к представителям когнитивного направления не только Ж. Пиаже и ряд его последователей, но также и Л.С. Выготского. В свою очередь, Ф.П. Хьюз (F.P. Hughes) противопоставляет теории когнитивного развития и так называемый контекстуальный подход к игре. Контекстуальный подход, по мнению Ф.П. Хьюза, основан на убеждении, что развитие ребенка невозможно в полной мере понять без обращения к социокультурному и историческому контексту, в котором оно происходит [22]. В качестве примера такого подхода Ф.П. Хьюз приводит культурно-историческую теорию Л.С. Выготского.

Б. Хьюз (B. Hughes) является автором одной из наиболее известных зарубежных классификаций игровой деятельности [21]. По мнению Е.О. Смирновой, в рамках его классификации «...виды игры выделены скорее на уровне здравого смысла, чем на каких-либо теоретических основаниях» [12, с. 6]. Типология игр Б. Хьюза была изначально разработана как практический инструмент анализа детской игры, предназначенный для воспитателей и других специалистов, работающих с детьми. Автором было выделено 16 видов детской игры, причем к некоторым из них сложно подобрать соответствия в отечественной традиции (см. таблицу).

В целом, можно сказать, что за рубежом проблема типологизации детской игры регулярно оказывается в фокусе исследований, привлекая внимание как психологов, так и педагогов, заинтересованных в практических инструментах анализа и оценки игровой деятельности современных детей.

Отечественные подходы к классификации традиционной игры

Как известно, отечественные представления об игровой деятельности опираются, прежде всего, на идеи Л.С. Выготского, для которого ключевой характеристикой детской игры выступало наличие мнимой ситуации. Мнимая ситуация позволяет ребенку придумывать игровое поле, использовать игровое замещение, задавать правила игры и брать на себя определенную роль [3]. Развивая идеи Л.С. Выготского

¹ The International Classification of Functioning, Disability and Health Children and Youth (ICF-CY).

о феномене детской игры, Д.Б. Эльконин сместил акцент с мнимой ситуации на роль, так как в ходе проигрывания роли преобразуются действия ребенка, его отношение к действительности [15]. В ходе дальнейших исследований А.В. Запорожец обратил внимание на значение инициативы ребенка в игровой деятельности. Автором был предложен термин «самодеятельная игра», указывающий на определяющую роль детской инициативы в разворачивании сюжетно-ролевой игры [16].

Необходимо отметить, что именно сюжетно-ролевая игра долгое время оставалась в фокусе внимания отечественных авторов, выступая в качестве «высшей», наиболее развитой формы игры, на развитие которой в дошкольном детстве должны быть направлены основные усилия. Возможно, по этой причине проблема типологизации детской игры и изучения других ее видов не привлекала такого внимания отечественных исследователей, как за рубежом.

Интересно, что термин «сюжетно-ролевая игра» не имеет абсолютного синонима в зарубежной традиции. Обычно при переводе используют понятия «pretend play» («to pretend» — «притворяться, прикидываться, делать вид») или «make-believe play» («make-believe» — «выдумка, фантазия, притворство»). Кроме того, встречаются такие термины, как «fantasy play», «dramatic play», «role play», «social-dramatic play». Все эти понятия не являются взаимозаменяемыми и акцентируют внимание на определенных аспектах сюжетно-ролевой игры.

Наиболее известные классификации детской игры в отечественной психологии принадлежат Е.Е. Кравцовой, С.Л. Новосёловой, Н.Я. Михайленко и Н.А. Коротковой, Е.О. Смирновой.

По мнению Е.Е. Кравцовой, существует тесная взаимосвязь между развитием воображения и игрой в дошкольном возрасте. Автор прослеживает их развитие следующим образом: от воображения как предпосылки игры (игра режиссерская) к воображению — результату игры (игра образно-ролевая), затем к развернутому воображению в игре (игра сюжетно-ролевая) и, наконец, снова к воображению как предпосылке игровой деятельности (игра с правилами, поздняя форма режиссерской игры) [4]. На этом основании Е.Е. Кравцова выделяет 4 типа игровой деятельности, которые соответствуют определенным возрастным периодам (рис. 1).

Развивая идеи Д.Б. Эльконина, Н.А. Короткова и Н.Я. Михайленко рассматривают игру как эле-

мент культуры общества, в том числе воспитательной и трудовой. Авторы различают следующие типы игр:

1. Игры с правилами — в их основе лежат правила:
 - подвижные игры;
 - настольные игры;
 - словесные игры.
2. Сюжетные (творческие) игры — в их основе лежит превращение или одушевление вещей:
 - ролевые игры (ребенок сам превращается в кого-то);
 - режиссерские игры (предполагают одушевление и управление предметами);
 - игра-драматизации (включают разыгрывание по ролям литературного сюжета).

При этом Н.А. Короткова и Н.Я. Михайленко отмечают, что в играх с правилами есть элементы сюжета, а в сюжетных играх присутствуют определенные правила [7].

Развивая идеи А.В. Запорожца, С.Л. Новоселова [8] предлагает классификацию игр, в основу которой положен критерий инициативы (рис. 2). Автор четко разграничивает игры, составляющие ведущую деятельность дошкольника и обеспечивающие его возрастное развитие, и игры, выполняющие обучающую функцию или приобщающие ребенка к определенным культурным эталонам [16].

Отдельно хотелось бы остановиться на типах игровой деятельности, описанных Е.О. Смирновой. По мнению автора, в возрасте двух лет у ребенка зарождается *процессуальная игра* или квази-игра (по Л.С. Выготскому), которая представляет собой перенос действия с одного предмета на другой (с «настоящего» на «игрушечный»). Смысл этой игры заключается в самом процессе действия. Процессуальная игра не является игрой в строгом смысле, так как в ней отсутствуют роль, сюжет, воображаемая ситуация и т. д., однако она представляет собой необходимый этап для формирования собственно творческой игры. Процессуальная игра со временем уступает место *сюжетно-ролевой игре*, в которой развиваются центральные новообразования дошкольного возраста. Помимо сюжетно-ролевой игры, Е.О. Смирнова выделяет: режиссерскую игру, игру-драматизацию, игру по правилам (подвижную и настольную) и дидактическую игру. Режиссерская игра похожа на сюжетно-ролевую, но отличается тем, что ребенок взаимодействует не с людьми, а с игрушками. Надевая игрушки ролями, ребенок одушевляет их и разы-

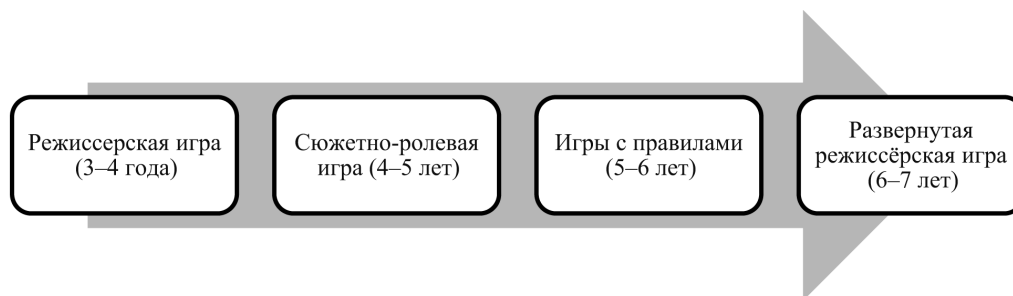


Рис. 1. Этапы развития игры, по Е.Е. Кравцовой

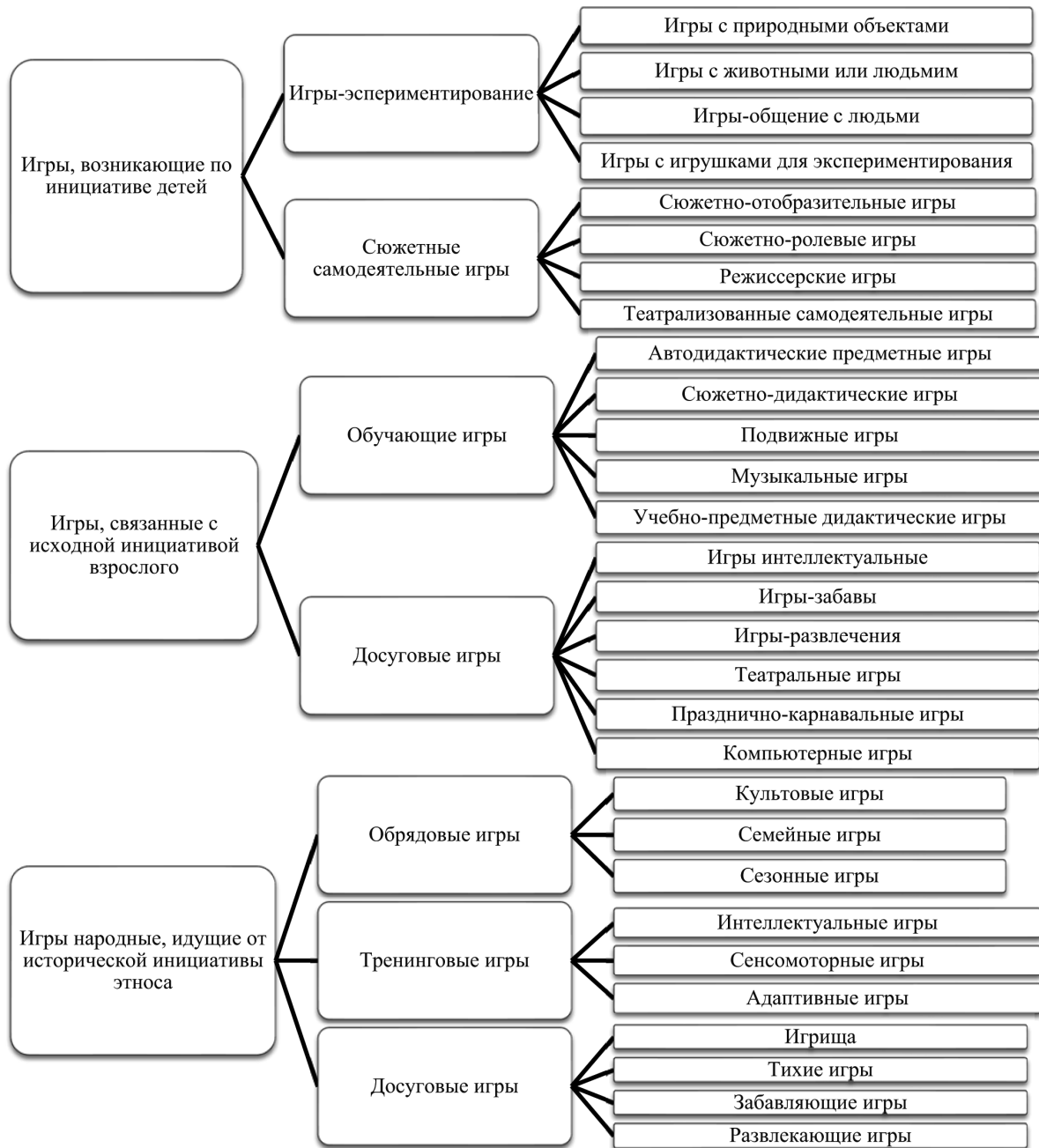


Рис. 2. Классификация детских игр по С.Л. Новосёловой

группа берет на себя сами дети, при этом сюжет игры они заимствуют из сказок или фильмов. В играх по правилам действия участников регламентируются правилами, а не ролью. В такой игре обязательно есть победители и побежденные [10]. Важно отметить, что Е.О. Смирнова противопоставляет игру как самостоятельную деятельность детей и игру как инструмент обучения. Использование игровых методик для обучения (дидактических игр) подразумевает не только инициативу взрослого, но и его прямое руководство игрой, что, по мнению Е.О. Смирновой, не способствует развитию самостоятельности ребенка [11].

В целом, анализ наиболее известных классификаций детской игры отражает различия в концептуальных представлениях о данном явлении в зарубежной

и отечественной традиции. Очевидно, что эти различия будут также отражаться на интерпретации и типологизации феномена цифровой игры.

Подходы к классификации цифровой игры

Проблема типологизации игр, опосредованных технологиями, неизбежно возвращает нас к необходимости преодоления терминологической путаницы и, в частности, разграничения понятий «digital play» и «digital game», на которую обращают внимание Н.Н. Вересов и Н.Е. Веракса [30]. Как уже отмечалось [9], англоязычный термин «digital game» (цифровая игра) относится, прежде всего, к программному обеспечению. Его синонимами в русском языке яв-

ляются «компьютерная игра» и «видеоигра»². В этом значении термин «цифровая игра» понимается как программный продукт, имеющий материальное воплощение. В свою очередь, термин «digital play», который также переводится на русский язык как «цифровая игра», обозначает игровую деятельность как процесс, предполагающий взаимодействие игроков между собой и с цифровыми устройствами. В этом смысле русскоязычный термин «цифровая игра» используется для обозначения специфического типа игровой деятельности.

Очень часто понятия цифровой игры как программного продукта и цифровой игры как типа игровой деятельности используют в качестве взаимозаменяемых. Более того, к цифровой игре как к типу игровой деятельности иногда пытаются применять классификации, изначально относящиеся к компьютерным играм (видеоиграм). Такие классификации либо отталкиваются от характеристик компьютерной игры как продукта, либо связывают компьютерные игры с психологическими и личностными характеристиками игрока.

Наиболее разработанными являются *жанровые классификации компьютерных игр*, выделяющих крупные классы — экшн, симулятор, стратегия, ролевая игра, приключение, головоломка и т. д. Критерием выделения игрового жанра выступает совокупность таких характеристик игры, как ее цель, задачи, сюжет, оформление [5]. К преимуществам жанровых классификаций видеоигр относят их универсальность и доступность для рядовых игроков, программистов, исследователей, а также возможность расширения существующих классификаций путем выделения новых подвидов в разных жанрах. В то же время в современных играх наблюдается смешение элементов разных жанров, что часто затрудняет их выделение [2].

Кроме жанровых классификаций, существуют *классификации компьютерных игр по психологическим основаниям*. Так, например, классификация А.Г. Шмелёва отталкивается от тех качеств игрока, развитие которых может быть достигнуто с помощью игры того или иного типа. Автор выделяет 7 типов компьютерных игр: логические, азартные, спортивные, военные, игры типа преследование—избегание, авантурные, тренажеры [17].

Классификация компьютерных игр, предложенная И.М. Кыштымовой и С.Б. Тимофеевым, основана на принципе системности и положении психосоциального подхода об опосредствовании процессов развития [6]. Согласно исходному предположению, игра является многоуровневой многокомпонентной структурой, модель которой представлена семью уровнями, два из которых — уровень геймплея и уровень сеттинга — обозначены как базовые, определяемые у всех видеоигр, а пять — вариативные. В состав

выделенных уровней входят 34 компонента, степень выраженности которых, оцениваемая в баллах по заданным шкалам, определяет принадлежность игры к определенному типу. Психологическая классификация видеоигр в соответствии с представленной в модели структурой может стать основанием для выдвижения и проверки гипотез о влиянии конкретной компьютерной игры на психологические особенности геймеров.

В качестве примера типологизации, связывающей компьютерные игры с различными психологическими и личностными характеристиками игрока, можно привести классификацию геймеров по критерию мотивации, предложенную Р. Бартлом (R. Bartle). Автор выделяет 4 основных мотива игры: ориентацию на игроков или на игровой мир (players or world), на действие или на взаимодействие (acting or interacting). По сочетанию этих мотивов выделяются 4 типа игроков: «достигающие» (achievers), ориентированные на получение наград и очков; «исследователи», стремящиеся полностью изучить игровой мир (explorers); «социализирующиеся» (socialisers), заинтересованные главным образом в коммуникации, и «убийцы» (killers), стремящиеся мешать другим игрокам [18].

Все описанные выше классификации ориентированы на взрослого игрока. Примеров типологий, ориентированных на игрока-ребенка, крайне мало, хотя в условиях цифровой трансформации знакомство ребенка с видеоиграми начинается в раннем детстве. Как уже отмечалось [9], одна из немногих классификаций детских компьютерных игр была предложена Е.О. Смирновой и Р.Е. Радаевой. Опираясь на жанровую типологию компьютерных игр, авторы предложили использовать роль игрока как основной критерий классификации. На основании позиции играющего были выделены 3 группы игр: над ситуацией (стратегии и др.), вне ситуации (игры-повествования и др.) и внутри ситуации (симуляторы и др.) [13].

С нашей точки зрения, перенос классификаций, изначально разработанных для компьютерных игр (видеоигр), на цифровую игру как деятельность не является вполне корректным, прежде всего, потому, что взаимодействие ребенка с программным обеспечением далеко не всегда строится по правилам, предусмотренным разработчиками. Попытки свести взаимодействие с цифровым контентом исключительно к формам, привязанным к конкретным программным продуктам и их функциям, существенно обедняют представление о сложном характере игровой деятельности, опосредованной технологиями. В связи с этим мы разделяем позицию Дж. Марш (J. Marsh) о необходимости принципиально иного подхода к типологизации цифровой игры.

Дж. Марш предпринята попытка адаптировать классификации так называемой «традиционной»

² Под видеоигрой обычно подразумевается «... игра с использованием изображений, базирующаяся на взаимодействии человека и цифрового устройства (компьютера, ноутбука, телевизора, планшета, смартфона и пр.) Раньше под видеоиграми подразумевались только игры с использованием специального портативного устройства — приставки или игровой консоли. С учетом того, что современные игры часто являются мультиплатформенными, термины «компьютерная игра» и «видеоигра» часто употребляются как синонимы» [14, с. 25].

игры к игре с применением технологий [23]. В рамках эмпирического исследования цифровой игры Дж. Марш с коллегами рассматривают несколько «классических» классификаций игровой деятельности и приходят к выводу, что наиболее перспективной для описания цифровых игр является типология Б. Хьюза (см. таблицу).

Так, по мнению автора, *коммуникативная игра* (communication play) может быть соотнесена с цифровой игрой с использованием слов, песен, рифм, стихотворений и т. д., а также текстовых, аудио— и видеосообщений.

Творческая игра (creative play) может быть связана с процессом создания и исследования новых предметов в цифровых средах.

Игра-воображение (imaginative play) подразумевает, что дети наделяют предметы в цифровой среде воображаемыми свойствами.

Глубинная игра (deep play) связана с переживанием ребенком чувства опасности или необходимостью борьбы за выживание в цифровой игре.

Цифровая игра, в которой дети могут взять на себя фантастические роли (человек-Паук, супергерой и т. д.) или включить в виртуальную игру персонажа традиционной игры, может быть отнесена к типу *игры-фантазии* (fantasy play).

Игра-драматизация (dramatic play) может быть понята как игра в цифровой среде, где воспроизводятся события и модели поведения, которые дети видели в социуме, но непосредственно в них не участвовали (например, телешоу). В таком типе цифровой игры может использоваться пространство с виртуальными персонажами, чаты и др.

Игра-исследование (exploratory play) предполагает исследование детьми виртуальных объектов, пространств и т. д. с целью изучения их возможностей и свойств.

Виртуальная *двигательная игра* (locomotor play) включает в себя движение в цифровой среде (например, ребенок может играть в прятки с другими игроками или персонажами в виртуальном пространстве).

Игра-овладение (mastery play) в цифровой среде предполагает стремление детей к контролю над виртуальным окружающим миром, например, при его создании.

Цифровая игра, в которой дети исследуют виртуальные объекты с помощью зрения и осязания посредством экрана или мыши, может быть отнесена к категории *предметной игры* (object play).

Игра-рекапитуляция (recapitulative play) в цифровой среде предполагает изучение или воспроизводство в виртуальном пространстве действий, характерных для животных или древних людей (игра с огнем, ножами, собирание растений, смена внешнего вида с использованием масок, раскрашивание тела и т. д.).

Ролевая игра (role play) в виртуальном пространстве предполагает, что дети могут взять на себя роль других людей и персонажей (врач, водитель, учитель и т. д.); для этого они могут использовать виртуальных персонажей или сами участвовать в игре онлайн.

Виртуальная игра без правил, возня (rough and tumble play) происходит, когда виртуальные фигурки игроков касаются друг друга (например, натыкаясь друг на друга).

Вид цифровой игры, в ходе которой разрабатываются и используются правила социального взаимодействия, относится к категории *социальной игры* (social play).

Социально-драматическая игра (social-dramatic play) предполагает разыгрывание в цифровой среде сценариев, основанных на личном опыте игрока (например, игра в поход по магазинам). Проигрывание сценария может осуществляться как через игру с виртуальными персонажами, так и с помощью воображения, когда виртуальный персонаж из цифровой игры участвует в традиционной игре детей.

Символическая игра (symbolic play) предполагает, что дети используют один виртуальный объект для обозначения другого виртуального объекта (например, ботинок игрока становится палочкой).

Дж. Марш отмечает, что в рамках эмпирического исследования цифровой игры детей были зафиксированы 14 из 16 выделенных Б. Хьюзом типов игр [23]. Два типа игры — игра без правил (rough and tumble play) и игра-рекапитуляция (recapitulative play) — выявлены не были. Игра без правил (rough and tumble play) связана с физическим контактом, и, хотя цифровые игры предоставляют возможность виртуального физического контакта, в исследовании, описанном Дж. Марш, не было зафиксировано подобных игровых эпизодов. Игра-рекапитуляция (recapitulative play) — категория игр, которую достаточно сложно различить, поскольку она пересекается с другими типами игр. Б. Хьюз полагал, что данный тип игры имеет место прежде всего тогда, когда у детей есть доступ к природе, так как он предполагает совершение детьми действий, характерных для животных или древних людей (игра с огнем, ножами, сбор растений, смена внешнего вида с использованием масок, раскрашивание тела и т. д.). Дж. Марш допускает, что цифровой аналог игры-рекапитуляции (recapitulative play) все же имел место в проведенном эмпирическом исследовании, когда дети в приложении Minecraft строили убежища и создавали виртуальные цивилизации [23].

Более подробно адаптация типологии детской игры, по Б. Хьюзу, к цифровой игре по Дж. Марш представлена в таблице.

Дж. Марш отмечает, что классификация Б. Хьюза позволяет охватить не все виды цифровой игры. Так, например, автор выделяет специфический тип цифровой игры — *трансгрессивную*³ *игру* (transgressive play),

³ Трансгрессия (от лат. trans — «сквозь, через»; gradi — «идти, двигаться») — термин неклассической философии, буквально означающий «выход за пределы». Трансгрессия фиксирует феномен перехода непреходимой границы, прежде всего границы между возможным и невозможным.

Адаптация типологии детской игры, по Б. Хьюзу, к цифровой игре (по Дж. Марш) [12; 21; 23]

№	Тип игры, по Б. Хьюзу	Аналог в отечественной психологии (по Е.О. Смирновой)	Описание типа игры у Б. Хьюза	Адаптация к цифровой игре (по Дж. Марш)
1	Коммуникативная игра (communication play)	Эмоционально-практическое взаимодействие детей	Игра с использованием различных языковых ресурсов: придумывание рифм, песен, новых слов и т. д.	Цифровая игра с использованием слов, песен, рифм, стихотворений и т. д. Может включать текстовые сообщения и другие виды цифровой коммуникации
2	Творческая игра (creative play)	Продуктивная детская деятельность	Игра, в ходе которой дети исследуют окружающий мир, узнают свойства материалов, текстур, цветов и т. д., создают новые предметы	Игра, в ходе которой дети исследуют и создают новые предметы в цифровой среде
3	Глубинная игра (deep play)	Аналога нет	Игра, в которой дети сталкиваются с риском (лазание на большую высоту, катание с крутых горок и т. д.)	Игра в цифровой среде, в которой дети приобретают опыт переживания опасности и/или борьбы за выживание
4	Игра-фантазия (fantasy play)	Сходна с сюжетно-ролевой игрой	Игра, где дети могут взять на себя роли, которые не встречаются в реальной жизни (Человек-Паук, супергерой и т. д.)	Цифровая игра, где дети могут взять на себя роли, которые не встречаются в реальной жизни (Человек-Паук, супергерой и т. д.). Для этого можно использовать виртуального персонажа или включить в виртуальную игру персонажа традиционной игры
5	Игра-воображение (imaginative play)	Сходна с сюжетно-ролевой игрой	Наделение реальных предметов и сюжетов воображаемыми свойствами (например, собака плавает под водой, как рыба)	Цифровая игра, в которой дети наделяют виртуальные предметы воображаемыми свойствами
6	Игра-драматизация (dramatic play)	Игра-драматизация	Игра, в которой воспроизводятся события и модели поведения, которые дети видели в социуме, но непосредственно в них не участвовали	Игра в цифровой среде, где воспроизводятся события и модели поведения, которые дети видели в социуме, но непосредственно в них не участвовали (например, телешоу). Для такого типа цифровой игры могут использоваться пространство с виртуальными персонажами, чаты и т. д.
7	Игра-исследование (exploratory play)	Близка к детскому экспериментированию	Игра, в которой дети исследуют объекты с помощью органов чувств. Дети прибегают к экспериментированию, чтобы раскрыть скрытые свойства предметов	Цифровая игра, в которой дети исследуют виртуальные объекты, пространства и т. д. с помощью органов чувств, с целью изучения их возможностей и свойств
8	Двигательная игра (locomotor Play)	Совмещает элементы физической активности и подвижных игр	Игра сосредоточена на активном движении (игры с мячом, салки и т. д.), есть правила, которые могут не проговариваться	Виртуальная двигательная игра включает в себя движение в цифровой среде (например, ребенок может играть в прятки в виртуальном мире)
9	Игра-овладение (mastery play)	Аналога нет	Дети осваивают окружающее пространство (лес, горы, реки, поля и т. д.), преодолевая различные препятствия (например, строят шалаш в лесу)	Игра в цифровой среде, в которой дети стремятся контролировать окружающую среду, например, создавая виртуальный мир
10	Предметная игра (object play)	Манипулирование	Игра, в которой дети исследуют объекты с помощью осязания и зрения	Цифровая игра, в которой дети исследуют виртуальные объекты с помощью зрения и осязания посредством экрана или мыши. Они могут играть с виртуальными объектами

№	Тип игры, по Б. Хьюзу	Аналог в отечественной психологии (по Е.О. Смирновой)	Описание типа игры у Б. Хьюза	Адаптация к цифровой игре (по Дж. Марш)
11	Игра-рекапитуляция (recapitulative play)	Аналогов нет	Игра, в которой дети совершают действия, характерные для животных или древних людей (игра с огнем, ножами, сбор растений, смена внешнего вида с использованием масок, раскрашивание тела и т. д.)	Цифровая игра, в которой дети могут изучать или воспроизводить в виртуальном пространстве действия, характерные для животных или древних людей (игра с огнем, ножами, сбор растений, смена внешнего вида с использованием масок, раскрашивание тела и т. д.)
12	Ролевая игра (role play)	Почти соответствует ролевой игре	Игра, в которой дети могут взять на себя роль других людей и персонажей (врача, водителя, учителя и т. д.)	Цифровая игра, в которой дети могут взять на себя роль других людей и персонажей (врача, водителя, учителя и т. д.). В данном типе игры могут использоваться виртуальные персонажи или дети могут сами участвовать в игре онлайн
13	Игра без правил (возня) (rough and tumble play)	Аналогов нет	Дети находятся в физическом контакте во время игры (толкание, удары и т. д.), но этот физический контакт не является проявлением насилия или агрессии	Виртуальная игра без правил имеет место, когда виртуальные фигурки игроков касаются друг друга (например, наткываясь друг на друга)
14	Социальная игра (social play)	Фактически совпадает с социальным общением со сверстниками	Игра, в ходе которой конструируются и применяются правила социального взаимодействия: дети учатся управлять, конкурировать, соревноваться, помогать и пр.	Игра в цифровой среде, в ходе которой разрабатываются и используются правила социального взаимодействия
15	Социально-драматическая игра (social-dramatic play)	Вариант сюжетно-ролевой игры	Разыгрывание игровых сценариев, основанных на повседневном личном опыте (поход в магазин, поход к врачу и т. д.)	Разыгрывание реальных сценариев, основанных на личном опыте, в цифровой среде (например, игра в повседневную домашнюю жизнь, поход по магазинам). Этот тип игры может разворачиваться через взаимодействие с виртуальными персонажами или с помощью воображения, когда виртуальный персонаж цифровой игры участвует в традиционной игре детей
16	Символическая игра (symbolic play)	Используется при сюжетно-ролевой игре	Возникает, когда дети используют какой-либо предмет для обозначения другого предмета, например, палка превращается в лошадь	Дети используют один виртуальный объект для обозначения другого виртуального объекта (например, ботинок игрока становится палочкой)

которую определяет как «...игру, в которой дети соревнуются, противостоят и/или нарушают принятые нормы, правила и установленные ограничения как в цифровом, так и в нецифровом пространстве» [23, с. 9]. В качестве примера Дж. Марш приводит наблюдение за цифровой игрой, в которой ребенок использовал приложение, предполагающее перемещение блоков с буквами алфавита на одну линию так, чтобы получилось слово. Ребенок не стал следовать известным ему правилам игры, перенес блок с буквой в верхнюю часть экрана и, когда тот исчез, воскликнул: «Ку-ку!». Таким образом, о трансгрессивной игре можно говорить в тех случаях, когда дети пытаются использовать в процессе игровой деятельности те функции, которые не были заложены производителем приложения (разработчиками программного обеспечения).

Таким образом, исследование Дж. Марш показало, что типологии традиционной игры, в частности

типология Б. Хьюза, могут применяться к цифровой игре с соответствующей адаптацией. Применение традиционных классификаций игровой деятельности к цифровой игре представляется нам значительно более перспективным, по сравнению с переложением на нее классификаций для компьютерных игр. В то же время необходимо понимать, что в случае их применения такие классификации нуждаются в доработке и адаптации.

Вместо заключения

Проблема выделения типов цифровой игры является одним из актуальных вызовов современной психолого-педагогической науке. Решение данной задачи связано, с одной стороны, с разработкой представлений о цифровой игре как о специфическом

типе игровой деятельности. С другой стороны, оно предполагает переосмысление существующих подходов к классификации игры, их адаптацию к игровому взаимодействию детей в условиях смешанной реальности.

На данный момент в рамках культурно-исторической научной школы типологизация цифровой игры еще не оформилась как самостоятельная исследовательская задача. На наш взгляд, перспективы выделения типов цифровой игры на основе идей Л.С. Выготского и его последователей связаны с анализом своеобразия мнимой ситуации, возникающей в условиях взаимодействия ребенка с реальными и виртуальными объектами в ходе игрового процесса. Можно также предположить, что, как и любой другой вид

игровой деятельности, цифровая игра имеет свою структуру и динамику, которые обусловлены возрастом ребенка, уровнем его цифровых компетенций и общих игровых навыков. Без изучения цифровой игры невозможно говорить о своеобразии социальной ситуации развития современного ребенка, особенностях формирования его высших психических функций и процессов.

Выделение типов цифровой игры на основе идей культурно-исторической научной школы имеет принципиальное значение для проектирования развивающих детско-взрослых сообществ и организации взаимодействия детей с различными видами цифрового контента в раннем, дошкольном и младшем школьном возрасте.

Литература

1. Бейтсон Г. Экология разума. Избранные статьи по антропологии, психиатрии и эпистемологии. М.: Смысл, 2000. 476 с.
2. Богачёва Н.В., Войскунский А.Е. Разнообразие психологической специфики геймеров и проблема классификации компьютерных игр в психологии // Информационное общество: образование, наука, культура и технологии будущего: сб. науч. статей. Вып. 2 (Труды XXI Международной объединенной конференции «Интернет и современное общество, IMS-2018», Санкт-Петербург, 30 мая–2 июня 2018 г.) / Под ред. А.Е. Войскунского. СПб.: Университет ИТМО, 2018. 336 с.
3. Выготский Л.С. Психология развития ребенка. М.: Смысл, Эксмо, 2004. 512 с.
4. Кравцова Е. Е. Психология игры. М.: Левъ, 2017. 184 с.
5. Кутлалиев Т.Х. Жанровая типология компьютерных игр: автореф. дисс. ... канд. культурологи. М.: 2014. 25 с.
6. Кыштымова И.М., Тимофеев С.Б. Психологическая модель компьютерных игр // Социальная психология и общество. 2019. Том 10. № 4. С. 160–174. DOI:10.17759/sps.2019100411
7. Михайленко Н.Я., Короткова Н.А. Как играть с ребенком. М.: Педагогика, 1990. 160 с.
8. Новосёлова С.Л. О новой классификации детских игр // Дошкольное воспитание. 1997. № 3. С. 84–87.
9. Рубцова О.В., Саломатова О.В. Детская игра в условиях цифровой трансформации: культурно-исторический контекст (Часть 1) // Культурно-историческая психология. 2022. Том 18. № 3. С. 22–31. DOI:10.17759/chp.2022180303
10. Смирнова Е.О. Детская психология. М.: Гуманитарный изд. Центр «ВЛАДОС», 2006. 366 с.
11. Смирнова Е.О. Игра в современном дошкольном образовании // Психологическая наука и образование. 2013. № 5. С. 92–98.
12. Смирнова Е.О. Типология игры в отечественной и зарубежной литературе // Современная зарубежная психология. 2014. № 4. С. 5–18.
13. Смирнова Е.О., Радаева Р.Е. Психологические особенности компьютерных игр: новый контекст детской субкультуры // Образование и информационная культура. Социологические аспекты / Под ред. В.С. Собкина. М.: Центр социологии образования РАО, 2000. 462 с.

References

1. Beitson G. Ekologiya razuma. Izbrannye stat'i po antropologii, psikiatrii i epistemologii [Ecology of the Mind. Selected Articles on Anthropology, Psychiatry and Epistemology]. Moscow: Smysl, 2000. 476 p. (In Russ.).
2. Bogacheva N.V., Voiskunskii A.E. Raznoobrazie psikhologicheskoi spetsifiki geimerov i problema klassifikatsii komp'yuternykh igr v psikhologii [Diversity of Psychological Specificity of Gamers and the Problem of Classification of Computer Games in Psychology]. In Voiskunskii A.E. (ed.), *Informatsionnoe obshchestvo: obrazovanie, nauka, kul'tura i tekhnologii budushchego. Vypusk 2 (Trudy XXI Mezhdunarodnoi ob'edinennoi konferentsii «Internet i sovremennoe obshchestvo, IMS-2018, Sankt-Peterburg, 30 maya – 2 iyunya 2018 g. Sbornik nauchnykh statei)* [Information society: education, science, culture and technologies of the future. Issue 2 (Proceedings of the XXI International Joint Conference "Internet and Modern Society, IMS-2018, St. Petersburg, May 30 – June 2, 2018 Collection of scientific articles)]. St. Petersburg: Universitet ITMO, 2018. 336 p. (In Russ.).
3. Vygotskii L.S. Psikhologiya razvitiya rebenka [Psychology of Child Development]. Moscow: Smysl, Eksmo, 2004. 512 p. (In Russ.).
4. Kravtsova E. E. Psikhologiya igr [Psychology of Play]. Moscow: «Lev», 2017. 184 p. (In Russ.).
5. Kutlaliyev T.Kh. Zhanrovaya tipologiya komp'yuternykh igr. Avtoref. diss. kand. kul'turologi. [Genre Typology of Computer Games. Ph. D. (Cultural Studies) Thesis]. Moscow: 2014. 25 p. (In Russ.).
6. Kyshtymova I.M., Timofeev S.B. Psikhologicheskaya model' komp'yuternykh igr [Psychological model of computer games]. *Sotsial'naya psikhologiya i obshchestvo = Social psychology and society*, 2019. Vol 10, no. 4, pp. 160–174. DOI:10.17759/sps.2019100411 (In Russ.).
7. Mikhailenko N.Ya., Korotkova N.A. Kak igrat' s rebenkom [How to play with a child]. Moscow: Pedagogika, 1990. 160 p. (In Russ.).
8. Novoselova S.L. O novoi klassifikatsii detskikh igr [On the issue of a new Classification of Children's Play]. *Doshkol'noe vospitanie [Preschool education]*, 1997, no. 3, pp. 84–87. (In Russ.).
9. Rubtsova O.V., Salomatova O.V. Detskaya igra v usloviyakh tsifrovoi transformatsii: kul'turno-istoricheskii kontekst (Chast' 1) [Child's Play in the Context of Digital Transformation: Cultural-Historical Perspective (Part One)]. *Kul'turno-istoricheskaya psikhologiya = Cultural-Historical*

14. Солдатова Г.В., Теславская О.И. Видеоигры в фокусе науки // Дети в информационном обществе. 2017. № 2. С. 24–35.
15. Токарчук Ю.А. Сюжетно-ролевая игра в фокусе культурно-исторической научной школы: развивая идеи Л.С. Выготского // Культурно-историческая психология. 2022. Том 18. № 3. С. 13–21. DOI: 10.17759/chp.2022180302
16. Трифонова Е.В. Режиссерские игры дошкольников. Часть 1. Организация в условиях детского сада. М.: Национальный книжный центр, 2016. 256 с.
17. Шмелев А.Г. Мир поправимых ошибок // Компьютерные игры. Обучение и психологическая разгрузка. М.: Знание, 1988. С. 16–84.
18. Bartle R. Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs [Электронный ресурс] // The Journal of Virtual Environments. 1996. Vol. 1. № 1. URL: <https://mud.co.uk/richard/hcds.htm> (дата обращения: 22.11.2022).
19. Bulgarelli D., Bianquin N. Conceptual Review of Play // Play development in children with disabilities / S. Besio, D. Bulgarelli, V. Stancheva-Popkostadinova (eds.). Warsaw: De Gruyter Open, 2016. P. 58–70.
20. Goodson B., Bronson M. Which toy for which child: A Consumer's Guide for Selecting Suitable Toys, Technical Report. Washington: U.S. Consumer Product Safety Commission, 1997. 31 p.
21. Hughes B. A Playworker's Taxonomy of Play Types. London: PlayLink, 2002. 45 p.
22. Hughes F.P. Children, Play, and Development. New York: SAGE Publications, 2009. 384 p.
23. Marsh J., Plowman L., Yamada-Rice D., Bishop J., Scott F. Digital play: a new classification // Early Years. 2016. Vol. 36. № 3. P. 242–253. DOI:10.1080/09575146.2016.1167675
24. Mellou E. Play Theories: A contemporary review // Early Child Development and Care. 1994. Vol. 102. № 1. P. 91–100. DOI:10.1080/0300443941020107
25. Parten M. B., Mildred J. Social play among preschool children // Journal of Abnormal and Social Psychology. 1932. № 27. P. 243–69.
26. Piaget J. Play, Dreams & Imitation in Childhood. New York: WW Norton & Company, 1962. 308 p.
27. Stagnitti K. Understanding play: The implications for play assessment // Australian Occupational Therapy Journal. 2004. Vol. 51. № 1. P. 3–12. DOI:10.1046/j.1440-1630.2003.00387.x
28. Takata N. Play as a prescription // Play as exploratory learning / M. Reilly (ed.). Beverly Hills, CA: Sage Publication, 1974. P. 209–246.
29. Veraksa N., Samuelsson I.P. Piaget and Vygotsky in XXI century: Discourse in Early Childhood Education. Heidelberg: Springer, 2022. 206 p. DOI:10.1007/978-3-031-05747-2
30. Veresov N., Veraksa N. Digital games and digital play in early childhood: a cultural-historical approach // Early Years. 2022. № 3. DOI:10.1080/09575146.2022.2056880
- Psychology, 2022. Vol. 18, no. 3, pp. 22–31. DOI:10.17759/chp.2022180303. (In Russ.).
10. Smirnova E.O. Detskaya psikhologiya [Child psychology]. Moscow: Gumanitarnyi izdatel'skii Tsentr VLADOS, 2006. 366 p. (In Russ.).
11. Smirnova E.O. Igra v sovremennom doshkol'nom obrazovanii [The Play in Modern Preschool Education]. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie = Psychological Science and Education*, 2013. Vol. 5, no. 3, pp. 92–98. (In Russ.).
12. Smirnova E.O. Tipologiya igry v otechestvennoi i zarubezhnoi literature [Typology of the Play in Domestic and Foreign Literature]. *Sovremennaya zarubezhnaya psikhologiya = Journal of Modern Foreign Psychology*, 2014, no. 4, pp. 5–18. (In Russ.).
13. Smirnova E.O., Radaeva R.E. Psikhologicheskie osobennosti komp'yuternykh igr: novyi kontekst detskoj subkul'tury [Psychological features of computer games: a new context of children's subculture]. In Sobkin V.S. (ed.), *Obrazovanie i informatsionnaya kul'tura. Sotsiologicheskie aspekty. Trudy po sotsiologii obrazovaniya. Kollektivnaya monografiya [Education and information culture. Sociological aspects. Proceedings on the sociology of education. Collective monograph]*. Moscow: Tsentr sotsiologii obrazovaniya RAO, 2000. 462 p. (In Russ.).
14. Soldatova G.V., Teslavskaya O.I. Videoigry v fokuse nauki [Video games in the focus of science]. *Deti v informacionnom obshchestve [Children in the information society]*, 2017, no. 2, pp. 24–35. (In Russ.).
15. Tokarchuk Yu.A. Syuzhetno-rovlevaya igra v fokuse kul'turno-istoricheskoi nauchnoi shkoly: razvivaya idei L.S. Vygotskogo [Role Play in the Focus of the Cultural-Historical Scientific School: Developing the Ideas of L.S. Vygotsky]. *Kul'turno-istoricheskaya psikhologiya = Cultural-Historical Psychology*, 2022. Vol. 18, no. 3, pp. 13–21. DOI: 10.17759/chp.2022180302 (In Russ.).
16. Trifonova E.V. Rezhisserskie igry doshkol'nikov. Chast' 1. Organizatsiya v usloviyakh detskogo sada [Make-believe play of preschoolers. Part 1. Organization in a kindergarten]. Moscow: Natsional'nyi knizhnyi tsentr, 2016. 256 p. (In Russ.).
17. Shmelev A.G. Mir popravimykh oshibok [The world of correctable mistakes]. *Komp'yuternye igry. Obuchenie i psikhologicheskaya razgruzka [Computer games. Training and psychological unloading]*. Moscow: Znanie, 1988, pp. 16–84. (In Russ.).
18. Bartle R. Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs [Elektronnyi resurs]. *The Journal of Virtual Environments*, 1996. Vol. 1, no. 1. Available at: <https://mud.co.uk/richard/hcds.htm> (Accessed 22.11.2022).
19. Bulgarelli D., Bianquin N. Conceptual Review of Play. Play development in children with disabilities. In Besio S., Bulgarelli D., Stancheva-Popkostadinova V. (eds.). *Play development in children with disabilities*. Warsaw: De Gruyter Open, 2016, pp. 58–70.
20. Goodson B., Bronson M. Which toy for which child: A Consumer's Guide for Selecting Suitable Toys, Technical Report. Washington: U.S. Consumer Product Safety Commission, 1997. 31 p.
21. Hughes B. A Playworker's Taxonomy of Play Types. London: PlayLink, 2002. 45 p.
22. Hughes F.P. Children, Play, and Development. New York: SAGE Publications, 2009. 384 p.
23. Marsh J., Plowman L., Yamada-Rice D., Bishop J., Scott F. Digital play: a new classification. *Early Years*, 2016. Vol. 36, no. 3, pp. 242–253. DOI:10.1080/09575146.2016.1167675

24. Mellou E. Play Theories: A contemporary review. *Early Child Development and Care*, 1994. Vol. 102, no. 1, pp. 91–100. DOI:10.1080/0300443941020107
25. Parten M. B., Mildred J. Social play among preschool children. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 1932, no. 27, pp. 243–69.
26. Piaget J. *Play, Dreams & Imitation in Childhood*. New York: WW Norton & Company, 1962. 308 p.
27. Stagnitti K. Understanding play: The implications for play assessment. *Australian Occupational Therapy Journal*, 2004. Vol. 51, no. 1, pp. 3–12. DOI:10.1046/j.1440-1630.2003.00387.x
28. Takata N. Play as a prescription. In Reilly M. (ed.) *Play as exploratory learning*. Beverly Hills, CA: Sage Publication, 1974, pp. 209–246.
29. Veraksa N., Samuelsson I.P. Piaget and Vygotsky in XXI century: Discourse in Early Childhood Education. Heidelberg: Springer, 2022. 206 p. DOI:10.1007/978-3-031-05747-2.
30. Veresov N., Veraksa N. Digital games and digital play in early childhood: a cultural-historical approach. *Early Years*, 2022, no. 3. DOI:10.1080/09575146.2022.2056880

Информация об авторах

Рубцова Ольга Витальевна, кандидат психологических наук, доцент кафедры «Возрастная психология имени проф. Л.Ф. Обуховой» факультета «Психология образования», руководитель Центра междисциплинарных исследований современного детства, Московский государственный психолого-педагогический университет (ФГБОУ ВО МГППУ), г. Москва, Российская Федерация, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3902-1234>, e-mail: ovrubsova@mail.ru

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: agechildpsy@gmail.com

Information about the authors

Olga V. Rubtsova, PhD in Psychology, Associate Professor, Department of Developmental Psychology named after L.Ph. Obukhova, Faculty of Educational Psychology, Head of Center for Interdisciplinary Research on Contemporary Childhood, Moscow State University of Psychology & Education, Moscow, Russia, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3902-1234>, e-mail: ovrubsova@mail.ru

Olga V. Salomatova, Junior Research Fellow, Centre for Interdisciplinary Research of Contemporary Childhood, Moscow State University of Psychology and Education, Moscow, Russia, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1723-9697>, e-mail: agechildpsy@gmail.com

Получена 24.11.2022

Принята в печать 08.12.2022

Received 24.11.2022

Accepted 08.12.2022