

## Концепция «серьезной игры» и возможности исследования игр современных подростков

Григорьев И.С.,

аспирант кафедры возрастной психологии факультета психологии образования,  
ГБОУ ВПО МГППУ, Москва, Россия, i.grigoryev@mailvg.ru

Более восьмидесяти лет назад немецкий психолог Вильям Штерн ввел понятие «серьезная игра». С помощью данного термина автор описывал особенности видов деятельности в подростковом возрасте и их отличия от таковых у взрослого человека. В статье рассматриваются примеры «серьезной игры» в различных сферах жизни подростков первой четверти XX в. Большинство из них присутствуют в жизни и современных подростков, однако технологическое развитие значительно повлияло на современную ситуацию развития подростков. Компьютеры, Интернет и другие новые технологии занимают в жизни подростков все больше времени, а их влияние может быть неоднозначно и должно быть рассмотрено подробно. В частности, появились новые риски, одним из которых является чрезмерное увлечение компьютерными играми, а в крайнем случае – игромания. В статье выдвигается гипотеза о возможности использования концепции «серьезной игры» при исследовании влияния игр на развитие современных подростков, описаны особенности дизайна такого исследования.

**Ключевые слова:** подростковый возраст, игра, «серьезная игра», ролевая игра, В. Штерн.

### Для цитаты:

Григорьев И.С. Концепция «серьезной игры» и возможности исследования игр современных подростков [Электронный ресурс] // Психологическая наука и образование psyedu.ru. 2015. Том 7. №3. С. 12–19. doi: 10.17759/psyedu.2015070302

### For citation:

Grigoriev I.S. The «serious game» concept and opportunities to study the games of modern adolescents [Elektronnyi resurs]. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie PSYEDU.ru [Psychological Science and Education PSYEDU.ru]*, 2015, vol. 7, no. 3, pp.12–19. doi: 10.17759/psyedu.2015070302. (In Russ., abstr. in Engl.)

В двадцатых годах XX в. немецкий психолог Вильям Штерн для описания различных форм поведения, свойственных подростковому возрасту, предложил термин «серьезная игра» (Ernstspiel). Главной особенностью этих форм подросткового поведения является их промежуточность, переходное состояние между детской игрой и ответственной деятельностью взрослого человека. Эта особенность проявляется как во внутренних переживаниях, мыслях и чувствах подростков, так и в особенностях их действий, она является существенной чертой описания всего подросткового периода. Согласно В. Штерну, подобные формы деятельности переживаются подростком не как игра, а как что-то предельно важное, центральное в его жизни. Взрослые (родители, педагоги) видят в этих формах приобретение опыта, который подросток получает в постоянном процессе проб и ошибок. «Серьезная игра», как правило, недооценивается взрослыми, которые видят этот

процесс совсем не так, как подросток. Для взрослого очевидно, что проблемы и задачи реальной, взрослой жизни отличаются от того, что подростком в «серьезной игре» воспринимается как предельно важное. Согласно В. Штерну, «игра – без того, чтобы это знал или к этому стремился играющий – имеет определенное значение для дальнейшей жизни человека; <...> момент игры вплетается в прошлое и будущее единой истории развития личности» [9, с. 21]. Сам В. Штерн считал, что «серьезная игра» имеет большое значение для развития подростков и может принимать *три основные формы*:

1) тренировка способа действия (по В. Штерну – предварительное упражнение). Дети в своих играх нередко выполняют действия, которые станут актуальными только во взрослой жизни. Способ действия и результат заранее известны, поэтому смысл заключается именно в овладении и улучшении определенного способа действия;

2) выработка стиля действия (по В. Штерну – предварительное выражение). Под этим подразумевается, что индивидуальные черты характера, темперамент и т. д., которые еще не очень заметны в жизни ребенка, уже проявляются в игре;

3) поиск способа действия (по В. Штерну – предварительная проба). Оказываясь в ситуации, где способ действия заранее не известен или не определен, подросток вынужден искать его самостоятельно. Это заставляет его проявить креативность, творчество, чтобы найти способ достижения цели с помощью имеющихся средств. Поиск способа действия заключается в постоянном опробовании различных способов (а не совершенствовании одного, заранее известного способа, как в случае тренировки способа действия). Игровая форма обеспечивает относительную безопасность подобных проб, которые в реальной жизни могли бы приводить к серьезным последствиям.

Концепция В. Штерна созвучна тому, что говорят об игре исследователи, работающие в русле культурно-исторической психологии. Д.Б. Эльконин [10], исследуя природу ролевых игр, отметил, что дети через ролевые игры могут проникнуть в те сферы взрослой жизни, которые им еще не доступны. С усложнением видов трудовой деятельности происходило вытеснение детского труда. Эти сферы, оказываясь недоступными детям, одновременно становились темой для игр. А потеря «детскими» предметами своих функциональных возможностей по сравнению с орудиями труда, которые они изображают, приводила к появлению игрушки. Автор также указывает на то, что не только области недоступного из жизни взрослых становятся темой ролевых игр, но и доступные. Например, в сборе ягод дети могут принимать участие, но если взрослые их с собой не берут, – дети в это играют. Такие игры, в которых известен способ действия, и дети подражают реальной трудовой деятельности взрослого, В. Штерн обозначил как игры, осуществляющиеся в форме предварительного упражнения.

В. Штерн отмечает, что любая деятельность в подростковом возрасте может в той или иной степени носить форму «серьезной игры». Но наиболее яркие и иллюстрирующие этот феномен примеры касаются сферы юношеской эротики, выбора профессии и участия в молодежных организациях. Кроме этого, В. Штерн относит к «серьезной игре» область спорта.

**Сфера юношеской эротики.** В этой сфере подростковой жизни В. Штерн выделяет несколько форм «серьезной игры», которые отличаются между собой тем, насколько сильно и глубоко они воспринимаются подростком (автор называет это «субъективной серьезностью»). Одной формой является подростковый флирт – в нем подростки могут часто переключаться между разными объектами внимания, ведут себя довольно поверхностно; В. Штерн считает, что подростковый флирт носит в большой степени игровой

характер. Другой формой является мечтательное поклонение – данная форма обладает высшей степенью субъективной серьезности и полностью захватывает подростка.

Реальное значение пубертатной эротики заключается в подготовке себя к браку, продолжению рода и родительству. Предваряющий характер в этой сфере проявляется в некотором самоопределении, которое происходит у подростка в его постоянном выборе, поиске среди широкого круга объектов любви. Это сопровождается тем, что подросток ощущает любовь как самоцель, преувеличивая значение происходящего. К сожалению, некоторые пробы в области подростковой эротики могут иметь негативные последствия в виде болезней, беременности, самоубийства из-за несчастной любви и т. д.

**Выбор профессии.** Для многих подростков выбор профессии и обучение, связанное с этой специальностью, также становится «серьезной игрой». Не зная степень своей пригодности к данной профессии, подростки пробуют себя в ней, сталкиваясь с какими-то неудачами, не соответствием их ожиданиям, – бросают, пробуют новую профессию и повторяют тот же путь. Таким образом, до действительного выбора профессии или специальности может пройти несколько лет.

В настоящее время проблема выбора профессии, возможно, оказывается еще более острой, чем во времена В. Штерна. Широкое разнообразие профессий, которое только увеличивается, в частности, вместе с технологическим ростом, увеличивает шансы подростков на неудачу в «пробах». Сегодня подросткам трудно выбрать профессию, во время кризиса детства процесс нахождения своего призвания длится дольше, чем это было в стабильное время.

**Молодежные общественные организации.** В. Штерн считает формой «серьезной игры», и именно на их примере акцентирует важную особенность – частое несоответствие между субъективным сознанием важности деятельности и незначительностью результата. Выборы главы организации или обсуждение одного пункта устава может быть не менее серьезным, чем в настоящем правительстве, и длиться не один день. Для стороннего человека смысл такой деятельности может быть непонятен. Тем не менее, даже если организация, об уставе которой спорили три дня, просуществует не больше недели, – реальный смысл ее существования для участников имеется. Он заключается в попытке найти способ решить поставленную задачу или проблему новым, более эффективным способом, отличным от принятого старшими поколениями. Здесь в полной мере проявляется свойственный подростничеству дух свободы и бунта. Кроме того, участники такой деятельности развивают свое общественное сознание, участвуют в общественных взаимоотношениях и взаимодействиях, удовлетворяя подростковую потребность в общении с другими.

**Область спорта.** Спорт в подростковом возрасте выполняет особую роль. Во-первых, именно в пубертатном периоде появляется настоящий интерес к спорту, и этот интерес может стать наиболее сильным из всех. Во-вторых, именно в подростковом возрасте спорт становится задачей на длительный промежуток времени, связанной с достижением успехов, побед. При этом, добившись победы, поставив рекорд, цели не добиваешься. Такое достижение является лишь промежуточным этапом в бесконечном ряду. Тут спорт проявляется как постоянное стремление к идеалу, к которому постоянно приближаешься, но достичь его невозможно.

Согласно В. Штерну, спорт несет в себе идеал борьбы и власти, так как абсолютно не важно, в какой области удовлетворяется жажда количественного повышения и преодоления. Характерность этой черты подростков подтверждается не только количеством занимающихся спортом, но и количеством подростков – зрителей спортивных состязаний. В. Штерн считает главной причиной колоссального интереса к спорту именно

примитивность связанных со спортом инстинктов. Но при этом сам спорт служит для упорядочивания этих инстинктов, что осуществляется посредством превращения цели в идеалы, а их осуществления – в правила.

Мотив достижения и преодоления лишает область спорта творческой составляющей, которая совершенно не востребована в сфере, где правила являются важнейшей составляющей, а любой результат – исчисляем и сравним.

В. Штерн отмечает, что спорт выбирают определенные типы юношей, которые находят в нем разное. Для одних – подростков, которые относятся к *эволютивному* типу, – цель заключается в постепенном совершенствовании в пределах существующего. Подростков этого типа количественно больше, что подтверждается массовой популярностью спортивных организаций и объединений. Другие – подростки, которые относятся к *револютивному* типу, – своей целью и стремлением ставят попытки начать все сначала, не признавая связей и авторитетов. Именно у таких подростков спорт наиболее близок к истинной игре, которая переживается вне какой-либо цели и не поддается количественному измерению.

По мнению В. Штерна, область спорта не является в полной мере «серьезной игрой», хотя в спорте и присутствует слияние серьезности и игрового начала. Если исключить дух чистой спортивности, то влияние спорта на развитие будет позитивным и способствующим телесному и духовному закаливанию («спорт служит для упорядочивания инстинктов, что осуществляется посредством превращения цели в идеалы, а их осуществления – в правила» [9, с. 28]).

### Современная «серьезная игра» подростков

Мы описали «серьезные игры», которые выделял В. Штерн у подростков первой половины XX в., но, на наш взгляд, представление В. Штерна о серьезных играх может послужить и для понимания игровой культуры современных подростков. Вместе с изменением современного детства и подростничества [2] изменились и присутствующие в этих возрастах игры и игрушки [6]. В последние десятилетия появилось множество видов популярных у подростков игр: игры военно-спортивные, драматические живого действия, исторические, компьютерные игры и др. Все они в той или иной мере обладают чертами «серьезной игры», на которые указывал В. Штерн.

Так, современные дети часто втягиваются в игры, отвлекающие их от необходимых для развития видов деятельности (крайнее проявление этой тенденции – игрозависимость) [8]. Более того, в некоторых случаях вовлеченность в игру сопряжена с угрозой для здоровья и даже жизни, если ребенок теряет границу между вымыслом и действительностью. В 2001 г. компьютерные игры постоянно присутствовали в жизни более чем у 60 % старшеклассников, причем ежедневно на них тратилось 1,8 ч [7]. Компьютеризация и распространение сети Интернет в последующие годы привели к увеличению популярности компьютерных игр, которые в некоторых случаях могут занимать все свободное время подростка (до 6–8 ч) [3].

Некоторые черты «серьезной игры», определенные еще В. Штерном, проявляются и в играх современных подростков. В частности, В. Штерн противопоставил достижение и творчество в играх. Мы полагаем, что аналогичное противопоставление характерно также для игр сегодняшних подростков, и оно может быть критерием выявления границы между продуктивностью и «тупиковостью» игры современных подростков.

Подростки играют не только в компьютерные игры – спектр их игр значительно шире. Спортивные, настольные, подвижные игры, как и прежде, присутствуют в жизни подростков. Фантастическая (фэнтези) литература привлекла интерес подростков к

ролевым играм, в которых дети этого возраста активно проявляют свою фантазию. Л.С. Выготский отмечал, что фантазии в подростковом возрасте тесно связаны с эмоциональной сферой и служат для того, чтобы изживать излишние эмоциональные порывы. Разыгрывая в воображении поэмы, драмы, трагедии, подросток учится управлять своей эмоциональной жизнью, получая от фантазий то, что взрослые извлекают из художественных произведений [1]. Подросток с помощью указанных средств проделывает внутреннюю работу, которая в данном случае аналогична тому, что В. Штерн обозначил как выработку стиля действия (предварительное выражение).

Существуют различные ролевые игры, в которых по-разному подкрепляется фантазия подростков: в настольных ролевых играх практически все действия лишь проговариваются, тогда как в ролевых играх живого действия часто необходимы специально сделанные доспехи, оружие и костюмы. Подростки, которые увлекаются этим типом ролевых игр, задумывают и реализуют свои замыслы самостоятельно, целиком моделируя свой образ; они свободны также при выполнении игровых действий, в общении с другими участниками игры, установлении правил игры. Такого типа ролевые игры подростков, на наш взгляд, близки к деятельности проектирования, которую К.Н. Поливанова считает ведущей деятельностью подросткового возраста [4].

Творческая составляющая в ролевой игре позволяет подростку быть креативным как в ходе игры, так и при ее подготовке: ролевая игра исключает возможность мотива достижения как единственной цели игры.

Кроме ролевых игр живого действия существуют и так называемые компьютерные ролевые игры. В них игрок управляет одним или несколькими персонажами, которые обладают численными характеристиками, умениями, навыками, свойствами. Как правило, цель игры – следовать заданному сюжету, который может изменяться в зависимости от действий игрока и который ведет к некоторому логическому концу. В процессе игры необходимо выполнять задания, награда за которые позволяет улучшить какие-либо характеристики персонажа.

Как правило, сделать своего персонажа эффективным в подобных играх можно разными способами, и игрок может заниматься поиском оптимального решения. Разработчики вносят в игру также возможность изменять внешний вид и другие особенности персонажа, которые не обязательно влияют на численные характеристики. Это позволяет игроку широко реализовывать свои творческие задумки, связанные с дизайном своего персонажа (при этом они могут влиять или же не влиять на достижение результата). Например, изменение прически (что может быть важно для играющего) не меняет значения характеристик и не влияет на выполнение задания (достижение результата), а иногда это необходимо сделать, чтобы его выполнить (так как именно такое условие поставлено разработчиками). Кроме того, во многие компьютерные игры можно играть через сеть

---

<sup>1</sup> Каждый персонаж имеет определенное количество характеристик, например, силу, ловкость, мудрость и здоровье. Каждая из них имеет значение от 1 до 10, где большее значение является лучшим. У задач, которые в процессе игры необходимо выполнять, есть сложность, которая задана каким-то числом. Например, чтобы вытащить меч Короля Артура из камня, необходимо обладать силой не менее 8. За выполнение заданий (или в других случаях, таких как повышение уровней, получение волшебного предмета) игрок получает возможность улучшить значение какой-то из характеристик. В некоторых случаях заранее определено, какая характеристика будет улучшена, а в других игрок имеет возможность самостоятельного выбора.

Интернет вместе с другими игроками, что подразумевает общение между подростками. Подобное общение имеет ряд особенностей и представляет отдельный интерес для исследований [3].

Таким образом, игроки компьютерных и некомпьютерных ролевых игр получают равные/аналогичные возможности действия: а) в общении со сверстниками; б) возможностях дизайна своего персонажа; в) свободе выбора способа действия. Однако это не касается *меры свободы действия*. Степень свободы действия в реальной игре почти ничем не ограничена, тогда как разработчик компьютерной игры жестко задает количество вариантов для выбора. Мы полагаем, что компьютерные игры из-за большей ограниченности действий игрока провоцируют подростков лишь на достижение результата, а не на проявление творчества.

Цель нашего исследования – выявить условия, при которых подросток осуществляет взаимопереходы между игрой ради достижения и собственно творческой игрой. Мы планируем сравнить поведение в такой ситуации двух групп испытуемых – «застревающих» в игре подростков и подростков, играющих в рамках нормы.

Для осуществления данного замысла необходимо организовать ситуацию, в которой можно разыграть одну и ту же игру в разных вариантах: компьютерном и реальном. Степени свободы действий в этих вариантах разные, так как в компьютерной игре условия всегда заданы разработчиками. Предмет наблюдения в таком эксперименте – переход от одной игры к другой. Важно зафиксировать: предпочтения подростком тех или иных способов разыгрывания каждого варианта игры; вызовы, которые он перед собой ставит; способы структурирования игры. В ходе эксперимента нужно учитывать не только то, что время сеанса игры должно быть ограничено (поскольку многие существующие игры требуют длительного времени для достижения заданной цели), но и количество элементов, с которыми игрок может взаимодействовать.

Пробный эксперимент (март – июль 2014 г.) свидетельствует о том, что такое исследование возможно. Нам удалось подобрать игру, представленную не только в компьютерном, но и реальном варианте/форме. В эксперименте была использована игра «Angry birds», которая является одной из самых популярных игр для мобильных устройств и компьютеров. Индустрия игрушек живо откликнулась на популярность игры, создав несколько вариантов настольных игр, что позволило адекватно подобрать пару максимально похожих игр.

Полученные результаты показали, что в указанной экспериментальной ситуации подростки, тратящие на игры большое количество своего времени, часто выбирали настольную игру. Причиной их вовлеченности в нее было экспериментирование с условиями игры (нарушение или игнорирование правил, создание новых, своих правил), следовательно, для них было важно не столько достижение высокого результата, сколько испытание границ игрового поля, т. е. творчество.

Дальнейшая задача нашего исследования состоит в выяснении различий между компьютерной и настольной игрой двух групп испытуемых, выявлении собственных средств, с помощью которых подростки превращают действия игровые в результативные действия и связанных с формированием умений и самостоятельным построением плана действия [5; 11].

## Литература

1. *Выготский Л.С.* Педология подростка // Психология подростка: Хрестоматия / Сост. Ю.И. Фролов. М.: Российское педагогическое агентство, 1997. С. 232–285.

2. Обухова Л.Ф., Котляр И.А. Современный ребенок: шаги к пониманию // Психологическая наука и образование. 2010. № 2. С. 5–19.
3. Подросток в онлайн-игре: включенное наблюдение и опыт социальной работы / Хломов К.Д., Кондрашкин А.В., Кузин П.А., Калякина С.М., Тюльканова К.И., Медведев Д.П. [Электронный ресурс] // Психологическая наука и образование PSYEDU.ru. 2014. Т. 6. № 4. URL: [http://psyjournals.ru/psyedu\\_ru/2014/n4/73559.shtml](http://psyjournals.ru/psyedu_ru/2014/n4/73559.shtml) (дата обращения: 18.03.2015).
4. Поливанова К.Н. К проблеме ведущей деятельности в подростковом возрасте // Психологическая наука и образование. 1998. №3–4. С. 13–17.
5. Салмина Н.Г., Тиханова И.Г., Черная О.В. Построение развивающих программ с использованием настольных игр // Психологическая наука и образование. 2011. № 2. С. 75–82.
6. Смирнова Е.О., Соколова М.В., Шейна Е.Г. Исследования феномена игрушки в западной психологии [Электронный ресурс] // Современная зарубежная психология. 2012. Т.1. № 3. С. 26–39. URL: <http://psyjournals.ru/jmfp/2012/n3/56546.shtml> (дата обращения: 18.03.2015).
7. Собкин В.С., Евстигнеева Ю.М. Подросток: виртуальность и социальная реальность. По материалам социологического исследования // Труды по социологии образования. Том VI. Выпуск X. М.: Центр Социологии Образования РАО, 2001. 156 с.
8. Тендрякова М.В. Старые и новые лики игры: игровая специфика виртуального пространства // Культурно-историческая психология. 2008. № 2. С. 60–68.
9. Штерн В. «Серьезная игра» в юношеском возрасте // Психология подростка: Хрестоматия / Сост. Ю.И. Фролов. М.: Российское педагогическое агентство. 1997. С. 20–32.
10. Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: ВЛАДОС, 1999. 360 с.
11. Эльconiнова Л.И. Полнота развития сюжетно-ролевой игры // Культурно-историческая психология. 2014. Т.10. № 1. С. 54–62.

## The «Serious Game» Concept and Opportunities to Study the Games of Modern Adolescents

Grigoriev I.S.,

*Post-graduate Student, Chair of Developmental Psychology, Department of Educational Psychology, Moscow State University of Psychology & Education, Moscow, Russia*  
*i.grigoryev@mailvg.ru*

---

More than 80 years ago, the German psychologist William Stern introduced the concept of "serious game". With this term the author describes the characteristics of activities in adolescence and their differences from those of an adult. This article examines examples of "serious games" in the various spheres of life of teenagers the first quarter of the twentieth century. Most of them are present in the life of modern teenagers, but technological development significantly affected the current situation of young people. Computers, the Internet and other new technologies play more and more time in the lives of teenagers, and their influence can be ambiguous and should be considered in detail. In particular, there are new risks, one of which is over-devotion on computer games, and game addiction in an extreme case. The article proposes a hypothesis about the possibility of using the concept of "serious games" in the study of the impact of the games on the development of modern teenagers, and also describes the design features of such a study.

**Keywords:** adolescence, game, «serious game», role play, William Stern.

---

## References

1. Vygotskii L.S. Pedologiya podrostka [Adolescent pedagogy]. *Psikhologiya podrostka: Khrestomatiya* [Adolescent psychology: reader]. Frolov Yu.I. (ed.). Moscow: Rossiiskoe pedagogicheskoe agentstvo, 1997, pp. 232–285.
2. Obukhova L.F., Kotlyar I.A. Sovremenniy rebenok: shagi k ponimaniyu [Elektronnyi resurs] [Modern child. Attempts to understand]. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie* [*Psychological Science and Education*], 2010, no. 2, pp. 5–19. (In Russ., abstr. in Engl.).
3. Khlomov K.D. (eds.) Podrostok v onlain-igre: vklyuchennoe nablyudenie i opyt sotsial'noi raboty [Teen online-game: participant observation and experience in social work] [Elektronnyi resurs]. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie psyedu.ru* [*Psychological Science and Education PSYEDU.ru*], 2014, Vol. 6, no. 4, Available at: [http://psyjournals.ru/psyedu\\_ru/2014/n4/73559.shtml](http://psyjournals.ru/psyedu_ru/2014/n4/73559.shtml) (Accessed 18.03.2015). (In Russ., abstr. in Engl.).
4. Polivanova K.N. K probleme vedushchei deyatelnosti v podrochnichestve [The problem of leading activity in adolescence]. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie* [*Psychological Science and Education*], 1998, no. 3-4, pp. 13–17. (In Russ., abstr. in Engl.).
5. Salmina N.G., Tikhanova I.G. Psikhologo-pedagogicheskaya ekspertiza nastol'nykh igr [Psychological and pedagogical expertise of board games]. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie* [*Psychological Science and Education*], 2011, no. 2, pp. 75–82. (In Russ., abstr. in Engl.).
6. Smirnova E.O., Sokolova M.V., Sheina E.G. Issledovaniya fenomena igrushki v zapadnoi psikhologii [Research of toy phenomenon in western psychology] [Elektronnyi resurs]. *Sovremennaya zarubezhnaya psikhologiya* [*Journal of Modern Foreign Psychology*], 2012, Vol.1. no. 3, pp. 26–39. URL: <http://psyjournals.ru/jmfp/2012/n3/56546.shtml> (Accessed: 18.03.2015). (In Russ., abstr. in Engl.).
7. Sobkin V.S., Evstigneeva Yu.M. Podrostok: virtual'nost' i sotsial'naya real'nost'. Po materialam sotsiologicheskogo issledovaniya [Teenager: virtuality and social reality. After the materials of sociological research]. *Trudy po sotsiologii obrazovaniya* [*Works on the sociology of education*]. Vol. VI. no. X. Moscow: Tsentr Sotsiologii Obrazovaniya RAO, 2001, 156 p.
8. Tendryakova M.V. Starye i novye liki igry: igrovaya spetsifika virtual'nogo prostranstva [Old and new images of play: specificity of virtual space]. *Kul'turno-istoricheskaya psikhologiya* [*Cultural-Historical Psychology*], 2008, no. 2, pp. 60–68. (In Russ., abstr. in Engl.).
9. Shtern V. «Ser'eznaya igra» v yunosheskom vozraste [Serious game in adolescence]. *Psikhologiya podrostka, khrestomatiya* [Adolescent psychology: reader]. Frolov Yu.I. (ed.). Moscow: Rossiiskoe pedagogicheskoe agentstvo, 1997, pp. 20–32.
10. El'konin D.B. Psikhologiya igry [Psychology of play]. Moscow: Gumanitnoe Publ. Tsentr VLADOS, 1999, 360 p.
11. Elkoninova L.I. Role Play Development: The Complete Picture. *Kul'turno-istoricheskaya psikhologiya* [*Cultural-Historical Psychology*], 2014. no. 1. pp. 54–62. (In Russ., abstr. in Engl.).