

## Использование настольных и цифровых игр дошкольниками: результаты опроса российских родителей

**Токарчук Ю.А.**

ФГБОУ ВО «Московский государственный психолого-педагогический университет»  
(ФГБОУ ВО МГППУ), г. Москва, Российская Федерация  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0690-0694>, e-mail: [lyusindus@gmail.com](mailto:lyusindus@gmail.com)

**Саломатова О.В.**

ФГБОУ ВО «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](mailto:agechildpsy@gmail.com)

**Гаврилова Е.В.**

ФГБОУ ВО «Московский государственный психолого-педагогический университет»  
(ФГБОУ ВО МГППУ), г. Москва, Российская Федерация  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0848-3839>, e-mail: [gavrilovaev@mgppu.ru](mailto:gavrilovaev@mgppu.ru)

В статье представлены результаты эмпирического исследования, выполненного в рамках проекта «Влияние цифровой активности на развитие когнитивных функций в дошкольном возрасте». С целью сравнения данных по использованию настольных и цифровых игр была разработана специальная анкета «Современные дети: цифровые игры VS настольные игры» (О.В. Саломатова, Ю.А. Токарчук, 2023), предназначенная для родителей дошкольников. Анкетирование проводилось с марта по сентябрь 2023 года, в нем приняли участие родители детей 3-7 лет (N=556). Было показано, что родители считают настольные игры более предпочтительным времяпрепровождением детей, по сравнению с цифровыми играми. Согласно опросу, настольные игры в большинстве случаев предполагают наличие игрового партнера, тогда как цифровые игры чаще являются индивидуальным занятием. В отличие от настольных игр, родители гораздо чаще используют цифровые приложения в качестве средства контроля за поведением ребенка или метода поощрения. При этом, согласно опросу, родители реже принимают непосредственное участие в процессе цифровой игры, позволяя детям играть самостоятельно или под своим наблюдением. Настольные игры чаще включают родителей в игровой процесс.

**Ключевые слова:** настольные игры; цифровая игра; дошкольный возраст; игровые приложения; медиаконтент.

**Финансирование.** Исследование выполнено при финансовой поддержке Российского научного фонда (РНФ) в рамках научного проекта от 13.01.2023 № 23-28-01204.

Токарчук Ю.А., Саломатова О.В., Гаврилова Е.В.  
Использование настольных и цифровых игр  
дошкольниками: результаты опроса российских  
родителей  
Психолого-педагогические исследования. 2024.  
Том 16. № 1. С. 76–95.

*Tokarchuk Yu.A., Salomatova O.V., Gavrilova E.V.*  
The Use of Board Games and Digital Games by  
Preschoolers: Results of a Survey of Russian Parents  
Psychological-Educational Studies. 2024.  
Vol. 16, no. 1, pp. 76–95.

**Для цитаты:** Токарчук Ю.А., Саломатова О.В., Гаврилова Е.В. Использование настольных и цифровых игр дошкольниками: результаты опроса российских родителей [Электронный ресурс] // Психолого-педагогические исследования. 2024. Том 16. № 1. С. 76–95. DOI:10.17759/psyedu.2024160105

## **The Use of Board Games and Digital Games by Preschoolers: Results of a Survey of Russian Parents**

***Yulia A. Tokarchuk***

Moscow State University of Psychology & Education, Moscow, Russia  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0690-0694>, e-mail: lyusindus@gmail.com

***Olga V. Salomatova***

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

***Evgeniya V. Gavrilova***

Moscow State University of Psychology & Education, Moscow, Russia  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0848-3839>, e-mail: gavrilovaev@mgppu.ru

The article presents the results of an empirical study conducted within “The Influence of Digital Activity on the Development of Cognitive Functions in Preschool Age” project. In order to compare the data on the use of board games and digital games, a special “Contemporary Children: Digital Games vs. Board Games” questionnaire was developed (O.V. Salomatova, Yu.A. Tokarchuk, 2023), intended for the parents of preschoolers. The survey was conducted from March to September 2023 and involved parents of children aged 3 to 7 years old (N=556). It was shown that parents consider board games to be a more preferable pastime for children than digital games. According to the survey, board games in most cases involve the presence of a gaming partner, while digital games are more often an individual activity. In comparison with board games, parents more frequently use digital applications as a means of monitoring their child's behavior or as a method of reward. At the same time, according to the survey, parents less often actively participate in the process of digital gaming, allowing children to play independently or under their supervision. Board games more frequently involve parents in the gaming process.

**Keywords:** board games; digital game; preschool age; game applications; media content.

**Funding.** The study was funded by Russian Science Foundation, project number 23-28-01204.

**For citation:** Tokarchuk Yu.A., Salomatova O.V., Gavrilova E.V. The Use of Board Games and Digital Games by Preschoolers: Results of a Survey of Russian Parents. *Psikhologo-pedagogicheskie issledovaniya = Psychological-Educational Studies*, 2024. Vol. 16, no. 1, pp. 76–95. DOI:10.17759/psyedu.2024160105

### Цифровые и настольные игры в фокусе научных исследований

Современное детство все чаще называют «цифровым» [9]. Разнообразные цифровые устройства становятся доступны детям с раннего детства, а время взаимодействия с ними неуклонно растет. Детям адресован также огромный массив цифрового контента, который объединяет множество информационно-развлекательных материалов, предназначенных для использования на цифровых устройствах (компьютер, смартфон, планшет и т.д.). Одной из наиболее распространенных разновидностей контента, адресованного детям дошкольного возраста, является цифровая игра (digital play) [3; 4; 6]. По данным опроса российских родителей, проведенного в 2020 году, 24% детей уже к 3 годам могут самостоятельно играть в гаджетах, при этом 48% дошкольников проводят ежедневно за девайсом до 1 часа [5].

Вопросы, связанные с влиянием экранного времени на различные аспекты развития дошкольников, активно изучаются в мировой науке. Так, работы отечественных и зарубежных исследователей свидетельствуют о том, что разумное использование цифровых игр и включение их в образовательный процесс могут оказывать положительное влияние на уровень познавательного развития детей (восприятие, наглядно-образное мышление, логическое мышление, познавательная активность), тренировать рабочую память и развивать внимание [2; 13; 22].

Однако пренебрежение нормами экранного времени становится мировой проблемой. Чрезмерно раннее знакомство и/или избыточное использование цифровых устройств может оказывать негативное влияние на физическое здоровье и психосоциальное здоровье, а также вызывать проблемное поведение и нарушения когнитивного развития [14]. Увеличение экранного времени современных детей и активное использование ими цифровых технологий могут негативно влиять на качество традиционной игры [5; 7].

Несмотря на широкое распространение цифровых игр среди дошкольников по всему миру, в научной литературе в последние годы отмечается тенденция к росту популярности настольных игр. Данная тенденция объясняется в том числе «усталостью от интернета» и желанием разнообразить семейный досуг [15]. Еще десятилетие назад в англоязычном научном дискурсе можно было встретить противопоставление цифровых игр (digital game) и нецифровых или аналоговых игр (non-digital/analog game). Под аналоговыми играми подразумевался любой тип игр, который не предполагал использование цифрового устройства (компьютера, игровой консоли, телефона или планшета). Соответственно, при цифровой игре взаимодействие между игроками было опосредовано цифровым устройством или игрок взаимодействовал напрямую с девайсом. Аналоговые игры включали настольные (tabletop/board game), карточные (card games), спортивные игры [20]. Традиционным атрибутом настольных игр считалось наличие игровой поверхности (стола), фишек/карточек/жетонов, а также правил. Однако в настоящее время стираются границы между цифровыми и аналоговыми играми, наблюдается тенденция включения в настольные игры цифровых атрибутов (например, дополненной реальности или пояснений к правилам),

которые требуют использования цифровых устройств во время игрового сеанса [12].

Воздействие настольных игр на различные аспекты развития дошкольников значительно меньше попадало в поле зрения ученых, чем влияние цифровых игр. Можно выделить два направления исследований в этой области [12; 21]. Первое направление представлено работами, освещающими разные аспекты развития математических навыков дошкольников (счет, арифметические действия) [17; 18; 19; 23]. Вторая группа – исследования, связанные с вопросом развития социального взаимодействия как между нормотипичными детьми, так и между нормотипичными детьми и детьми с ограниченными возможностями здоровья [11; 16].

В целом на сегодняшний день недостаточно сравнительных исследований, посвященных взаимодействию детей с настольными и цифровыми играми, данное направление нуждается в дальнейшей разработке. В настоящей статье представлена часть результатов исследования особенностей использования детьми дошкольного возраста цифровых и настольных игр, проведенного на выборке российских родителей в 2023 году.

### **Особенности использования детьми дошкольного возраста цифровых и настольных игр: опрос родителей**

Эмпирическое исследование проводилось с марта по сентябрь 2023 года. В качестве гипотезы было выдвинуто предположение о том, что существуют различия в использовании детьми дошкольного возраста цифровых и настольных игр. С целью проверки данной гипотезы в рамках настоящего исследования была разработана специальная анкета «Современные дети: цифровые игры VS настольные игры» (О.В. Саломатова, Ю.А. Токарчук, 2023). Анкета, созданная с помощью google-формы, состояла из 29 закрытых вопросов. До начала анкетирования все вопросы были подвергнуты экспертной оценке. В качестве экспертов выступили родители детей дошкольного возраста (N=15) и специалисты в области детской психологии (N=5). Родителей просили оценить:

- Понятны ли формулировки вопросов анкеты;
- Не вызывают ли вопросы анкеты двусмысленности;
- Достаточно ли предложенных вариантов ответа;
- Хотели бы что-то дополнить к уже предложенным вопросам.

Задача специалистов заключалась в том, чтобы оценить последовательность, достаточность, корректность и соответствие формулировок вопросов и ответов целям анкетирования. По результатам проведения экспертной оценки вопросы и ответы анкеты были скорректированы и дополнены. После чего анкета была распространена по сети Интернет (широта охвата – территория Российской Федерации).

В анкетировании приняли участие родители детей в возрасте от 3 до 7 лет (N=556), среди которых 52,3% – мальчики (N=291) и 47,7% – девочки (N=265). Согласно полученным данным 94,1% (N=523) детей посещают дошкольное образовательное учреждение полного дня, 1,3% (N=7) посещают группу кратковременного пребывания и 4,7% (N=26) не посещают детский сад. Характеристики выборки представлены в табл. 1.

Таблица 1

#### **Характеристики выборки исследования (N=556)**

<b>Возраст родителей</b>				
Младше 21 года	21-30 лет	31-40 лет	41-50 лет	Старше 50 лет
0,7% (N=4)	15,5% (N=86)	65,3% (N=363)	16,5% (N=92)	2% (N=11)
<b>Возраст детей (полных лет)</b>				
3 года	4 года	5 лет	6 лет	7 лет
22,5% (N=125)	19,4% (N=108)	22,5% (N=125)	22,5% (N=125)	22,5% (N=125)

База данных исследования представлена в репозитории психологических исследований и инструментов RusPsyDATA [10].

Количественный анализ эмпирических данных был выполнен с использованием методов описательной статистики, коэффициента корреляции Спирмена, одновыборочного критерия Хи-квадрат и непараметрического критерия Мак-Немара для связанных выборок. Расчеты проводились в статистическом пакете IBM SPSS Statistics V23.

### **Результаты**

В первую очередь фокус нашего внимания был сосредоточен на частоте и количестве времени, которое дети уделяют настольным играм. Относительно частоты родители указали, что 32,7% (N=182) детей играют примерно 2-3 раза в неделю, 27,2% (N=151) детей играют раз в неделю, 17,8% (N=99) детей играют в настольные игры каждый день, 13,8% (N=77) играют около 4-5 раз в неделю и 8,5% (N=47) не играют в настольные игры. При этом 38,5% (N=215) детей уделяют настольным играм до 30 минут в день, 37,2% (N=207) играют в промежутке от 30 минут до 1 часа в день, 10,8% (N=60) детей затрачивают на настольные игры от 1 до 1,5 часа в день, 4% (N=22) детей играют в течение 1,5-2 часов в день, 1% (N=5) детей играют в настольные игры более 2 часов в день и 8,5% (N=47) детей не играют в настольные игры.

В основном дети играют в настольные игры дома, на это указали большинство родителей (73,9%, N=411), в детском саду играют примерно 18,2% (N=101) детей. Чаще всего к процессу настольных игр подключаются родители, а также братья и сестры. Подробное распределение ответов на вопрос с множественным выбором «С кем обычно ребенок играет в настольные игры?» представлено на рис. 1.

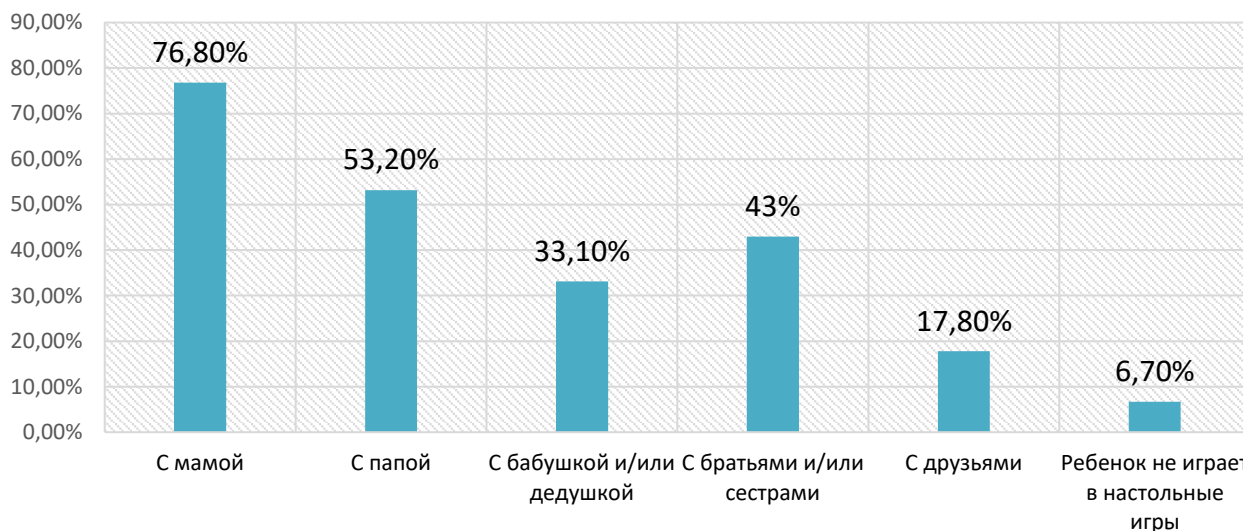


Рис. 1. Распределение ответов на вопрос «С кем обычно ребенок играет в настольные игры?» (N=556)

По результатам опроса, 47,8% (N=266) детей больше времени играют в настольные игры в выходные дни, 32,2% (N=179) детей играют в будние и выходные дни одинаково, 11,2% (N=62) детей чаще играют в будни.

При выборе настольных игр 71% (N=395) родителей считают важным соответствие настольной игры возрасту ребенка, 59,5% (N=331) родителей уделяют внимание сюжету игры, 37,4% (N=208) и 34,7% (N=193) родителей соответственно выбирают игру, опираясь на визуальное оформление и качество используемых материалов. При этом рекомендации игр со стороны педагогов важны для 24,3% (N=135) родителей, рекомендации друзей – для 13,1% (N=73) родителей, только 1,4% (N=8) родителей учитывают мнение продавцов в магазине и 24,1% (N=134) родителей покупают ребенку то, что он просит.

Ответы на вопрос с множественным выбором «Какие типы настольных игр предпочитает Ваш ребенок? (Максимум 3 варианта)» были скомпонованы по принципу направленности развивающего эффекта. Так, наиболее предпочитаемыми среди детей оказались настольные игры, направленные на развитие памяти и внимания (67,1%, N=373), а также игры, направленные на развитие логики (49,8%, N=277). Игры, обучающие навыкам чтения и счета, интересны 37,9% (N=211) детей, 30,4% (N=169) детей предпочитают развлекательные настольные игры, творческие игры интересны 15,8% (N=88) детей. Часть детей играет в игры, направленные на развитие скорости реакции, их количество составило 9,4% (N=52).

Отвечая на вопрос о разнообразии настольных игр, в которые играет ребенок, чуть более трети родителей указали 4-6 видов настольных игр (38,8%, N=216), треть родителей отметили 1-3 вида настольных игр (31,8%, N=177), четверть родителей указали 7 и более видов настольных игр (23,6%, N=131).

Значительный интерес представляет вопрос о стратегиях поведения ребенка при возникновении у него сложностей в процессе настольной игры. Большинство детей при этом

просят помощи со стороны родителей: менее половины детей просят внимательно прочитать им инструкцию (41,9%, N=233), небольшая часть детей просит посмотреть для них правила в интернете (3,6%, N=20). Приблизительно треть детей при возникновении трудностей самостоятельно решают возникающие проблемы: придумывают свои правила – 33,8% (N=188) детей, самостоятельно смотрят видео с правилами – 2,2% (N=12) детей. Не готовы решать возникающие проблемы 11,5% (N=64) детей, они просто прекращают игру.

подавляющее большинство родителей никак не ограничивает время, которое ребенок затрачивает на настольные игры, 68,7% (N=382) родителей указали, что ребенок играет когда захочет, и 40,8% (N=227) сообщили, что дети играют в свое свободное время. Около половины детей играют в настольные игры, когда у кого-то из членов семьи есть время (56,5%, N=314), или вместе со своими друзьями (18,3%, N=102). Часть родителей прибегает к помощи настольных игр, когда необходимо чем-то занять ребенка (10,1%, N=56), когда нужно, чтобы ребенок вел себя тихо (3,4%, N=19), и когда родители устали и хотят отдохнуть (2,9%, N=16).

Представляется интересным, что почти половина детей, играющая в настольные игры, не заинтересована в покупке новых вариантов (59,8%, N=333). Треть детей обращается к родителям с просьбой о покупке не чаще 1 раза в 1-2 месяца (31,9%, N=177).

Рассматривая вопрос о совместной игре в настольные игры с детьми, нельзя не заметить, что значительное большинство родителей принимают в игре непосредственное участие (76,6%, N=426) либо присоединяются к игре, когда ребенку требуется помощь (17,8%, N=99). Небольшая часть родителей принимает в игре косвенное участие – не играют, но наблюдают за игрой детей (2,3%, N=13), и только небольшая часть предпочитает, чтобы дети играли самостоятельно (3,2%, N=18).

Следующий блок вопросов был посвящен игровым приложениям на цифровых устройствах. Согласно полученным данным, у 70,1% (N=390) опрошенных родителей дети дошкольного возраста играют в приложения, а 29,9% (N=166) родителей ответили отрицательно. Распределение данных относительно выбора цифровых устройств для игр представлено на рис. 2. Полученные данные полностью соотносятся с результатами опросов, ранее проведенных на базе Центра междисциплинарных исследований современного детства МГППУ, согласно которым наиболее часто дети дошкольного возраста пользуются телефоном, планшетом или компьютером (в порядке убывания) [8].

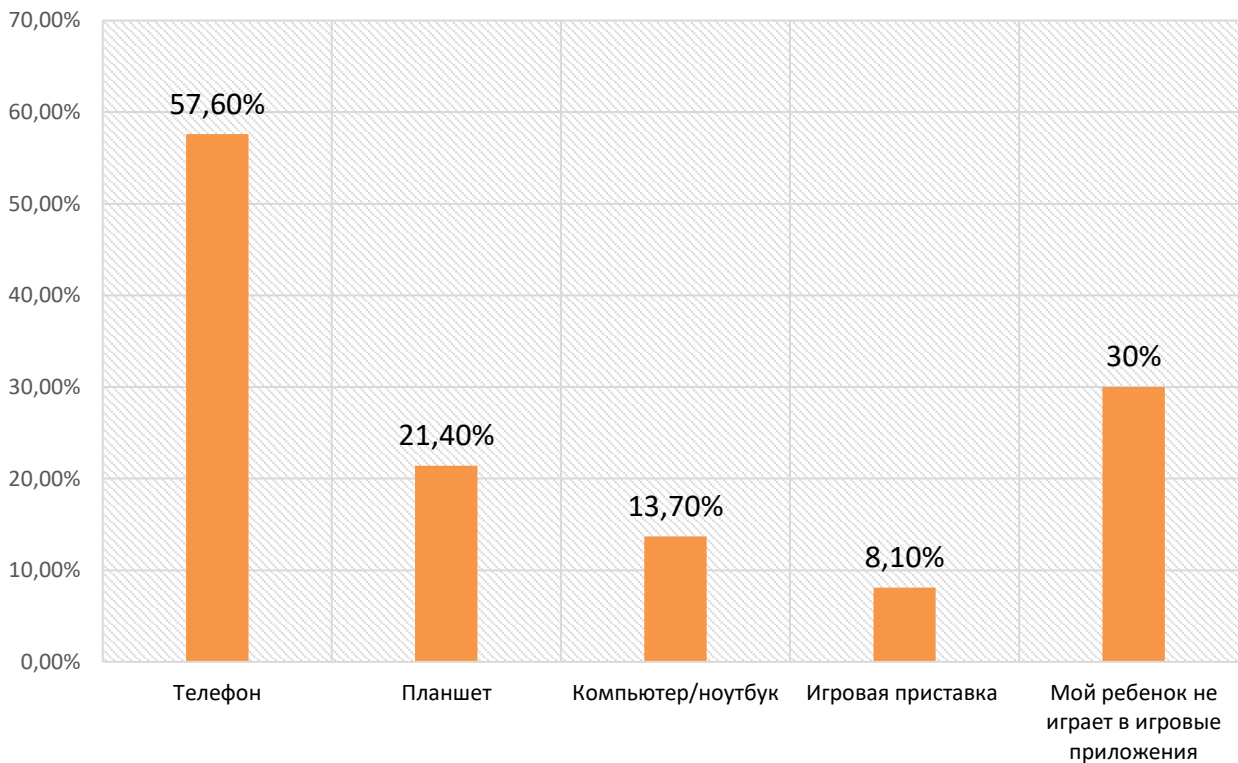


Рис. 2. Цифровые устройства, на которых дети играют в игровые приложения (N=556)

При ответе на вопрос о среднем количестве времени, в течение которого ребенок играет в цифровые приложения, мнения родителей разделились следующим образом:

- 22,1% (N=123) детей играют каждый день;
- 19,4% (N=108) детей играют 2-3 раза в неделю;
- 15,8% (N=88) детей играют 1 раз в неделю;
- 12,8% (N=71) детей играют 4-5 раз в неделю;
- 29,9% (N=166) детей не играют в цифровые приложения.

При этом в среднем в день на игру почти треть детей дошкольного возраста затрачивают порядка получаса (27%, N=150), четверть детей играют в промежутке 30 минут-1 час в день (24,8%, N=138), часть детей играют в течение 1-1,5 часов (9,5%, N=53). Проводят за цифровыми приложениями около 1,5-2 часов дети 4,7% (N=26) опрошенных родителей, около 2-3 часов в день – 2,2% (N=12) детей и более 3 часов в день играет 2% (N=11) детей респондентов. Кроме того, была обнаружена статистически значимая связь между возрастом ребенка и количеством времени, проведенного за цифровыми играми, это относится как к частоте игр в неделю ( $r=0,26$ ;  $p=0,000$ ), так и к количеству игрового времени в день ( $r=0,15$ ;  $p=0,01$ ). Полученные результаты позволяют говорить о том, что чем старше ребенок, тем чаще он уделяет внимание игровым приложениям и больше времени в день проводит за ними.

Чаще всего родители отмечают, что дети больше играют в цифровые приложения в выходные дни, на это указали 40,1% (N=223) опрошенных, почти в два раза меньше



родителей не делают различий между выходными и будними днями (20,5%, N=114). Часть родителей считает, что в будни их дети играют больше (9,5%, N=53). Результаты статистической обработки показали значимые различия в выборе категорий ответов при изучении игровой активности детей в настольные игры (Хи-квадрат Пирсона=228,32;  $p<0,001$ ) и цифровые приложения (Хи-квадрат Пирсона=112,71;  $p<0,001$ ). Так, выяснилось, что в настольные игры дети чаще всего играют по выходным (47,8%). Вторым по частоте встречаемости был ответ «игают одинаково и в будние, и в выходные» (32,2%). Что касается цифровых приложений, то дети также чаще всего играют в них в выходные дни (40,1%). При этом второй по частоте встречаемости стал ответ, что дети «не играют в цифровые приложения» (29,9%).

Для сравнения самых частых категорий ответов в отношении настольных игр и цифровых приложений был применен непараметрический критерий Мак-Немара для связанных выборок, который позволяет проверить, являются ли равновероятными комбинации значений двух категориальных полей. Иными словами, было проверено, различаются ли частоты в выборе самой популярной категории ответа при оценке игровой активности детей в двух условиях – игре в настольные игры и цифровые приложения. С этой целью каждый тип ответа был закодирован по принципу «1»/«0», где через числовой показатель «1» принимались все ответы «дети играют в (настольные игры/цифровые приложения) по выходным», а через показатель «0» – все остальные ответы. Результаты анализа показали значимые различия в частоте выбора данного ответа (Хи-квадрат Мак-Немара=7,06;  $p<0,008$ ) – то есть выбор категории ответа «дети играют по выходным» происходит чаще в случае оценки настольных игр по сравнению с цифровыми приложениями. Также значимые различия были установлены при сравнении частот в выборе ответа «игают и в будние дни, и в выходные» – чаще для настольных игр (Хи-квадрат Мак-Немара=20,25;  $p<0,001$ ) и ответа «не играют» – чаще его выбирают для цифровых приложений (Хи-квадрат Мак-Немара=75,17;  $p<0,001$ ). Значимых различий между частотой выбора ответа «игают в будни» при оценке настольных игр и цифровых приложений установлено не было (Хи-квадрат Мак-Немара=0,65;  $p<0,42$ ). Таким образом, при оценке настольных игр в сравнении с цифровыми приложениями родители чаще выбирают две категории ответов – «игают по выходным», «игают и в будние дни, и в выходные». Оба ответа в большей степени выбираются в случае с настольными играми.

Как и в случае с настольными играми, при выборе игровых приложений родители считают наиболее важными параметрами соответствие возрасту (57,4%, N=319), сюжет игры (39%, N=217) и визуальное оформление (19,1%, N=106). При этом почти треть респондентов сообщили, что их ребенок совсем не играет в цифровые приложения (28,96%). Результаты сравнения частот выбора трех наиболее популярных ответов показали значимые различия в пользу настольных игр. То есть при оценке настольных игр по сравнению с цифровыми приложениями родители чаще ориентируются на такие факторы, как соответствие возрасту (Хи-квадрат Мак-Немара=22,39;  $p<0,001$ ), сюжет (Хи-квадрат Мак-Немара=56,25;  $p<0,001$ ) и визуальное оформление (Хи-квадрат Мак-Немара=55,64;  $p<0,001$ ). На мнение педагогов при выборе цифровых приложений полагаются только 12,1% (N=67) опрошенных родителей, что в 2 раза меньше, чем в вопросе выбора настольных игр (24,3%). Кроме того, выбирая

игровые приложения для детей, родители опираются на такие показатели, как рейтинг приложения (8,3%, N=46) и количество скачиваний/установок (4,7%, N=26). Полагаются на выбор ребенка, устанавливая те приложения, которые он попросит, 18,5% (N=103) опрошенных родителей.

В отличие от настольных игр, среди цифровых приложений наибольшей популярностью пользуются творческие приложения (различные раскраски, приложения для рисования, создания новой внешности и т.д.), они установлены у 41,4% (N=230) детей. Далее распределились по частоте приложения для развития памяти и внимания (31,7%, N=176), развлекательные (32%, N=178), приложения для развития скорости реакции (23,6%, N=131) и обучающие навыкам чтения и счета (17,6%, N=98).

Отвечая на вопрос о количестве игровых приложений, установленных на цифровых устройствах детей, большинство родителей назвали от 1 до 3 приложений (37,2%, N=207), чуть меньшее количество родителей указали 4-6 приложений (19,2%, N=107), около четверти родителей сообщили, что ребенок пользуется 7 и более игровыми приложениями (23,6%, N=131).

Основная тенденция в стратегиях поведения ребенка при возникновении трудностей с цифровыми приложениями совпадает с тенденцией, выявленной в вопросе с настольными играми: половина детей обращается за помощью к родителям (49,6%, N=276). Самостоятельно разбираются с правилами 8,6% (N=48) детей. Не готовы справиться с возникшими трудностями и сразу прекращают игру 6,5% (N=36) детей, а 5,4% (N=30) детей при этом просят родителей скачать им другую игру (рис. 3).

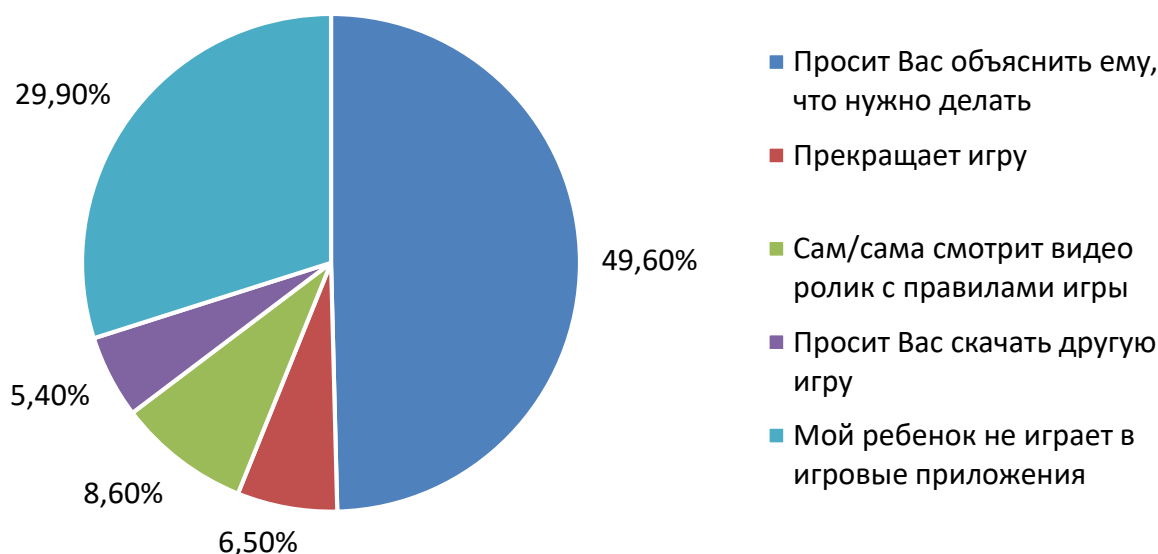


Рис. 3. Распределение ответов на вопрос «При возникновении сложностей у ребенка в

игровом приложении он/она...» (N=556)

В отличие от настольных игр, игру в цифровые приложения родители стремятся ограничивать. В настольные игры дети чаще всего играют, когда хотят, – этот ответ был самым часто выбираемым родителями (68,7%). Что касается цифровых приложений, то только 16,2% всех респондентов признались, что дети могут в них играть, когда захотят. Частота выбора данного ответа очевидным образом отличается при сравнении двух типов игровой активности (Хи-квадрат Мак-Немара=255,06;  $p < 0,001$ ). Таким образом, более чем две трети всех опрошенных родителей не стремятся ограничивать время игры ребенка в настольные игры, можно предположить, что настольные игры являются более предпочтительным времяпрепровождением для детей с точки зрения родителей. Кроме того, 29% респондентов признались, что позволяют ребенку играть в цифровые приложения, только когда есть свободное время, в то время как в случае настольных игр 40,8% родителей также выбрали эту категорию ответа. Статистический анализ также показал значимые различия в частоте выбора данного ответа в случае настольных игр и цифровых приложений (Хи-квадрат Мак-Немара=20,59;  $p < 0,001$ ).

Наименее популярные категории ответов в отношении настольных игр были следующие: «играет, когда необходимо занять ребенка» (10,1%), «чтобы ребенок вел себя тихо» (3,4%), «когда дети устали и хотят отдохнуть» (2,9%), а также «в качестве метода поощрения» (0,4%). Что касается цифровых приложений, то эти варианты ответа родители выбирают чаще. Так, 21,4% всех опрошенных позволяют ребенку играть в цифровые приложения, чтобы он вел себя тихо, 16% родителей дают поиграть, когда хотят занять чем-то ребенка. В свою очередь, еще 11,7% предпочитают давать цифровые приложения, чтобы отдохнуть, а 11,9% используют их в качестве поощрения.

Характерным также является тот факт, что в игровые приложения дети значительно реже играют вместе со своими друзьями (6,7%, N=37), нежели в настольные игры (18,3%, N=102). Так, по результатам опроса видно, что настольные игры в большей степени способствуют развитию сотрудничества в процессе совместной игры, в то время как цифровые игры чаще всего являются индивидуальным занятием.

Примечательным также является распределение ответов на вопрос о том, как часто ребенок просит родителей об установке нового игрового приложения или покупке новой настольной игры (табл. 2).

Таблица 2

**Частота выборов ответов на вопрос о том, как часто дети просят купить новую настольную игру или установить цифровое приложение (N=556)**

Настольные игры		Цифровые приложения	
1 раз в 2 месяца и реже	14%	1 раз в 2 месяца и реже	10,3%
1 раз в месяц	16%	1 раз в месяц	11,7%
1 раз в 2 недели	2,5%	1 раз в 2 недели	4%
1 раз в неделю	2,2%	1 раз в неделю	5,3%
4-5 раз в неделю	0,3%	4-5 раз в неделю	2%
2-3 раза в неделю	0,2%	2-3 раза в неделю	5,6%

Каждый день	1,3%	Каждый день	1,6%
Ребенок играет, но сам не просит купить новую настольную игру	56,5%	Ребенок играет, но сам не просит установить новое приложение	28,8%
Мой ребенок не играет в настольные игры	7%	Мой ребенок не играет в игровые приложения	29,9%

Данные таблицы показывают частоты в выборе ответа каждой категории при оценке вопроса о просьбе детей купить новую настольную игру и/или установить цифровое приложение. Результаты статистической обработки показали значимые различия в выборе категорий ответов в отношении настольных игр (Хи-квадрат Пирсона=1411,52;  $p<0,001$ ) и цифровых приложений (Хи-квадрат Пирсона=422,88;  $p<0,001$ ). Важно отметить, что в обоих случаях самый распространенный ответ – ребенок не просит купить игру/установить приложение. При этом родители чаще выбирают этот ответ в случае с настольными играми, нежели с цифровыми приложениями (Хи-квадрат Мак-Немара=31,11;  $p<0,001$ ). При этом наименее частый ответ в отношении настольных игр характеризует просьбу ребенка купить ему игру 2–3 раза в неделю (ответили 0,2% респондентов). При сравнении частоты выбора этого ответа в случае настольных игр и цифровых приложений нами были получены значимые различия в пользу последних (Хи-квадрат Мак-Немара=28,03;  $p<0,001$ ). То есть, по словам родителей, ребенок гораздо чаще просит установить ему цифровое приложение (2–3 раза в неделю), нежели купить настольную игру. В отношении остальных показателей значимых различий обнаружить не удалось. Таким образом, общие результаты показывают, что большинство респондентов утверждает, что дети не просят их купить новую настольную игру или установить новое цифровое приложение.

Опрошенные родители отметили, что среди приложений, которыми пользуются их дети, присутствуют аналоги настольных игр (21%,  $N=117$ ) или похожие на них (21%,  $N=117$ ). Еще треть родителей сообщили о том, что установленные игровые приложения принципиально отличаются от настольных игр (28,2%,  $N=157$ ) (рис. 4).

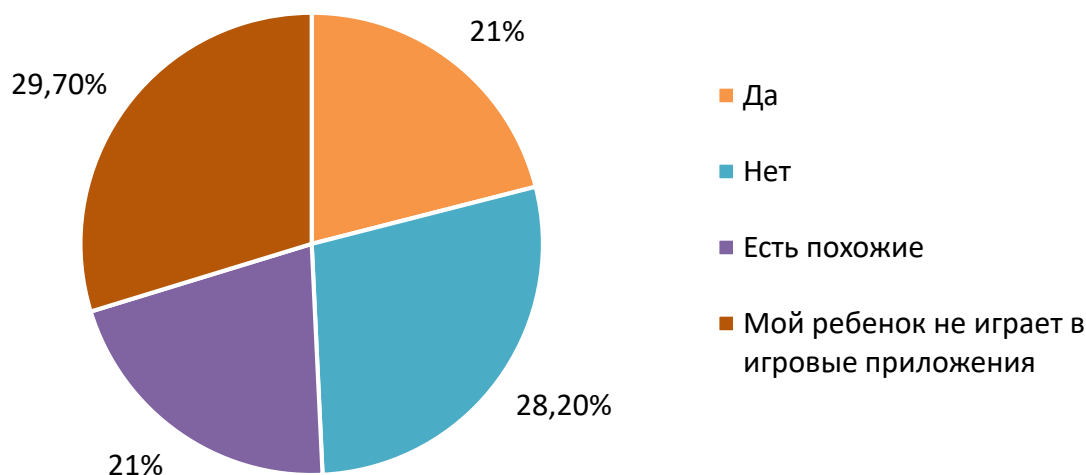


Рис. 4. Распределение ответов на вопрос «Есть ли среди установленных игровых приложений аналоги настольных игр?» (N=556)

Привлекает внимание тот факт, что в отличие от настольных игр, в которых родители чаще всего принимают непосредственное участие, в цифровые приложения дети чаще всего играют самостоятельно или под присмотром родителей. Результаты статистической обработки показали значимые различия в выборе категорий ответов в отношении настольных игр (Хи-квадрат Пирсона=823,64;  $p<0,001$ ) и цифровых приложений (Хи-квадрат Пирсона=162,49;  $p<0,001$ ). Так, в случае настольных игр большинство респондентов признаются, что играют вместе с детьми (76,6%), в то время как в цифровые приложения вместе с ребенком играют только 10,6% (на одном устройстве) и 2,0% (на разных устройствах) опрошенных. Таким образом, по словам родителей, дети демонстрируют большую самостоятельность в случае использования цифровых приложений.

### Обсуждение

Полученные результаты представляются весьма интересными, в первую очередь потому, что в настоящее время в научной литературе не так много исследований, которые были бы адресно посвящены сравнению настольных и цифровых игр.

Нам удалось найти несколько работ, в которых сравнивалось влияние цифровых и настольных игр на развитие саморегуляции и исполнительных функций (executive functions) у дошкольников.

Так, работа Д.А. Бухаленковой с коллегами представляет теоретический обзор по теме развития саморегуляции дошкольников в игре разных типов [1]. На основе анализа исследований делается вывод, что цифровые игры могут обеспечить быстрое развитие какого-либо навыка, однако эффект не будет продолжительным во времени. Отсутствие продолжительного эффекта автор связывает с тем, что ребенок во время цифровой игры чаще всего находится один на один с гаджетом и не взаимодействует ни со сверстниками, ни

со взрослыми. Для отработки навыков могут использоваться настольные игры, но, в отличие от большинства цифровых игр, они проводятся в малых или больших группах. Игры с правилами отличаются по степени сложности и инструкции или правил, которым должны следовать играющие. То есть предъявляют разные требования к рабочей памяти ребенка. Игры с правилами, по сравнению с цифровыми играми, могут использовать самые разнообразные компоненты саморегуляции в разнообразных сочетаниях и формах. Кроме того, игры с правилами обладают высокими мотивационными характеристиками: обычно в них есть победители и проигравшие, а сам процесс игры проходит весело и азартно [1].

Два исследования А.Н. Вераксы с коллегами [24; 25] рассматривают влияние различных типов игр на исполнительные функции – процессы, обеспечивающие произвольный контроль над мыслями и действиями. Исполнительные функции включают рабочую память, переключение между задачами и торможение. Результаты первого исследования [24] показали, что игра в цифровые игры затронула все исполнительные функции: переключаемость, слуховую рабочую память, зрительную рабочую память и др. Показатели этих характеристик, а также поведенческого и когнитивного торможения существенно улучшились. Настольные игры повлияли на переключаемость, слуховую рабочую память и зрительно-пространственную память [24]. Во втором исследовании [25] отслеживалась устойчивость результатов, описанных в первой статье: спустя 4 месяца после завершения первого эксперимента было проведено повторное тестирование. Результаты анализа показали снижение баллов в группе цифровой игры по когнитивной гибкости, вербальной и зрительной рабочей памяти и т.д. Иными словами, цифровая игра не приводит к стойкому улучшению когнитивной гибкости и рабочей памяти и, по-видимому, не способствует системным изменениям в развитии детей. Она, скорее, тренирует отдельные психические процессы без качественной перестройки психических структур [25].

Настоящее исследование позволяет дополнить уже имеющиеся эмпирические данные, собранные на российской выборке, относительно использования дошкольниками цифровых и настольных игр, а также родительских стратегий взаимодействия с детьми в условиях настольных и цифровых игр.

### **Выводы**

Анализ результатов опроса показывает, что для российских родителей наиболее важными критериями отбора как настольных игр, так и цифровых приложений являются соответствие возрасту, сюжет игры и визуальное оформление. Однако при выборе настольных игр родители руководствуются данными параметрами значительно чаще, чем при выборе цифровых игр. При этом рекомендациям педагогов в выборе игровых приложений следует существенно меньшее количество родителей, чем при выборе настольных игр. Кроме того, родители чаще учитывают мнение большинства, ориентируясь на такие параметры приложений, как рейтинг и количество скачиваний/установок.

Согласно полученным данным, родители в большей степени стремятся ограничивать время, которое дети уделяют цифровым играм, считая настольные игры более предпочтительным времяпрепровождением детей. В то же время родители гораздо чаще используют цифровые приложения в качестве средства контроля за поведением ребенка, а также в качестве метода поощрения.

Наличие достаточно большого количества приложений, аналогичных настольным играм, свидетельствует о том, что дети отдают предпочтение интерактивному формату традиционных настольных игр. Сталкиваясь с трудностями в настольных или цифровых играх, дети в большинстве случаев обращаются за помощью к родителям. Интересно, что при возникновении проблем в процессе настольных игр дети значительно чаще предпринимают попытки самостоятельно разобраться, придумывая свои собственные правила или просматривая инструкцию в интернете.

В целом полученные данные свидетельствуют о том, что большинство российских родителей практикуют разные стратегии при организации настольных и цифровых игр. Родители существенно реже принимают непосредственное участие в цифровых играх, позволяя детям играть самостоятельно или под своим наблюдением. В противоположность этому, в настольных играх родители активно включаются в процесс совместной игры. Полученные данные позволяют подтвердить выдвинутую в исследовании гипотезу о существовании различий в использовании цифровых и настольных игр.

### **Литература**

1. Бухаленкова Д.А., Сухих В.Л., Якупова В.А. Развитие саморегуляции в игре: во что и как играть с дошкольниками? // Современное дошкольное образование. 2021. Том 103. № 1. С. 8–16. DOI:10.24411/1997-9657-2021-10091
2. Клоптова Е.Е., Романова Ю.А. Компьютерные игры как фактор познавательного развития дошкольников // Вестник практической психологии образования. 2020. № 17. С. 32–40. DOI:10.17759/bpre.2020170104
3. 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/chr.2022180303
4. 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:10.17759/chr.2022180402
5. Саломатова О.В. Компьютерная активность и особенности игровой деятельности в дошкольном возрасте [Электронный ресурс] // Психолого-педагогические исследования. 2022. Том 14. № 1. С. 136–147. DOI:10.17759/psyedu.2022140110
6. Саломатова О.В. Концепция цифровой игры С. Эдвардс в контексте культурно-исторической парадигмы // Культурно-историческая психология. 2023. Том 19. № 3. С. 30–38. DOI:10.17759/chr.2023190304
7. Смирнова Е.О., Рябкова И.А. Психологические особенности игровой деятельности современных дошкольников // Вопросы психологии. 2013. № 2. С. 15–23.
8. Смирнова С.Ю., Клоптова Е.Е., Рубцова О.В., Сорокова М.Г. Особенности использования цифровых устройств детьми дошкольного возраста: новый социокультурный контекст // Социальная психология и общество. 2022. Том 13. № 2. С. 177–193. DOI:10.17759/sps.2022130212
9. Солдатова Г.В. Цифровая социализация в культурно-исторической парадигме: изменяющийся ребенок в изменяющемся мире // Социальная психология и общество. 2018. Том 9. № 3. С. 71–80. DOI:10.17759/sps.2018090308

Токарчук Ю.А., Саломатова О.В., Гаврилова Е.В.  
Использование настольных и цифровых игр  
дошкольниками: результаты опроса российских  
родителей  
Психолого-педагогические исследования. 2024.  
Том 16. № 1. С. 76–95.

*Tokarchuk Yu.A., Salomatova O.V., Gavrilova E.V.*  
The Use of Board Games and Digital Games by  
Preschoolers: Results of a Survey of Russian Parents  
Psychological-Educational Studies. 2024.  
Vol. 16, no. 1, pp. 76–95.

10. Токарчук Ю.А., Саломатова О.В., Рубцова О.В. Опрос родителей по использованию настольных и цифровых игр дошкольниками. 2024 [Датасет]. RusPsyData: Репозиторий психологических исследований и инструментов. DOI:10.48612/MSUPE/236d-93e5-nta6
11. Barton E.E., Pokorski E.A., Sweeney E.M., Velez M., Gossett S., Qiu J., Domingo M. An Empirical Examination of Effective Practices for Teaching Board Game Play to Young Children // *Journal of Positive Behavior Interventions*. 2018. Vol. 20(3). P. 138–148. DOI:10.1177/1098300717753833
12. Bayeck R.Y. Examining board gameplay and learning: A multidisciplinary review of recent research // *Simulation & Gaming*. 2020. Vol. 51. P. 411–431. DOI:10.1177/1046878119901286
13. Bergman Nutley S., Söderqvist S., Bryde S., Thorell L.B., Humphreys K., Klingberg T. Gains in Fluid Intelligence after Training Non-Verbal Reasoning in 4-Year-Old Children: A Controlled, Randomized Study: Fluid Intelligence Gains after Training Non-Verbal Reasoning // *Developmental Science*. 2011. Vol. 14(3). P. 591–601. DOI:10.1111/j.1467-7687.2010.01022.x
14. Chenggong W., Haoyue Q., Hui L., Dandan W. The status quo, contributors, consequences and models of digital overuse/problematic use in preschoolers: A scoping review // *Frontiers in Psychology*. 2023. Vol. 14. DOI:10.3389/fpsyg.2023.1049102
15. Donovan T. It's all a game: The history of board games from Monopoly to Settlers of Catan. New York: Thomas Dunne Books, St. Martin's Press, 2017. 336 p.
16. Eriksson M., Kenward B., Poom L., Stenberg G. The behavioral effects of cooperative and competitive board games in preschoolers // *Scandinavian Journal of Psychology*. 2021. Vol. 62. № 3. P. 355–364. DOI:10.1111/SJOP.12708
17. Gasteiger H., Moeller K. Fostering early numerical competencies by playing conventional board games // *Journal of Experimental Child Psychology*. 2021. Vol. 204. DOI:10.1016/j.jecp.2020.105060
18. Godoy M.C.J., de Souza S.R., Gris G., Carmo J.S. Effects of the Korsan game on subtraction learning in preschoolers // *Acta Comportamentalia*. 2023. Vol. 31. № 2. P. 255–274.
19. Hendrix N.M., Hojnoski R.L., Missall K.N. Promoting Numeracy Skills Through Board Game Play // *Young Exceptional Children*. 2020. Vol. 23(2). P. 100–111. DOI:10.1177/1096250618814239
20. Miller C.L., Batsaikhan O., Chen Y., Pluskwik E., Pribyl J.R. Game Based and Adaptive Learning Strategies. Minneapolis: Minnesota Libraries Publishing Project, 2021. 111 p.
21. Noda S., Shirotsuki K., Nakao M. The effectiveness of intervention with board games: A systematic review // *BioPsychoSocial Medicine*. 2019. Vol. 13(1). DOI:10.1186/s13030-019-0164-1
22. Rosario R.M., Checa P., Cómbita L.M. Enhanced Efficiency of the Executive Attention Network After Training in Preschool Children: Immediate Changes and Effects After Two Months // *Developmental Cognitive Neuroscience*. 2012. № 2. P. 192–204. DOI:10.1016/j.dcn.2011.09.004
23. Skillen J., Berner V.-D., Seitz-Stein K. The rule counts! Acquisition of mathematical competencies with a number board game // *The Journal of Educational Research*. 2018. Vol.



111. № 5. P. 554–563. DOI:10.1080/00220671.2017.1313187

24. Veraksa A., Sukhikh V., Veresov N., Almazova O. Which play is better? Different play types and development of executive functions in early childhood // *International Journal of Early Years Education*. 2022. Vol. 30(3). P. 560–576. DOI:10.1080/09669760.2022.2091979
25. Veraksa A., Veresov N., Sukhikh V., Gavrilova M., Plotnikova V. Play to Foster Children's Executive Function Skills: Exploring Short-and Long-Term Effects of Digital and Traditional Types of Play // *International Journal of Early Childhood*. 2023. DOI:10.1007/s13158-023-00377-8

### References

1. Bukhalenkova D.A., Sukhikh V.L., Yakupova V.A. Razvitie samoregulyatsii v igre: vo chto i kak igrat' s doshkol'nikami? [Development of self-regulation in the play: what and how to play with preschoolers?]. *Sovremennoe doshkol'noe obrazovanie [Preschool Education Today]*, 2021. Vol. 103, no. 1, pp. 8–16. DOI:10.24411/1997-9657-2021-10091 (In Russ.).
2. Klopotova E.E., Romanova Yu.A. Komp'yuternye igry kak faktor poznavatel'nogo razvitiya doshkol'nikov [Computer Games as a Factor in the Cognitive Development of Preschoolers]. *Vestnik prakticheskoi psikhologii obrazovaniya [Bulletin of Practical Psychology of Education]*, 2020. Vol. 17, no. 1, pp. 32–40. DOI:10.17759/bppe.2020170104 (In Russ.).
3. 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 Psychology*, 2022. Vol. 18, no. 3, pp. 22–31. DOI:10.17759/chp.2022180303 (In Russ.).
4. Rubtsova O.V., Salomatova O.V. Detskaya igra v usloviyakh tsifrovoi transformatsii: kul'turno-istoricheskii kontekst (Chast' 2) [Children's Play in the Context of Digital Transformation: Cultural and Historical Perspective (Part Two)]. *Kul'turno-istoricheskaya psikhologiya = Cultural-Historical Psychology*, 2022. Vol. 18, no. 4, pp. 15–26. DOI:10.17759/chp.2022180402 (In Russ.).
5. Salomatova O.V. Komp'yuternaya aktivnost' i osobennosti igrovoi deyatel'nosti v doshkol'nom vozraste [Computer Activity and Features of Play in Preschoolers]. *Psikhologo-pedagogicheskie issledovaniya = Psychological-Educational Studies*, 2022. Vol. 14, no. 1, pp. 136–147. DOI:10.17759/psyedu.2022140110 (In Russ.).
6. Salomatova O.V. Kontseptsiya tsifrovoi igry S. Edvarda v kontekste kul'turno-istoricheskoi paradigmy [The Concept of the Digital Play by S. Edwards in the Context of the Cultural-Historical Paradigm]. *Kul'turno-istoricheskaya psikhologiya = Cultural-Historical Psychology*, 2023. Vol. 19, no. 3, pp. 30–38. DOI:10.17759/chp.2023190304 (In Russ.).
7. Smirnova E.O., Ryabkova I.A. Psikhologicheskie osobennosti igrovoi deyatel'nosti sovremennykh doshkol'nikov [Psychological Characteristics of Playing Activity in Contemporary Preschoolers]. *Voprosy psikhologii [Voprosy psikhologii]*, 2013, no. 2, pp. 15–23. (In Russ.).
8. Smirnova S.Yu., Klopotova E.E., Rubtsova O.V., Sorokova M.G. Osobennosti ispol'zovaniya tsifrovyykh ustroystv det'mi doshkol'nogo vozrasta: novyi sotsiokul'turnyi

- kontekst [Features of Preschoolers' Use of Digital Media: New Socio-Cultural Context]. *Sotsial'naya psikhologiya i obshchestvo = Social Psychology and Society*, 2022. Vol. 13, no. 2, pp. 177–193. DOI:10.17759/sps.2022130212 (In Russ.).
9. Soldatova G.V. Tsifrovaya sotsializatsiya v kul'turno-istoricheskoi paradigme: izmenyayushchiysya rebenok v izmenyayushchemsya mire [Digital socialization in the cultural-historical paradigm: a changing child in a changing world]. *Sotsial'naya psikhologiya i obshchestvo = Social Psychology and Society*, 2018. Vol. 9, no. 3, pp. 71–80. DOI:10.17759/sps.2018090308 (In Russ.).
  10. Tokarchuk Yu.A., Salomatova O.V., Rubtsova O.V. Opros roditelei po ispol'zovaniyu nastol'nykh i tsifrovyykh igr doskol'nikami [Survey of parents on the use of board and digital games by preschoolers]. 2024. *Dataset*. RusPsyData: Repository of psychological research and tools. DOI:10.48612/MSUPE/236d-93e5-nta6
  11. Barton E.E., Pokorski E.A., Sweeney E.M., Velez M., Gossett S., Qiu J., Domingo M. An Empirical Examination of Effective Practices for Teaching Board Game Play to Young Children. *Journal of Positive Behavior Interventions*, 2018. Vol. 20(3), pp. 138–148. DOI:10.1177/1098300717753833
  12. Bayeck R.Y. Examining board gameplay and learning: A multidisciplinary review of recent research. *Simulation & Gaming*, 2020. Vol. 51, pp. 411–431. DOI:10.1177/1046878119901286
  13. Bergman Nutley S., Söderqvist S., Bryde S., Thorell L.B., Humphreys K., Klingberg T. Gains in Fluid Intelligence after Training Non-Verbal Reasoning in 4-Year-Old Children: A Controlled, Randomized Study: Fluid Intelligence Gains after Training Non-Verbal Reasoning. *Developmental Science*, 2011. Vol. 14(3), pp. 591–601. DOI:10.1111/j.1467-7687.2010.01022.x
  14. Chenggong W., Haoyue Q., Hui L., Dandan W. The status quo, contributors, consequences and models of digital overuse/problematic use in preschoolers: A scoping review. *Frontiers in Psychology*, 2023. Vol. 14. DOI:10.3389/fpsyg.2023.1049102
  15. Donovan T. It's all a game: The history of board games from Monopoly to Settlers of Catan. New York: Thomas Dunne Books, St. Martin's Press, 2017. 336 p.
  16. Eriksson M., Kenward B., Poom L., Stenberg G. The behavioral effects of cooperative and competitive board games in preschoolers. *Scandinavian Journal of Psychology*, 2021. Vol. 62, no. 3, pp. 355–364. DOI:10.1111/SJOP.12708
  17. Gasteiger H., Moeller K. Fostering early numerical competencies by playing conventional board games. *Journal of Experimental Child Psychology*, 2021. Vol. 204. DOI:10.1016/j.jecp.2020.105060
  18. Godoy M.C.J., de Souza S.R., Gris G., Carmo J.S. Effects of the Korsan game on subtraction learning in preschoolers. *Acta Comportamentalia*, 2023. Vol. 31, no. 2, pp. 255–274.
  19. Hendrix N.M., Hojnoski R.L., Missall K.N. Promoting Numeracy Skills Through Board Game Play. *Young Exceptional Children*, 2020. Vol. 23(2), pp. 100–111. DOI:10.1177/1096250618814239
  20. Miller C.L., Batsaikhan O., Chen Y., Pluskwik E., Pribyl J.R. Game Based and Adaptive Learning Strategies. Minneapolis: Minnesota Libraries Publishing Project, 2021. 111 p.

Токарчук Ю.А., Саломатова О.В., Гаврилова Е.В.  
Использование настольных и цифровых игр  
дошкольниками: результаты опроса российских  
родителей  
Психолого-педагогические исследования. 2024.  
Том 16. № 1. С. 76–95.

*Tokarchuk Yu.A., Salomatova O.V., Gavrilova E.V.*  
The Use of Board Games and Digital Games by  
Preschoolers: Results of a Survey of Russian Parents  
Psychological-Educational Studies. 2024.  
Vol. 16, no. 1, pp. 76–95.

21. Noda S., Shirotaki K., Nakao M. The effectiveness of intervention with board games: A systematic review. *BioPsychoSocial Medicine*, 2019. Vol. 13(1). DOI:10.1186/s13030-019-0164-1
22. Rosario R.M., Checa P., Cómbita L.M. Enhanced Efficiency of the Executive Attention Network After Training in Preschool Children: Immediate Changes and Effects After Two Months. *Developmental Cognitive Neuroscience*, 2012, no. 2, pp. 192–204. DOI:10.1016/j.dcn.2011.09.004
23. Skillen J., Berner V.-D., Seitz-Stein K. The rule counts! Acquisition of mathematical competencies with a number board game. *The Journal of Educational Research*, 2018. Vol. 111, no. 5, pp. 554–563. DOI:10.1080/00220671.2017.1313187
24. Veraksa A., Sukhikh V., Veresov N., Almazova O. Which play is better? Different play types and development of executive functions in early childhood. *International Journal of Early Years Education*, 2022. Vol. 30(3), pp. 560–576. DOI:10.1080/09669760.2022.2091979
25. Veraksa A., Veresov N., Sukhikh V., Gavrilova M., Plotnikova V. Play to Foster Children's Executive Function Skills: Exploring Short-and Long-Term Effects of Digital and Traditional Types of Play. *International Journal of Early Childhood*, 2023. DOI:10.1007/s13158-023-00377-8

### **Информация об авторах**

*Токарчук Юлия Александровна*, научный сотрудник Центра междисциплинарных исследований современного детства, ФГБОУ ВО «Московский государственный психолого-педагогический университет» (ФГБОУ ВО МГППУ), г. Москва, Российская Федерация, ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0690-0694>, e-mail: [lyusindus@gmail.com](mailto:lyusindus@gmail.com)

*Саломатова Ольга Викторовна*, младший научный сотрудник Центра междисциплинарных исследований современного детства, ФГБОУ ВО «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](mailto:agechildpsy@gmail.com)

*Гаврилова Евгения Викторовна*, кандидат психологических наук, заведующая Лабораторией исследования когнитивных и коммуникативных процессов у подростков и юношей при решении игровых и учебных задач в цифровых средах, ФГБОУ ВО «Московский государственный психолого-педагогический университет» (ФГБОУ ВО МГППУ), г. Москва, Российская Федерация, ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0848-3839>, e-mail: [gavrilovaev@mgppu.ru](mailto:gavrilovaev@mgppu.ru)

### **Information about the authors**

*Yulia A. Tokarchuk*, Researcher of the Center for Interdisciplinary Research of Contemporary Childhood, Moscow State University of Psychology and Education, Moscow, Russia, ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0690-0694>, e-mail: [lyusindus@gmail.com](mailto:lyusindus@gmail.com)

*Olga V. Salomatova*, Junior Researcher of the 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](mailto:agechildpsy@gmail.com)

*Evgeniya V. Gavrilova*, PhD in Psychology, Head of the Laboratory for the Study of Cognitive and

*Токарчук Ю.А., Саломатова О.В., Гаврилова Е.В.*  
Использование настольных и цифровых игр  
дошкольниками: результаты опроса российских  
родителей  
Психолого-педагогические исследования. 2024.  
Том 16. № 1. С. 76–95.

*Tokarchuk Yu.A., Salomatova O.V., Gavrilova E.V.*  
The Use of Board Games and Digital Games by  
Preschoolers: Results of a Survey of Russian Parents  
Psychological-Educational Studies. 2024.  
Vol. 16, no. 1, pp. 76–95.

Communication Processes of Adolescents and Young Adults by Solving Game and Educational  
Tasks in Digital Environments, Moscow State University of Psychology and Education, Moscow,  
Russia, ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0848-3839>, e-mail: [gavrilovaev@mgppu.ru](mailto:gavrilovaev@mgppu.ru)

Получена 27.11.2023  
Принята в печать 25.03.2024

Received 27.11.2023  
Accepted 25.03.2024