RUDN Journal of Psychology and Pedagogics
ISSN 2618-8163 (Print); ISSN 2618-8171 (Online)
2026 Vol. 23 No. 1 88–106
Вестник РУДН. Серия: Психология и педагогика
http://journals.rudn.ru/psychology-pedagogics

DOI: 10.22363/2313-1683-2026-23-1-88-106
EDN: IZTXVC
УДК 159.9.07

Исследовательская статья

Разработка и апробация опросника для ретроспективной оценки игровой деятельности в дошкольном возрасте

А.Н. Веракса[1,2], Е.А. Змиева[2]✉, Д.В. Чумаченко[1], Ю.И. Семенов[3]

[1] Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова, *Москва, Российская Федерация*
[2] Федеральный научный центр психологических и междисциплинарных исследований, *Москва, Российская Федерация*
[3] Научно-образовательный центр ГБУ «Академия наук Республики Саха (Якутия)», *Якутск, Российская Федерация*
✉lizazmieva.msu@mail.ru

Аннотация. Представлены результаты разработки и апробации ретроспективного опросника для подростков, направленного на оценку игровой деятельности в дошкольном возрасте. Актуальность исследования обусловлена недостатком стандартизированных методов ретроспективной оценки игры как ведущей деятельности дошкольного возраста, что препятствует изучению ее роли в последующем развитии человека. В исследовании приняли участие 743 подростка 14–18 лет (M_{age} = 16,6, SD = 1,04) из четырех регионов Российской Федерации, из них 440 девушек и 321 юноша (2 человека не указали пол). Проверка психометрических характеристик показала приемлемую факторную структуру опросника, достаточную внутреннюю согласованность шкал и подтвержденную критериальную валидность. Разработанный опросник включает пять шкал: Интерес к игровой деятельности, Игра со сверстниками, Игра со взрослыми, Сюжетно-ролевая игра, Цифровая игра. Установлены значимые связи между показателями ретроспективной оценки игровой деятельности и параметрами психологического благополучия по методике EPOCH (Вовлеченность, Упорство, Оптимизм, Взаимосвязь, Счастье). Наиболее выраженные связи выявлены для шкал, характеризующих игру со сверстниками, игру со взрослыми и интерес к игровой деятельности. Шкала цифровой игры не продемонстрировала значимых связей с психологическим благополучием, тогда как сюжетно-ролевая игра показала слабую, но статистически значимую связь. Полученные данные подтверждают перспективность использования ретроспективного опросника в отношении детской игры для изучения ее прогностической роли в развитии и подчеркивают необходимость дальнейшей доработки инструмента и его валидизации на более широких выборках.

Ключевые слова: игровая деятельность, дошкольный возраст, ведущая деятельность, ретроспективный опросник, психологическое благополучие, подростки

© Веракса А.Н., Змиева И.А., Чумаченко Д.В., Семенов Ю.И., 2026
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License
https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/legalcode

Для цитирования: *Веракса А.Н., Змиева Е.А., Чумаченко Д.В., Семенов Ю.И.* Разработка и апробация опросника для ретроспективной оценки игровой деятельности в дошкольном возрасте // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Психология и педагогика. 2026. Т. 23. № 1. С. 88–106. http://doi.org/10.22363/2313-1683-2026-23-1-88-106 EDN: IZTXVC

Введение

Несмотря на признание игры в качестве ведущей деятельности дошкольного периода и многочисленные эмпирические данные о ее ключевой роли в когнитивном, эмоциональном и социальном развитии детей дошкольного возраста (Гаврилова, Сурилова, Сухих, 2025; Bodrova, Leong, 2015; Lai et al., 2018; Lillard et al., 2013; Smits-van der Nat et al., 2026; Veraksa et al., 2024), изучение ее влияния на развитие в последующих возрастах остается ограниченным. Основным препятствием является дефицит стандартизированных методов, позволяющих ретроспективно оценить игровой опыт человека. Ведущие методы оценки игровой деятельности, такие как наблюдение или опрос родителей, позволяют получить объективные данные об игре детей, однако малоприменимы в исследованиях, нацеленных на изучение связи детской игры с показателями последующего развития, поскольку предполагают проведение лонгитюдных исследований, которые, в свою очередь, требуют больших ресурсов и имеют методологические ограничения (Kirkham, Lloyd, Stockton, 2018). Ретроспективный метод обладает хорошей надежностью и применяется в научных исследованиях для выявления связи прошлого опыта с настоящими показателями развития (Bell, Bell, 2018; Smith, Lillard, 2012).

Игровая деятельность в дошкольном возрасте

В отечественной психологии понятие ведущей деятельности является одним из фундаментальных в контексте изучения развития человека. Сюжетно-ролевая игра, являясь ведущей деятельностью в период дошкольного детства, создает уникальную социальную ситуацию развития, в процессе которой происходит формирование основных новообразований дошкольного возраста (Выготский, 1966; Эльконин, 1978). Ключевыми характеристиками такой игры являются наличие воображаемой ситуации, принятие ребенком на себя роли и следование правилам, вытекающим из этой роли (Выготский, 1966; Рябкова, Соколова, Львова, 2025; Эльконин, 1978). Однако при обсуждении развивающего потенциала игры необходимо учитывать не только ее присутствие или отсутствие в жизни дошкольника, но и ее социальный контекст. Взаимодействие в игре со взрослым задает ориентиры развития, в то время как игра со сверстниками является пространством для освоения коммуникативных навыков, поскольку детям необходимо согласовывать свои действия, учитывать позицию партнера по игре и самостоятельно выстраивать игровой сюжет (Белова, Шумакова, 2024; Смирнова, 2024; Bodrova, Leong, 2015; Veresov, Veraksa, Plotnikova, 2025).

Результаты исследований показывают, что игра является источником развития тогда, когда переживается ребенком личностно и эмоционально

(Sukhikh, Veresov, Veraksa, 2022; Veraksa, Veresov, Sukhikh, 2022). Согласно результатам исследований, дети указывают на значимую роль игры в собственном благополучии (Hernándes-Torrano et al., 2025; Koch, 2018; Waters, Dussert, Loton, 2022). Степень интереса и вовлеченность дошкольника в игровой процесс можно рассматривать как показатели того, насколько игра переживается ребенком и, значит, представлена в его социальной ситуации развития. Таким образом, в парадигме культурно-исторической психологии в отношении игры ключевое значение имеет не только наличие игры, но и то, с кем ребенок играет, а также насколько игра выступает значимой в сознании ребенка.

Помимо традиционных видов игры цифровые игры также стали частью игровой деятельности современных детей дошкольного возраста. Они рассматриваются исследователями как самостоятельные и противоположные традиционным видам игровой деятельности (Mallmann et al., 2025; Veraksa et al., 2024). Было показано, что экранное время вытесняет время, проведенное за традиционной игрой со сверстниками (Putnick et al., 2023). Вместе с тем, согласно результатам метаанализа, цифровые игры негативно связаны с показателями благополучия детей дошкольного возраста (Harverson et al., 2025), что позволяет говорить о цифровой игре как о деятельности, отличной по своему психологическому содержанию и влиянию на развитие. Тем не менее распространенность цифровых игр среди дошкольников требует их обязательного включения в инструментарий оценки игровой деятельности (Плотникова, Бухаленкова, Чичинина, 2023).

Таким образом, в методы, направленные на ретроспективную оценку игровой деятельности в дошкольном возрасте, необходимо включать пункты относительно традиционной игры, учитывая предпочитаемых партнеров по игре, цифровой игры, а также интереса и включенности в игровую деятельность как индикатора ведущей роли игры в дошкольный период.

Методы оценки игровой деятельности в дошкольном возрасте

Традиционно ведущим методом оценки игровой деятельности дошкольников является наблюдение. Исследователями разработаны различные структурированные шкалы наблюдения, позволяющие оценить уровень развития сюжетно-ролевой игры, уровень игровой активности, аффективные проявления, особенности взаимодействия детей в процессе игры и др. (Fantuzzo, Mendez, Tighe, 1998; Kaugars, Russ, 2009; Rebelo, Sousa-Gomes, Moreira, 2024; Smilansky, Shefatya, 1990; Swindells, Stagnitti, 2006; Veraksa, Veresov, Sukhikh, 2022). Несомненными преимуществами данного метода являются высокая объективность в сравнении с другими методами, возможность изучения игры в естественных условиях, а также возможность отслеживания динамики игрового поведения в рамках отдельного игрового эпизода. Однако при изучении долгосрочных эффектов игры применение метода наблюдения сопряжено с существенными ограничениями: он требует длительного включения обученных специалистов и предполагает использование ресурсоемких лонгитюдных дизайнов, что затрудняет его широкое применение в исследованиях прогностической роли игры.

Более оперативным способом сбора данных является использование опросников для родителей и воспитателей, где взрослые отвечают на вопросы относительно различных аспектов игровой деятельности ребенка (Плотникова, Гаврилова, Федорова, 2024). Такой подход позволяет преодолеть некоторые ограничения наблюдения, однако порождает новые. Например, субъективность оценок взрослых, а также невозможность оценить внутреннее отношение самого ребенка к игровой деятельности, субъективную значимость игры.

В контексте изучения роли игры в последующем развитии человека наиболее востребованным оказывается ретроспективный метод. В значительном количестве таких исследований подростков или взрослых спрашивают об их игровом опыте в детстве, используя полуструктурированные интервью или авторские анкеты (Burr et al., 2019; Khanna, Brooks, Datt, 2026; Nicholson et al., 2016; Schlesinger et al., 2019; Smith, Lillard, 2012; Ugaste, 2023). Полученные данные свидетельствуют о том, что взрослые признают значимую роль игры в их последующей жизни, особо выделяя важность игры со сверстниками (Fasting, Høyem, 2024). Более того, исследования демонстрируют связь ретроспективных оценок игры с актуальным субъективным благополучием (Рябкова, Черная, Кан, 2025), а также показывают, что собственный игровой опыт педагогов влияет на предпочитаемые ими стратегии организации игры в работе с детьми (Shin, 2024).

Существующим стандартизированным инструментом для ретроспективной оценки игры является шкала фантазийной игры в детстве (Kirkham, Lloyd, Stockton, 2018), позволяющая оценить удовлетворенность игрой в детстве, частоту игр, а также предпочтение игры с воображаемой ситуацией по сравнению с другими видами игровой деятельности. Валидизация опросника осуществлялась через его соотнесение с показателями развития воображения, что отражает узкую направленность опросника. Кроме того, опросник не включает вопросы о предпочитаемых партнерах по игре и предпочтении цифровых игр, что является частью детского игрового опыта современных подростков.

Таким образом, в современной психологии развития сохраняется противоречие между признанием прогностической роли игры в развитии и благополучии человека и дефицитом ретроспективных инструментов, позволяющих оценить игровой опыт в дошкольном детстве. Отсутствие стандартизированных методов ограничивает возможности изучения долгосрочных эффектов игры, что обусловливает необходимость разработки опросника для ретроспективной оценки игровой деятельности в дошкольном возрасте. В связи с этим ***целью настоящего исследования*** являлась разработка и апробация ретроспективного инструмента для оценки игровой деятельности в дошкольном возрасте.

Процедура и методы исследования

Процедура

На первом этапе исследования были разработаны пункты для ретроспективной оценки игровой деятельности в дошкольном возрасте на основе теоретического анализа. Формулировка утверждений осуществлялась исходя

из положений культурно-исторического подхода к пониманию игры, а также современных исследований. В разработанный опросник включены пункты относительно игры со взрослыми и сверстниками (Смирнова, 2024; Bodrova, Leong, 2015), сюжетно-ролевой игры как ведущей деятельности (Эльконин, 1978), цифровой игры (Плотникова, Бухаленкова, Чичинина, 2023; Mallmann et al., 2025; Veraksa et al., 2024), а также субъективной вовлеченности в игру в дошкольном возрасте (Koch, 2018; Sukhikh, Veresov, Veraksa, 2022).

На втором этапе исследования была проведена предварительная психометрическая проверка первоначальной версии опросника и его сокращение. На заключительном этапе проводилась основная психометрическая проверка методики и ее валидизация.

Выборка

В исследовании приняли участие 763 подростка в возрасте 14–18 лет (M_{age} = 16,6, *SD* = 1,04) из четырех регионов Российской Федерации: Республики Саха (Якутия), Алтайского края, Ульяновской и Сахалинской областей. Выборку составили 440 девушек (57,67 %) и 321 юноша (42,07 %), двое участников не указали пол (0,26 %). Количество сиблингов у респондентов варьировалось от 0 до 10. На момент опроса все участники являлись учащимися общеобразовательных школ. Сбор данных проводился дистанционно посредством онлайн-платформы «Яндекс-Формы». Участие в исследовании было добровольным и анонимным: респонденты заполняли опросник в свободное время в отсутствие наблюдателей, будучи проинформированными о целях исследования и возможности прервать участие в любой момент. Тем не менее 100 % респондентов полностью завершили прохождение онлайн-формы. Детальные социодемографические характеристики выборки представлены в табл. 1.

Таблица 1 / Table 1

Социодемографические характеристики респондентов (*N* = 763) / Respondents' Sociodemographic Characteristics (*N* = 763)

Показатели / Indicators	*N*	%
Пол / Sex		
Женский / Female	440	57,67
Мужской / Male	321	42,07
Не указан / Not specified	2	0,26
Социально-экономический статус / Socio-economic status		
Ниже среднего / Below average	29	3,8
Средний / Average	556	72,9
Выше среднего / Above average	178	23,3
Регион / Region		
Республика Саха (Якутия) / Republic of Sakha (Yakutia)	484	63,4
Алтайский край / Altai Territory	125	16,4
Ульяновская область / Ulyanovsk Region	60	7,9
Сахалинская область / Sakhalin Region	94	12,3
Наличие сиблингов / The presence of siblings		
Да / Yes	665	87,2
Нет / No	98	12,8

Методы и методики

Первая версия *Опросника ретроспективной оценки игровой деятельности в дошкольном возрасте* включала 17 пунктов, однако 4 пункта с факторной нагрузкой менее 0,3 были удалены при последующем анализе. Итоговый перечень утверждений, включенных в опросник, представлен в табл. 2. Участникам исследований предлагалось оценить каждое утверждение по шкале Ликерта от 1 до 5 баллов, где 1 балл означал «совершенно не соответствует», а 5 — «полностью соответствует». Инструкция для участников была сформулирована так: «Давайте на несколько минут вернемся в Ваше детство. Вы еще не пошли в школу. Вспомните, как и во что Вы любили играть в этот период. Насколько приведенные ниже утверждения соответствуют Вашим воспоминаниям?».

Для проверки критериальной валидности разработанного опросника была использована русскоязычная версия *методики EPOCH* (Волкова, Волкова, 2025), предназначенная для оценки психологического благополучия подростков. Методика EPOCH включает пять шкал: Вовлеченность (Engagement, E), Упорство (Perseverance, P), Оптимизм (Optimism, O), Взаимосвязь (Connectedness, C) и Счастье (Happiness, H), а также интегральный показатель благополучия. Опросник состоит из 20 пунктов, оцениваемых по 5-балльной шкале Ликерта. Выбор данного инструмента обусловлен теоретическими положениями и эмпирическими данными о связи игровой деятельности в дошкольном возрасте с последующим психологическим благополучием (Рябкова, Черная, Кан, 2025; Hernándes-Torrano et al., 2025; Koch, 2018; Waters, Dussert, Loton, 2022).

Анализ данных выполнялся в статистическом ПО Jamovi 2.6.45. Использовались тест Бартлетта, тест Кайзера — Мейера — Олкина (KMO), анализ главных компонент, конфирматорный факторный анализ (WLSMV), критерий Шапиро — Уилка, α Кронбаха, коэффициент корреляции Спирмена, критерий Манна — Уитни.

Результаты исследования

Конструктная валидность

Тест сферичности Бартлетта (χ^2 = 2603,332, df = 78, $p < 0{,}001$) и тест KMO (0,784) показали допустимость применения факторного анализа. После исключения четырех пунктов, показавших низкую корреляцию (< 0,3) с остальными пунктами, был проделан эксплораторный факторный анализ методом главных компонент с вращением Варимакс, количество факторов определялось по критерию Кайзера. Анализ главных компонент показал четырехфакторное решение, которое объяснило 62 % дисперсии (табл. 2).

Фактор 4 включает пункты v12 *«Я любил играть в цифровые игры (компьютер, планшет, телефон)»* и v8 «*Я любил играть в игру, где были роли и сюжеты (например, в магазин, доктора, супергероев)»* с противоположными

факторными нагрузками (табл. 2). Поскольку пункты 8 и 12 теоретически представляют собой несвязанные конструкты, а также эмпирически показали околонулевую корреляцию (*R* Спирмена = 0,028, *p* = 0,43), было принято решение выделить каждый из этих вопросов в отдельный фактор. Несмотря на приемлемое значение пункта 8 для включения в фактор 1, исходя из теоретических положений этот фактор был выделен в самостоятельный. После предварительной оценки модели была добавлена ковариация между 6 и 7 пунктом, отражающими желание играть в одиночестве. Конфирматорный факторный анализ по шкалам показал хорошую согласованность априорной модели с данными для выборки в целом (метод WLSMV, представлены робастные показатели: CFI — 0,975; TLI — 0,965; RMSEA — 0,046; SRMR — 0,045). Модель представлена на рисунке.

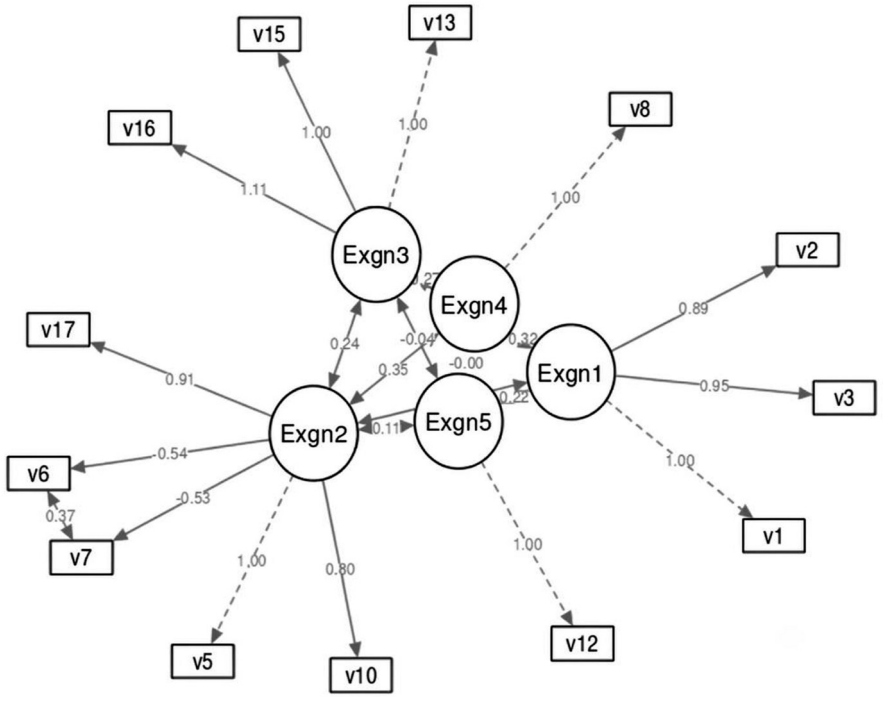
Таблица 2 / Table 2

Матрица факторных нагрузок / Factor Loading Matrix

Пункты / Items	Факторы / Factors				Общность / Communality
	1	2	3	4	
v2. Игра была одним из моих самых любимых занятий / Play was one of my favorite things to do	0,846	–	–	–	0,278
v3. Игра часто длилась часами напролет / The Play often lasted for hours on end	0,818	–	–	–	0,324
v1. Я много играл в дошкольном возрасте / I played a lot in preschool	0,774	–	–	–	0,340
v7. Мне нравилось играть в одиночку / I liked playing alone	–	–0,788	–	–	0,362
v6. Игра с другими детьми меня совсем не увлекала / Playing with other children didn't interest me at all	–	–0,702	–	–	0,436
v17. Я много играл с друзьями / I played a lot with my friends	–	0,684	–	–	0,372
v5. У меня был друг, с которым мы много играли / I had a friend with whom we played a lot	–	0,622	–	–	0,397
v10. Я любил играть в подвижные игры (например, прятки) / I loved playing outdoor games (like hide-and-seek)	–	0,470	–	–	0,607
v13. Я много играл с родителями / I played a lot with my parents	–	–	0,811	–	0,318
v16. Я много играл с другими взрослыми (воспитателем, няней, родственниками) / I played a lot with other adults (tutor, babysitter, relatives)	–	–	0,803	–	0,337
v15. Я много играл с бабушками/дедушками / I played a lot with my grandparents	–	–	0,796		0,346
v12. Я любил играть в цифровые игры (компьютер, планшет, телефон) / I loved playing digital games (computer, tablet, phone)	–	–	–	0,779	0,335
v8. Я любил играть в игру, где были роли и сюжеты (например, в магазин, доктора, супергероев) / I loved playing where there were roles and plots (like the store, the doctor, superheroes)	0,400	–	–	–0,518	0,510

Примечания. В таблице представлены нагрузки > 0,3. v№ — обозначены номера пунктов опросника. Фактор 1 – Интерес к игровой деятельности; фактор 2 — Игра со сверстниками; фактор 3 — Игра со взрослыми; фактор 4 — Цифровая игра и Сюжетно-ролевая игра.

Notes. The table shows loadings > 0.3. vNo — the questionnaire item numbers are indicated. Factor 1 — Interest in Play Activity; Factor 2 — Play with peers; Factor 3 — Play with adults; Factor 4 — Digital game and Role play.



Структурная модель опросника:

Примечания. vNo — обозначены номера пунктов опросника; Exgn1 — Интерес к игровой деятельности; Exgn2 — Игра со сверстниками; Exgn3 — Игра со взрослыми; Exgn4 — Сюжетно-ролевая игра; Exgn5 — Цифровая игра.

Источник: создано Д.В. Чумаченко с использованием программы Jamovi v2.7.22.0.

The structural model of the questionnaire

Notes. vNo — the questionnaire item numbers are indicated; Exgn1 — Interest in Play Activity; Exgn2 — Play with peers; Exgn3 — Play with adults; Exgn4 — Role play; Exgn5 — Digital game.

Source: created by Dmitry V. Chumachenko using the Jamovi v2.7.22.0 program.

Описательная статистика и внутренняя согласованность

Описательные статистики итоговых шкал опросника представлены в табл. 3.

Таблица 3 / Table 3

Описательные статистики, показатели надежности и нормальности шкал опросника / Descriptive Statistics, Indicators of Reliability and Normality of the Questionnaire Scales

Название шкал (количество пунктов) / Name of the Scales (Number of Items)	***M***	***SD***	**Альфа Кронбаха / Cronbach's Alpha**	**Критерий Шапиро — Уилка / Shapiro—Wilk test**
Шкала 1: Интерес к игровой деятельности (3)/ Scale 1: Interest in Play Activity (3)	4,09	0,89	0,804	< 0,001
Шкала 2: Игра со сверстниками (5) / Scale 2: Play with peers (5)	4,16	0,76	0,724	< 0,001
Шкала 3 (3): Игра со взрослыми / Scale 3 (3): Play with adults	2,83	1,09	0,742	< 0,001
Шкала 4 (1): Сюжетно-ролевая игра / Scale 4 (1): Role play	3,78	1,33	–	< 0,001
Шкала 5 (1): Цифровая игра / Scale 5 (1): Digital Game	3,89	1,26	–	< 0,001

Все шкалы имеют хорошую внутреннюю согласованность. Результаты проверки по критерию Шапиро — Уилка свидетельствуют об отклонении распределения баллов от нормального. Хотя для больших выборок такие отклонения встречаются часто, визуальный анализ гистограмм также подтверждает наличие асимметрии. В связи с этим для дальнейшего анализа данных были выбраны непараметрические методы.

Корреляции между шкалами

Все получившиеся корреляции (кроме связи между шкалами общего интереса к игре и игрой со сверстниками) между факторами по шкале Чеддока относятся к разряду слабых. Однако обращает на себя внимание факт отсутствия значимой связи фактора предпочтения цифровой игры с факторами игры со взрослыми и сверстниками (табл. 4).

Таблица 4 / Table 4

Коэффициенты корреляции Спирмена между шкалами опросника и шкалами методики EPOCH / Spearman's Correlation Coefficients Between the Scales of the Questionnaire and the Scales of the EPOCH

Шкалы / Scales	Интерес к игровой деятельности / Interest in Play Activity	Игра со сверстниками / Play with Peers	Игра со взрослыми / Play with Adults	Сюжетно-ролевая игра / Role Play	Цифровая игра / Digital Game
Опросник ретроспективной оценки игровой деятельности в дошкольном возрасте					
Интерес к игровой деятельности / Interest in Play Activity	—				
Игра со сверстниками / Play with Peers	0,328***	—			
Игра со взрослыми / Play with Adults	0,110**	0,213***	—		
Сюжетно-ролевая игра / Role Play	0,273***	0,241***	0,184***	—	
Цифровая игра / Digital Game	0,183***	0,035	–0,048	0,028	—
Методика EPOCH					
Вовлеченность / Engagement	0,213***	0,171***	0,218***	0,186***	0,066
Упорство / Perseverance	0,132***	0,257***	0,311***	0,174***	–0,050
Оптимизм / Optimism	0,217***	0,381***	0,329***	0,183***	–0,014
Взаимосвязь / Connectedness	0,218***	0,434***	0,309***	0,226***	0,029
Счастье / Happiness	0,210***	0,414***	0,370***	0,154***	0,030
Благополучие / Well-being	0,249***	0,428***	0,406***	0,236***	0,005

*** $p < 0{,}0001$; ** $p < 0{,}01$

Наиболее выраженная связь выявлена между шкалами «Интерес к игровой деятельности» (шкала 1) и «Игра со сверстниками» (шкала 2). Шкала «Сюжетно-ролевая игра» (шкала 4) показала значимые, хотя и слабые, корреляции со всеми остальными шкалами, кроме цифровой игры. Шкала «Цифровая игра» (шкала 5) значимо коррелировала только со шкалой интереса к игре,

тогда как связи с социальными аспектами игры (со сверстниками и взрослыми) отсутствовали. Вместе с тем обнаружена нулевая корреляция между шкалами сюжетно-ролевой и цифровой игры.

Критериальная и дифференциальная валидность

Для проверки критериальной валидности методики рассчитаны корреляции всех шкал опросника со шкалами методики EPOCH, предназначенной для оценки психологического благополучия подростков, адаптированной на российской выборке (Волкова, Волкова, 2025).

Наиболее высокие и статистически значимые корреляции с актуальным благополучием подростков продемонстрировала шкала «Игра со сверстниками» (шкала 2). Данная шкала показала умеренные положительные связи с показателями психологического благополучия, достигая максимума со шкалами «Взаимосвязь», «Счастье» и интегральному показателю общего благополучия. Шкала «Игра со взрослыми» (шкала 3) также продемонстрировала значимые корреляции с компонентами благополучия, особенно выраженные по шкалам «Счастье», «Упорство» и общему благополучию.

Шкала «Интерес к игровой деятельности» (шкала 1) имела слабые, но значимые связи со всеми показателями психологического благополучия, наиболее выраженные с общим благополучием. Схожий результат был получен относительно шкалы «Сюжетно-ролевая игра» (шкала 4), которая значимо, но слабо коррелирует со всеми показателями психологического благополучия. Согласно полученным данным, шкала «Цифровая игра» (шкала 5) не имела ни одной значимой корреляции с показателями психологического благополучия.

Значимых различий по полу и наличию сиблингов у подростков в отношении их игровой деятельности в дошкольном возрасте обнаружено не было.

Обсуждение результатов

Целью данного исследования являлась разработка и апробация ретроспективного опросника для оценки игровой деятельности в дошкольном возрасте. Полученная в результате пятифакторная структура опросника в целом согласуется с теоретическими положениями, заложенными в основу разработки входящих в нее пунктов.

Наиболее надежные психометрические показатели относятся к шкалам «Интерес к игровой деятельности», «Игра со сверстниками» и «Игра со взрослыми». Высокие показатели внутренней согласованности указывают на возможность использования ретроспективных методов в отношении детской игры (Smith, Lillard, 2012). Выделение игры со взрослыми и со сверстниками в самостоятельные шкалы указывает на их качественное различие, описанное в исследованиях в русле культурно-исторической психологии развития (Выготский, 1966; Смирнова, 2024; Bodrova, Leong, 2015).

Наименее психометрически надежными являются шкалы «Сюжетно-ролевая игра» и «Цифровая игра». Каждая включает лишь один пункт, что ограничивает содержательную валидность данных шкал. Однако согласно иссле-

дованиям, указывающим на важность традиционной игры и необходимость противопоставления цифровой игры как деятельности с иным психологическим содержанием (Mallmann et al., 2025; Putnick et al., 2023; Veraksa et al., 2024), теоретическая значимость включения этих аспектов игровой деятельности в ретроспективную оценку является необходимой. В результате проведенного исследования была обнаружена нулевая корреляция между шкалами «Сюжетно-ролевая игра» и «Цифровая игра», что указывает на их независимость и согласуется с результатами исследований, демонстрирующих качественные различия традиционной и цифровой игры (Mallmann et al., 2025; Veraksa et al., 2024). Вместе с тем результаты проверки критериальной валидности позволяют говорить о валидности этих шкал.

Шкала «Сюжетно-ролевая игра» продемонстрировала слабые, но значимые связи со всеми показателями психологического благополучия, в то время как шкала «Цифровая игра» не показала ни одной значимой связи с показателями благополучия у подростков. Данный результат согласуется с теоретическими положениями и результатами современных исследований о фундаментальном значении традиционной игры в развитии человека (Эльконин, 1978) и отсутствии связи цифровых игр с благополучием детей (Harverson et al., 2025). Вместе с тем даже слабые, но статистически значимые корреляции свидетельствуют о наличии устойчивой связи и требуют дальнейшего изучения.

Полученные данные демонстрируют наиболее сильные связи с психологическим благополучием у шкал «Игра со взрослыми» и «Игра со сверстниками». Особенно сильной оказалась связь игры со сверстниками с показателями «Взаимосвязь» и «Счастье», отражающими наличие друзей и эмоциональную связанность с ними, а также субъективное ощущение подростком счастья (Волкова, Волкова, 2025), что может быть показателем валидности данной шкалы и указывать на возможную роль игры со сверстниками в дошкольном возрасте в дальнейшем благополучии подростков. Игра со взрослыми, в свою очередь, показала более сильные связи с показателями «Упорство» и «Оптимизм», что, вероятно, отражает роль значимого взрослого в формировании настойчивости и позитивного отношения в ходе совместной игры.

Шкала «Интерес к игровой деятельности» значимо связана со всеми показателями психологического благополучия, подтверждая идею о том, что личностно значимая, переживаемая деятельность может оказывать развивающий эффект и отражаться на благополучии в последующих возрастах (Sukhikh, Veresov, Veraksa, 2022; Veraksa, Veresov, Sukhikh, 2022).

Настоящее исследование имеет ряд ***ограничений***. Основным из них является наличие шкал с одним пунктом, что определяет дальнейшую доработку опросника и расширение количества пунктов, отражающих различные аспекты сюжетно-ролевой и цифровой игры. Вторым ограничением является сам ретроспективный дизайн (Bell, Bell, 2018; Smith, Lillard, 2012). Также в исследовании приняли участие подростки только из нескольких регионов России, что делает выборку недостаточно репрезентативной.

Перспективными в контексте данного исследования являются доработка опросника, его валидизация на других выборках с использованием дополнительных инструментов для проверки критериальной валидности, а также изучение связи ретроспективных оценок игровой деятельности с показателями последующего развития.

Заключение

В результате проведенного исследования был разработан и апробирован ретроспективный опросник для оценки игровой деятельности в дошкольном возрасте. Разработанный инструмент имеет подтвержденную факторную структуру, хорошую внутреннюю согласованность основных шкал и критериальную валидность, подтвержденную значимой связью с психологическим благополучием подростков. Несмотря на выявленные ограничения, связанные со шкалами, состоявшими из одного пункта, опросник может быть применен в исследовательских целях с учетом описанных ограничений. Полученные данные также указывают на связь предпочтения совместной игры и вовлеченности в игровую деятельность в дошкольном детстве с психологическим благополучием подростков, что вносит вклад в понимание прогностической роли игры. Дальнейшая разработка и улучшение ретроспективных методов оценки игровой деятельности в дошкольном детстве являются важными направлениями в психологии развития.

Список литературы

Белова Е.С., Шумакова Н.Б. Игровое взаимодействие старшего дошкольника с родителями как ресурс развивающей микросреды в условиях цифровизации // Современное дошкольное образование. 2024. Т. 18. № 4. С. 24–36. https://doi.org/10.24412/2782-4519-2024-4124-24-36 EDN: DOTXQN

Волкова Е.Н., Волкова И.В. Опросник ЕРОСН для изучения психологического благополучия российских подростков: психометрические характеристики и возможности использования // Психологическая наука и образование. 2025. Т. 30. № 4. С. 109–119. https://doi.org/10.17759/pse.2025300408 EDN: EGVLUW

Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. 1966. № 6. С. 62–76.

Гаврилова М.Н., Сурилова И.У., Сухих В.Л. Игрушки для ролевой и режиссерской игры: как их предпочтение связано с регуляторными функциями в дошкольном возрасте? // Вестник Московского университета. Серия 14. Психология. 2025. Т. 48. № 2. С. 132–157. https://doi.org/10.11621/LPJ-25-15 EDN: DUPOIK

Плотникова В.А., Бухаленкова Д.А., Чичинина Е.А. Взаимосвязь предпочитаемых типов цифровых игр и регуляторных функций у детей 6–7 лет // Психологическая наука и образование. 2023. Т. 28. № 4. С. 32–51. https://doi.org/10.17759/pse.2023280402 EDN: IBULZU

Плотникова В.А., Гаврилова М.Н., Федорова А.В. Тенденции игры современных детей и их связь с психическим развитием: эмпирическое исследование // Перспективы науки и образования. 2024. № 1 (67). С. 470–489. https://doi.org/10.32744/pse.2024.1.26 EDN: EHEQNH

Рябкова И.А., Черная В.М., Кан И.А. Взаимосвязь воспоминаний взрослых о своей игре в детстве с удовлетворенностью жизнью и отношением к игре своих детей // Современное дошкольное образование. 2025. Т. 19. № 3. С. 4–13. https://doi.org/10.24412/2782-4519-2025-3129-4-13 EDN: KAMWGQ

Рябкова И.А., Соколова С.П., Львова Н.В. Игра понарошку: принятие детьми раннего возраста мнимой ситуации // Национальный психологический журнал. 2025. Т. 20. № 4. С. 33–45. https://doi.org/10.11621/npj.2025.0403 EDN: RNQISE

Смирнова Е.О. Детская психология. Москва : КноРус, 2024. 279 с.

Эльконин Д.Б. Психология игры. Москва : Педагогика, 1978. 304 с.

Bell D.C., Bell L.G. Accuracy of retrospective reports of family environment // Journal of Child and Family Studies. 2018. Vol. 27. No. 4. P. 1029–1040. https://doi.org/10.1007/s10826-017-0948-5 EDN: HWRYBW

Bodrova E., Leong D.J. Vygotskian and post-Vygotskian views on children's play // American Journal of Play. 2015. Vol. 7. No. 3. P. 371–388.

Burr B., Atkins L., Bertram A.G., Sears K., McGinnis A.N. "If you stop playing you get old": investigating reflections of play in older adults // Educational Gerontology. 2019. Vol. 45. No. 5. P. 353–364. https://doi.org/10.1080/03601277.2019.1627058

Fantuzzo J., Mendez J., Tighe E. Parental assessment of peer play: Development and validation of the parent version of the Penn Interactive Peer Play Scale // Early Childhood Research Quarterly. 1998. Vol. 13. No. 4. P. 659–676. https://doi.org/10.1016/s0885-2006(99)80066-0

Fasting M.L., Høyem J. Freedom, joy and wonder as existential categories of childhood — reflections on experiences and memories of outdoor play // Journal of Adventure Education and Outdoor Learning. 2024. Vol. 24. No. 2. P. 145–158. https://doi.org/10.1080/14729679.2022.2066008

Harverson J., Paatsch L., Anglim J., Horwood S. Digital technology use and well-being in young children: A systematic review and meta-analysis // Computers in Human Behavior. 2025. Vol. 168. Article no. 108660. https://doi.org/10.1016/j.chb.2025.108660 EDN: BZPCUZ

Hernández-Torrano D., Ibrayeva L., Sergazina M., Burambayeva A., Kulsary A., Vella-Brodrick D., Eadie P. What makes young children happy? Exploring well-being through children's perspectives in early childhood education // Early Childhood Education Journal. 2025. Vol. 54. No. 4. P. 2911–2928. https://doi.org/10.1007/s10643-025-02081-9 EDN: PEMGIG

Kaugars A.S., Russ S.W. Assessing preschool children's pretend play: Preliminary validation of the Affect in Play Scale-Preschool version // Early Education and Development. 2009. Vol. 20. No. 5. P. 733–755. https://doi.org/10.1080/10409280802545388

Khanna S., Brooks E., Datt S. Integrating childhood play memories through toys into middle school classroom practices // Middle School Journal. 2026. Vol. 57. No. 1. P. 24–42. https://doi.org/10.1080/00940771.2025.2588818 EDN: BWGRZS

Kirkham J.A., Lloyd J., Stockton H. Development and validation of the Retrospective Childhood Fantasy Play Scale // Imagination, Cognition and Personality. 2018. Vol. 38. No. 3. P. 315–344. https://doi.org/10.1177/0276236618794880

Koch A.B. Children's perspectives on happiness and subjective well-being in preschool // Child & Society. 2018. Vol. 32. No. 1. P. 73–83. https://doi.org/10.1111/chso.12225

Lai N.K., Ang T.F., Por L.Y., Liew C.S. The impact of play on child development — a literature review // European Early Childhood Education Research Journal. 2018. Vol. 26. No. 5. P. 625–643. https://doi.org/10.1080/1350293x.2018.1522479

Lillard A.S., Lerner M.D., Hopkins E.J., Dore R.A., Smith E.D., Palmquist C.M. The impact of pretend play on children's development: A review of the evidence // Psychological Bulletin. 2013. Vol. 139. No. 1. P. 1–34. https://doi.org/10.1037/a0029321

Mallmann M., Pedrotti B., Almeida M., Frizzo G. Parent-child joint play in the context of digital media: an integrative review // Psico-USF. 2025. Vol. 30. P. e273264. https://doi.org/10.1590/1413-8271202530e273264 EDN: XKSGVT

Nicholson J., Shimpi P.M., Jevgjovikj M., Kurnik J., Ufoegbune V. Cycling on abandoned Second World War airfields and Jugando a Las Escondidas en el Parque: Examining play memories from adults growing up around the world // Early Child Development and Care. 2016. Vol. 186. No. 6. P. 895–914. https://doi.org/10.1080/03004430.2015.1068767

Putnick D.L., Trinh M.H., Sundaram R., Bell E.M., Ghassabian A., Robinson S.L., Yeung E. Displacement of peer play by screen time: Associations with toddler development // Pediatric Research. 2023. Vol. 93. No. 5. P. 1425–1431. https://doi.org/10.1038/s41390-022-02261-y EDN: SDFZWK

Rebelo G., Sousa-Gomes V., Moreira D., Farevo M. Assessment of play in preschool-age // European Psychologist. 2024. Vol. 29. No. 1. P. 27–42. https://doi.org/10.1027/1016-9040/a000520 EDN: DIZXIB

Schlesinger M.A., Hassinger-Das B., Zosh J.M., Golinkoff R.M., Hirsh-Pasek K. "When I was little, I loved to play". Describing play experiences using a community-based lens // Scottish Educational Review. 2019. Vol. 51. No. 2. P. 90–107. https://doi.org/10.51166/ser/512schlesingeretal

Shin M. Draw and tell: Uncovering Korean infant teachers' play experiences and their views in supporting infants' play // International Journal of Early Childhood. 2024. Vol. 56. No. 2. P. 237–254. https://doi.org/10.1007/s13158-022-00346-7 EDN: EQEIXN

Smilansky S., Shefatya L. Facilitating play: A medium for promoting cognitive, socio-emotional, and academic development in young children. Gaithersburg, MD : Psychological & Educational Publications, 1990. 270 p.

Smith E., Lillard A. Play on: Retrospective reports of the persistence of pretend play into middle childhood // Journal of Cognition and Development. 2012. Vol. 13. No. 4. P. 524–549. https://doi.org/10.1080/15248372.2011.608199

Smits-van der Nat M., van der Wilt F., Meeter M., van der Veen C. Relation between pretend play complexity and social competence in early childhood education: A mediation model // Journal of Research in Childhood Education. 2026. P. 1–18. https://doi.org/10.1080/02568543.2026.2625064

Sukhikh V.L., Veresov N.N., Veraksa N.E. Dramatic *Perezhivanie* as a driver of executive functions development through role-play in early childhood: Theoretical framework and experimental evidence // Frontiers in Psychology. 2022. Vol. 13. Article no. 1057209. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1057209 EDN: BLTIMG

Swindells D., Stagnitti K. Pretend play and parents' view of social competence: The construct validity of the Child-Initiated Pretend Play Assessment // Australian Occupational Therapy Journal. 2006. Vol. 53. No. 4. P. 314–324. https://doi.org/10.1111/j.1440-1630.2006.00592.x

Ugaste A. Experiences of childhood play among different generations in Estonia // Frontiers in Education. 2023. Vol. 8. Article no. 1098409. https://doi.org/10.3389/feduc.2023.1098409 EDN: VGJZYP

Veraksa N.E., Veresov N.N., Sukhikh V.L. The play matrix: A tool for assessing role-play in early childhood // International Journal of Early Years Education. 2022. Vol. 30. No. 3. P. 542–559. https://doi.org/10.1080/09669760.2022.2025582 EDN: YXSOVL

Veraksa A.N., Veresov N.N., Sukhikh V.L., Gavrilova M.N., Plotnikova V.A. 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. 2024. Vol. 56. No. 3. P. 687–709. https://doi.org/10.1007/s13158-023-00385-8 EDN: HHMPPY

Veresov N.N., Veraksa A.N., Plotnikova V.A. Using PlayWorld to promote narrative development: Evidence from a double-blind control experiment // Psychology in Russia: State of the Art. 2025. Vol. 18. No. 3. P. 140–157. https://doi.org/10.11621/pir.2025.0309 EDN: ANAUQH

Waters L., Dussert D., Loton D. How do young children understand and action their own well-being? Positive psychology, student voice, and well-being literacy in early childhood // International Journal of Applied Positive Psychology. 2022. Vol. 7. No. 1. P. 91–117. https://doi.org/10.1007/s41042-021-00056-w EDN: RMEPBE

Вклад авторов:

А.Н. Веракса — концептуализация и дизайн исследования, редактирование текста статьи, окончательное утверждение версии для публикации. *Е.А. Змиева* — подготовка дизайна исследования, написание и редактирование текста статьи, сбор эмпирических данных, анализ, интерпретация и обсуждение результатов и выводов. *Д.В. Чумаченко* — написание и редактирование текста статьи, статистический анализ данных, интерпретация и обсуждение результатов и выводов. *Ю.И. Семенов* — написание текста статьи, сбор эмпирических данных, обсуждение результатов и выводов. Все авторы ознакомлены с окончательной версией статьи и одобрили ее.

Заявление о конфликте интересов:

Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

Сведения об авторах:

Веракса Александр Николаевич, доктор психологических наук, профессор, академик РАО, заведующий кафедрой психологии образования и педагогики, факультет психологии, Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова (Российская Федерация, 125009, Москва, ул. Моховая, д. 11, стр. 9); заместитель директора, Федеральный научный центр психологических и междисциплинарных исследований (Российская Федерация, 125009, Москва, ул. Моховая, д. 9, стр. 4). ORCID: 0000-0002-7187-6080; Scopus Author ID: 15770369700; Researcher ID: H-9298-2012; eLibrary SPIN-код: 9953-2754. E-mail: veraksa@yandex.ru

Змиева Елизавета Андреевна, лаборант, лаборатория психологии детства и цифровой социализации, Федеральный научный центр психологических и междисциплинарных исследований (Российская Федерация, 125009, Москва, ул. Моховая, д. 9, стр. 4). ORCID: 0009-0000-8178-190X; Researcher ID: NRY-9078-2025. E-mail: lizazmieva.msu@mail.ru

Чумаченко Дмитрий Валерьевич, психолог кафедры методологии психологии, Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова (Российская Федерация, 125009, Москва, ул. Моховая, д. 11, стр. 9). ORCID: 0000-0002-1007-5458; Scopus Author ID: 57210795915; Researcher ID: M-1493-2015; eLibrary SPIN-код: 3293-4876. E-mail: dmitry.chumachenko@gmail.com

Семенов Юрий Иванович, доктор философских наук, доктор исторических наук, профессор, Научно-образовательный центр ГБУ «Академия наук Республики Саха (Якутия)», (Российская Федерация, 677007, Якутск, пр-т Ленина, д. 33), ORCID: 0000-0002-8766-3936. E-mail: yra_semen1109@mail.ru

История статьи:

Поступила в редакцию 23 ноября 2025 г.
Доработана после рецензирования 20 декабря 2025 г.
Принята к печати 22 декабря 2025 г.

DOI: 10.22363/2313-1683-2026-23-1-88-106
EDN: IZTXVC
UDC 159.9

Research article

Questionnaire for Retrospective Assessment of Play Activity in Preschool Age: Development and Validation Testing

Aleksander N. Veraksa[1,2], Elizaveta A. Zmieva[2]✉, Dmitry V. Chumachenko[1], Yury I. Semyonov[3]

[1] Lomonosov Moscow State University, *Moscow, Russian Federation*
[2] Federal Scientific Center of Psychological and Multidisciplinary Research, *Moscow, Russian Federation*
[3] Scientific and Educational Center of the State institution "Academy of Sciences of the Republic of Sakha (Yakutia)", *Yakutsk, Russian Federation*
✉lizazmieva.msu@mail.ru

Abstract. This study presents the results of the development and validation testing of a retrospective questionnaire for adolescents aimed at assessing play activity in preschool age. The relevance of the study is driven by the lack of standardized methods for retrospective assessment of play as the leading activity in preschool age, which hinders the investigation of its role in subsequent human development. The study involved 743 adolescents aged 14–18 years (M_{age} = 16.6, *SD* = 1.04) from four regions of the Russian Federation, including 440 girls and 321 boys, with two participants not specifying their gender. Psychometric testing revealed an acceptable factor structure of the questionnaire, sufficient internal consistency of the scales, and confirmed criterion validity. The developed questionnaire includes five scales: Interest in Play Activity, Play with peers, Play with adults, Role play, Digital play. Significant correlations were found between the indicators of retrospective assessment of play activity and psychological well-being parameters measured by the EPOCH (Engagement, Perseverance, Optimism, Connectedness, Happiness) questionnaire. The strongest associations were identified for the scales characterizing peer play, play with adults, and interest in play activities. The digital game scale did not demonstrate significant associations with psychological well-being, whereas role play showed a weak but statistically significant correlation. The obtained data confirm the potential of using the retrospective questionnaire on childhood play to investigate its predictive role in development and highlight the need for further refinement of the instrument and its validation on larger samples.

Keywords: play activity, preschool age, leading activity, retrospective questionnaire, psychological well-being, adolescents

For citation: Veraksa, A.N., Zmieva, E.A., Chumachenko D.V., Semyonov, Yu.I. Questionnaire for retrospective assessment of play activity in preschool age: Development and validation testing. *RUDN Journal of Psychology and Pedagogics, 23*(1), 88–106. (In Russ.). http://doi.org/10.22363/2313-1683-2026-23-1-88-106 EDN: IZTXVC

References

Bell, D.C., & Bell, L.G. (2018). Accuracy of retrospective reports of family environment. *Journal of Child and Family Studies*, *27*(4), 1029–1040. https://doi.org/10.1007/s10826-017-0948-5

Belova, E.S., & Shumakova, N.B. (2024). Playful interaction of senior preschoolers with parents as a resource of the developing microenvironment in the context of digitalization.

Preschool Education Today, 18(4), 24–36. (In Russ.). https://doi.org/10.24412/2782-4519-2024-4124-24-36

Bodrova, E., & Leong, D. J. (2015). Vygotskian and post-Vygotskian views on children's play. *American Journal of Play, 7*(3), 371–388.

Burr, B., Atkins, L., Bertram, A.G., Sears, K., & McGinnis, A.N. (2019). "If you stop playing you get old": Investigating reflections of play in older adults. *Educational Gerontology, 45*(5), 353–364. https://doi.org/10.1080/03601277.2019.1627058

Elkonin, D.B. (1978). *The Psychology of Play*. Moscow: Pedagogika Publ. (In Russ.).

Fantuzzo, J., Mendez, J., & Tighe, E. (1998). Parental assessment of peer play: Development and validation of the parent version of the Penn Interactive Peer Play Scale. *Early Childhood Research Quarterly, 13*(4), 659–676. https://doi.org/10.1016/s0885-2006(99)80066-0

Fasting, M. L., & Høyem, J. (2024). Freedom, joy and wonder as existential categories of childhood — reflections on experiences and memories of outdoor play. *Journal of Adventure Education and Outdoor Learning, 24*(2), 145–158. https://doi.org/10.1080/14729679.2022.2066008

Gavrilova, M.N., Surilova, I.U., & Sukhikh, V.L. (2025). Role play toys and play figures: How is their preference related to executive function in children aged 4 to 7 years? *Lomonosov Psychology Journal, 48*(2), 132–157. (In Russ.). https://doi.org/10.11621/LPJ-25-15

Harverson, J., Paatsch, L., Anglim, J., & Horwood, S. (2025). Digital technology use and well-being in young children: A systematic review and meta-analysis. *Computers in Human Behavior, 168*, 108660. https://doi.org/10.1016/j.chb.2025.108660

Hernández-Torrano, D., Ibrayeva, L., Sergazina, M., Burambayeva, A., Kulsary, A., Vella-Brodrick, D., & Eadie, P. (2025). What makes young children happy? Exploring well-being through children's perspectives in early childhood education. *Early Childhood Education Journal*, *54*(4), 1–18. https://doi.org/10.1007/s10643-025-02081-9

Kaugars, A.S., & Russ, S.W. (2009). Assessing preschool children's pretend play: Preliminary validation of the Affect in Play Scale-Preschool version. *Early Education and Development, 20*(5), 733–755. https://doi.org/10.1080/10409280802545388

Khanna, S., Brooks, E., & Datt, S. (2026). Integrating childhood play memories through toys into middle school classroom practices. *Middle School Journal, 57*(1), 24–42. https://doi.org/10.1080/00940771.2025.2588818

Kirkham, J., Lloyd, J., & Stockton, H. (2018). Development and validation of the Retrospective Childhood Fantasy Play Scale. *Imagination, Cognition and Personality, 38*(3), 315–344. https://doi.org/10.1177/0276236618794880

Koch, A.B. (2018). Children's perspectives on happiness and subjective well-being in preschool. *Child & Society, 32*(1), 73–83. https://doi.org/10.1111/chso.12225

Lai, N.K., Ang, T.F., Por, L.Y., & Liew, C.S. (2018). The impact of play on child development — a literature review. *European Early Childhood Education Research Journal, 26*(5), 625–643. https://doi.org/10.1080/1350293x.2018.1522479

Lillard, A.S., Lerner, M.D., Hopkins, E.J., Dore, R.A., Smith, E.D., & Palmquist, C.M. (2013). The impact of pretend play on children's development: A review of the evidence. *Psychological Bulletin, 139*(1), 1–34. https://doi.org/10.1037/a0029321

Mallmann, M., Pedrotti, B., Almeida, M., & Frizzo, G. (2025). Parent-child joint play in the context of digital media: An integrative review. *Psico-USF, 30*, e273264. https://doi.org/10.1590/1413-8271202530e273264

Nicholson, J., Shimpi, P. M., Jevgjovikj, M., Kurnik, J., & Ufoegbune, V. (2016). Cycling on abandoned second world war airfields and Jugando a Las Escondidas en el Parque: Examining play memories from adults growing up around the world. *Early Child Development and Care, 186*(6), 895–914. https://doi.org/10.1080/03004430.2015.1068767

Plotnikova, V. A., Bukhalenkova, D. A., & Chichinina, E. A. (2023). The relationship of the preferred types of digital games and executive functions in 6–7-year-old children. *Psychological Science and Education, 28*(4), 32–51. https://doi.org/10.17759/pse.2023280402. (In Russ.).

Plotnikova, V.A., Gavrilova, M.N., & Fedorova, A.V. (2024). Trends in the play of modern children and their connection with mental development: Empirical study. *Perspectives of Science and Education, 67*(1), 470–489. (In Russ.). https://doi.org/10.32744/pse.2024.1.26

Putnick, D.L., Trinh, M.H., Sundaram, R., Bell, E.M., Ghassabian, A., Robinson, S.L., & Yeung, E. (2023). Displacement of peer play by screen time: Associations with toddler development. *Pediatric Research, 93*(5), 1425–1431. https://doi.org/10.1038/s41390-022-02261-y

Rebelo, G., Sousa-Gomes, V., Moreira, D. & Farevo, M. (2024). Assessment of play in preschool-age. *European Psychologist, 29*(1), 27–42. https://doi.org/10.1027/1016-9040/a000520

Ryabkova, I.A., Chernaya, V.M., & Kan, I.A. (2025). The relationship of adults' memories of their childhood play with their children's life satisfaction and attitude to the game of their children. *Preschool Education Today, 19*(3), 4–13. https://doi.org/10.24412/2782-4519-2025-3129-4-13. (In Russ.).

Ryabkova, I. A., Sokolova, S. P., & Lvova, N. V. (2025). Pretend play: young children's acceptance of a make-believe situation. *National Psychological Journal, 20*(4), 33–45. (In Russ.). https://doi.org/10.11621/npj.2025.0403

Schlesinger, M.A., Hassinger-Das, B., Zosh, J.M., Golinkoff, R.M., & Hirsh-Pasek, K. (2019). "When I was little, I loved to play". Describing play experiences using a community-based lens. *Scottish Educational Review, 51*(2), 90–107. https://doi.org/10.51166/ser/512schlesingeretal

Shin, M. (2023). Draw and tell: Uncovering Korean infant teachers' play experiences and their views in supporting infants' play. *International Journal of Early Childhood, 56*(2), 237–254. https://doi.org/10.1007/s13158-022-00346-7

Smilansky, S., & Shefatya, L. (1990). Facilitating play: A medium for promoting cognitive, socio-emotional, and academic development in young children. Gaithersburg, MD: Psychological & Educational Publications.

Smirnova, E.O. (2024). *Child Psychology*. Moscow: KnoRus Publ. (In Russ.).

Smith, E., & Lillard, A. (2012). Play on: Retrospective reports of the persistence of pretend play into middle childhood. *Journal of Cognition and Development, 13*(4), 524–549. https://doi.org/10.1080/15248372.2011.608199

Smits-van der Nat, M., van der Wilt, F., Meeter, M., & van der Veen, C. (2026). Relation between pretend play complexity and social competence in early childhood education: A mediation model. *Journal of Research in Childhood Education*, 1–18. https://doi.org/10.1080/02568543.2026.2625064

Sukhikh, V.L., Veresov, N.N., & Veraksa, N.E. (2022). Dramatic Perezhivanie as a driver of executive functions development through role-play in early childhood: Theoretical framework and experimental evidence. *Frontiers in Psychology, 13*, 1057209. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1057209

Swindells, D., & Stagnitti, K. (2006). Pretend play and parents' view of social competence: The construct validity of the Child-Initiated Pretend Play Assessment. *Australian Occupational Therapy Journal, 53*(4), 314–324. https://doi.org/10.1111/j.1440-1630.2006.00592.x

Ugaste, A. (2023). Experiences of childhood play among different generations in Estonia. *Frontiers in Education, 8*, 1098409. https://doi.org/10.3389/feduc.2023.1098409

Veraksa, A.N., Veresov, N.N., Sukhikh, V.L., Gavrilova, M.N., & Plotnikova, V.A. (2024). 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, 56*(3), 687–709. https://doi.org/10.1007/s13158-023-00385-8

Veraksa, N.E., Veresov, N.N., & Sukhikh, V.L. (2022). The play matrix: A tool for assessing role-play in early childhood. *International Journal of Early Years Education, 30*(3), 542–559. https://doi.org/10.1080/09669760.2022.2025582

Veresov, N.N., Veraksa, A.N., & Plotnikova, V.A. (2025). Using PlayWorld to promote narrative development: Evidence from a double-blind control experiment. *Psychology in Russia: State of the Art, 18*(3), 140–157. https://doi.org/10.11621/pir.2025.0309

Volkova, E.N., & Volkova, I.V. (2025). EPOCH questionnaire for the study of psychological well-being of Russian adolescents: Psychometric characteristics and possibilities for use. *Psychological Science and Education, 30*(4), 109–119. (In Russ.). https://doi.org/10.17759/pse.2025300408

Vygotsky, L.S. (1966). Play and its role in the mental development of the child. *Voprosy Psikhologii,* (6), 62–76. (In Russ.).

Waters, L., Dussert, D., & Loton, D. (2022). How do young children understand and action their own well-being? Positive psychology, student voice, and well-being literacy in early childhood. *International Journal of Applied Positive Psychology, 7*(1), 91–117. https://doi.org/10.1007/s41042-021-00056-w

Authors' contribution:
Aleksander N. Veraksa — conceptualization and research design, editing the text of the article, the final approval of the version for publication. *Elizaveta A. Zmieva* — preparation of research design, text writing and editing, collecting empirical data, analysis, interpretation and discussion of the results and conclusions. *Dmitry V. Chumachenko* — text writing and editing, statistical data analysis, interpretation and discussion of the results and conclusions. *Yury I. Semyonov* — text writing, collecting empirical data, discussion of the results and conclusions. All authors have read and approved the final version of the article.

Conflicts of interest:
The authors declare that there is no conflict of interest.

Bio notes:

Aleksander N. Veraksa, Dr. Sc. in Psychology, Professor, Academician of the Russian Academy of Education, Head of the Department of Educational Psychology and Pedagogy, Faculty of Psychology, Lomonosov Moscow State University (11/9 Mokhovaya St, Moscow, 125009, Russian Federation); Deputy Director, Federal Scientific Center for Psychological and Interdisciplinary Research (9/4 Mokhovaya St, Moscow, 125009, Russian Federation). ORCID: 0000-0002-7187-6080; Scopus Author ID: 15770369700; Researcher ID: H-9298-2012; eLibrary SPIN-code: 9953-2754. E-mail: veraksa@yandex.ru

Elizaveta A. Zmieva, laboratory assistant, Laboratory of Childhood Psychology and Digital Socialization, Federal Scientific Center for Psychological and Interdisciplinary Research (9/4 Mokhovaya St, Moscow, 125009, Russian Federation). ORCID: 0009-0000-8178-190X; Researcher ID: NRY-9078-2025. E-mail: lizazmieva.msu@mail.ru

Dmitry V. Chumachenko, Psychologist of Department of Methodology of Psychology, Faculty of Psychology, Lomonosov Moscow State University (11/9 Mokhovaya St, Moscow, 125009, Russian Federation). ORCID: 0000-0002-1007-5458; Scopus Author ID: 57210795915; Researcher ID: M-1493-2015; eLibrary SPIN-code: 3293-4876. E-mail: dmitry.chumachenko@gmail.com

Yury I. Semyonov, Dr. Sc. in Philosophy, Dr. Sc. in History, Professor, Scientific and Educational Center of the State institution "Academy of Sciences of the Republic of Sakha (Yakutia)" (33 Lenin Ave, Yakutsk, 677007, Russian Federation). ORCID: 0000-0002-8766-3936. E-mail: yra_semen1109@mail.ru

Article history:
Received 22 November, 2025
Revised 20 December, 2025
Accepted 22 December, 2025