

УДК 159.9

Психологические особенности игрового процесса компьютерной игры-симулятора «The Sims 3»

Виктория Д. Вороная

Южный федеральный университет, г. Ростов-на-Дону, Российская Федерация

E-mail: voronaya@sfedu.ru

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9984-2245>

Аннотация

В данной статье рассмотрены возможности конструктивного использования компьютерной игры-симулятора «The Sims 3», особенностью которой является предоставляемая игроку свобода и вариабельность выбора игровых стратегий, что отмечено во **Введении**. Новизна исследования заключается в том, что впервые в русскоязычном научном сегменте обобщены и систематизированы имеющиеся исследования, касающиеся психологических особенностей игрового процесса. В **Теоретическом обосновании** указано, что игровая система развития навыков, в том числе житейских и профессиональных, может выступать методическим материалом за счет конкретизированности и наглядности процесса обучения. Безопасная и вариабельная виртуальная среда может способствовать развитию социальных навыков и снижению эмоциональной значимости каких-либо действий, которая становится причиной возникновения напряженности, например, публичных выступлений. Игра применяется в качестве дополнения к процессу освоения иностранных языков. «The Sims 3» предоставляет возможность моделировать ситуации из жизни игрока, его прошлого и желаемого будущего, безопасно вымещать негативные эмоции, что вкупе с детализированным контролем игровой среды, способным снизить тревожность, выступает фактором эмоционального саморегулирования и может иметь психотерапевтический эффект. Игра также выступает способом эскапизма. Виртуальная реальность игры позволяет анализировать игровые стратегии в зависимости от психологических, гендерных и возрастных особенностей игроков, фактора ограниченности и неограниченности времени жизни, сниженного социального и морального контроля, что открывает возможности проведения эмпирических исследований. В **Обсуждении результатов** актуализированы исследования, использующие «The Sims 3» для наблюдения за проявлением психологических черт в игровом процессе и моделирования ситуаций на его основе. **Заключение** отсылает к широким возможностям применения данной игры для психологического анализа.

Ключевые слова

The Sims 3, компьютерная игра, игра-симулятор, виртуальная реальность, развитие навыков, моделирование, рефлексия.

Для цитирования

Вороная В. Д. Психологические особенности игрового процесса компьютерной игры-симулятора «The Sims 3» // Инновационная наука: психология, педагогика, дефектология. 2022. Т. 5, No 2. С. 40–50. <https://doi.org/10.23947/2658-7165-2022-5-2-40-50>

Psychological characteristics of the game process in computer simulation game «The Sims 3»

Victoria D. Voronaya

Southern Federal University, Rostov-on-Don, Russian Federation

E-mail: voronaya@sfedu.ru

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9984-2245>

Abstract

This article examines possibilities of psychological using of computer simulation game «The Sims 3». In **Introduction** it is noted that the game provides freedom and variability of player's game strategies choice. The novelty of the research lies in summarizing of existing researches and systematizing psychological aspects of the game process in Russian. In **Theoretical justification** the author indicates that the game's system of skill development, including everyday life skills and professional skills, may provide a methodological material for understanding mechanisms of studying. A safe and variable virtual environment may help one to develop social skills and reduce emotional tension of certain actions, for example, public speaking. «The Sims 3» may also help to learn foreign languages. The game provides an opportunity to simulate situations from a player's life, to recreate past and modulate future. It also may help to safely get rid of negative emotions. The possibility to control everything in the game may help one to cope with anxiety. It may be useful for emotional self-regulation. In addition, playing computer game is a way of escapism. Virtual reality of the game allows to analyze game strategies based on psychological features, factor of limited and unlimited time of life, and factor of reduced social and moral control. The **Discussion** of the results is based on researches that observe manifestation of psychological traits and model different situations in «The Sims 3» game. The **Conclusion** refers to wide possibilities of empirical researches with the help of «The Sims 3».

Keywords

The Sims 3, computer game, simulation game, virtual reality, skills development, simulation, self-reflection

For citation

Voronaya, V. D. (2022). Psychological characteristics of the game process in computer simulation game «The Sims 3». *Innovative Science: psychology, pedagogy, defectology*, 5(2), 40–50. <https://doi.org/10.23947/2658-7165-2022-5-2-40-50>

Введение

Преобразование досуговой деятельности и возрастание процента виртуальной среды в ней отсылает к необходимости изучения конструктивного использования компьютерных игр (Шаршов, Макарова, 2012). Интересны для психологического и педагогического анализа игры-симуляторы. «The Sims 3» – игра-симулятор жизни, выпущенная в 2009 году компанией «Electronic Arts», отличается вариатбельностью настраиваемых характеристик (пола, возраста, внешнего вида персонажа, его характера), свободой выбора стратегий и особенностей игровой среды, и возможностями самопрезентации (Баева, 2014). В отличие от игр, где развитие идет по заданному сценарию, открытое пространство игры «The Sims 3» позволяет игроку самостоятельно выбирать жизненное развитие персонажа. То есть, в игре нет четкой цели, и выбор действий остается за игроком (Русакова, Преображенская, 2010). В игровом процессе могут отражаться опыт и характеристики личности, особенности прошлого и настоящего, представления о будущем (Tsikalas, 2022).

Игровой процесс в «The Sims 3» одновременно включает в себя пять базовых игровых мотиваций – игры как 1) развлечения, 2) возможность осуществлять контроль, 3) возможность разрабатывать вымышленные сюжеты, 4) принимать вызовы и выполнять задания, а также 5) обеспечивать социальное взаимодействие между игроками (Milne, 2012; Tsikalas, 2022). Широкий диапазон применения открывает возможности для рассмотрения игры как уникальной виртуальной среды, которая может быть использована для эмпирических психологических исследований (Visser, 2021; Stansbury, 2017; Воскресенская, 2017; Малявина, 2014).

Целью теоретического обзора является обобщение имеющихся научных трудов для формирования эмпирических гипотез дальнейшего исследования. Задачами данной работы выступают рассмотрение имеющихся отечественных и зарубежных данных о применении «The Sims 3» в гуманитарных сферах, анализ проведенных исследований и формирование систематически разработанных положений о возможностях применения данной игры-симулятора в психологической и педагогической практике.

Таким образом, *объектом* данного исследования является сама игра, а *предметом* – те ее свойства и особенности, которые могут быть важны для психологического анализа.

Теоретическое обоснование

Дискурс компьютерной игры, как отмечалось ранее, является вариабельным, однако, можно выделить несколько аспектов, которые так или иначе затрагиваются в игровом процессе и могут быть полезны для изучения психологических особенностей игроков. К данным аспектам относятся: 1) система навыков и обучения; 2) моделирование типов социального взаимодействия и собственной жизни; 3) самопрезентация и рефлексия, 4) эмоциональное регулирование. Также рассмотрены возможности применения игры в более узких сферах.

Система навыков и обучения

«The Sims 3» дает возможность увидеть путь освоения и развития навыков поэтапно, и отсылает к практическим способам его освоения – чтение специализированной литературы, посещение курсов, тренировка на практике, то есть, игра дает понимание того, как необходимо учиться – тщательно и с временными затратами. К тому же, шкала, то есть степень освоенности, навыка, заполняющаяся по мере его развития, показывает прогресс его изучения – и наглядность прогресса может быть ценной для понимания механизма обучения.

Механизм игры предполагает достаточно быстрое развитие навыков, умений и трансформаций персонажа; фактически, игровая неделя эквивалентна нескольким месяцам в реальности. В таком случае игрок видит быстрый прогресс в освоении какого-либо дела, что подогревает интерес продолжать в нем совершенствоваться; в реальной жизни невидимость прогресса, поскольку он растянут во времени, может способствовать прокрастинации и отсутствию мотивации продолжать какое-либо дело. То есть, «The Sims 3» более нагляден, и абстрагирование от вовлеченности в реальную жизнь и взгляд на себя, как на персонажа, позволяет увидеть, что на самом деле в ходе жизни происходит постоянное развитие. Данный факт может помочь справиться с прокрастинацией либо эмоциональным выгоранием.

Симуляция может выступать конкретизированной средой освоения житейских истин, что может быть полезно для развития детей школьного и подросткового возраста – то есть, к примеру, в игре самое первое приготовленное блюдо сторит из-за низкого навыка кулинарии, и наглядность поговорки «первый блин комом» познается в реальности игры.

В целом, понимание механизмов и способов обучения может быть полезным для развития детей школьного и подросткового возраста.

Потребности представлены в игре по правилам пирамиды Маслоу, то есть без

удовлетворения важных базовых потребностей (голода, бодрости) недоступны действия, связанные с высшими потребностями – голодным персонажам недоступны действия, связанные с самоактуализацией. Наглядная демонстрация важности каждой потребности, умения различать потребности и состояния (например, голод и скуку), невозможности насытить потребность навсегда (например, отоспаться за выходные на всю следующую неделю) могут выступать методическим материалом обучения (Stark, 2017).

Игры-симуляторы, в том числе и The Sims, могут быть полезны для изучения иностранных языков ввиду своей мультиплановости и наглядности, большого количества наименований бытовых и обиходных предметов и явлений. Наличие социальных ролей, сценариев взаимодействия, обратной связи обеспечивают социокультурный контекст для изучения языка и способствуют развитию межкультурной коммуникации (Воскресенская, 2019). Игра рассматривает все аспекты жизни, что формирует богатую лексику, в том числе и разговорную (Малявина, 2014).

Игра как модель типов социального взаимодействия

Виртуальная реальность игры позволяет абстрагироваться от имеющихся в социуме правил и норм, и, в целом, виртуальная среда с позиций когнитивной психологии рассматривается как средство обогащения жизненного опыта (Корнилова, 2022). Возможно также психотерапевтическое использование игровой среды для освоения тех сторон жизнедеятельности, которые дискомфортно исследовать в реальности, к тому же, игровой процесс как механизм конструирования и проигрывания определенных ситуаций способен повлиять на человека. Так, при боязни публичных выступлений можно постепенно приступать к ним в игре-симуляторе, снижать их эмоциональную значимость и напряженность, что полезно особенно для развития личности студентов-гуманитариев, для которых публичное выступление является профессиональным навыком.

Возможности моделирования аспектов собственной жизни

Игра позволяет моделировать ситуации, являющиеся источниками внутренних конфликтов, переигрывать их, искать решения, что будет отражаться на стратегии развития сюжета, а также вырабатывать навыки, например, пунктуальности и поддержания чистоты (Tsikalas, 2017). Психотерапевтическое использование обусловлено тем, что игроки перерабатывают и проживают часть своего прошлого опыта, перенося в игру часть своей личности (Stark, 2017). Играя, человек не только получает удовольствие (Баева, 2014), которое усиливается от идентификации с персонажами (Stark, 2017), но и выступает создателем в уникальном художественно-эстетическом континууме (Беляева, 2020), включающем многообразие культурных кодов и позволяющем игроку

самому становиться нарратором, то есть рассказчиком, собственной истории, и творческая свобода позволяет создавать новые объекты культуры (Беляева, 2020). Игра дает возможность проявлять креативность в тех сферах, которые в «реальной» жизни недоступны человеку. Вполне возможно использование игры как источника творческих идей и озарений.

Самопрезентация и рефлексия своей личности в игре

Можно сказать, что в условиях игры ведется параллельная, виртуальная жизнь (Литвинцев, 2020), наблюдение за которой может выступать важным материалом для рефлексии и анализа собственных игровых стратегий (Новикова, 2018). Возможно использование игры как модуляции реальности и наблюдения за проявлением определенных черт (Stansbury, 2017; Stark, 2017; Visser et al., 2020), более того, возможен анализ собственных отношений к жилищным ценностям, отношений к соседям (Литвинцев, 2020); ведя игру как виртуальную параллель реальной жизни, человек может проанализировать собственные желания и стремления.

Философия времени

Философия игры включает понятие времени как наиболее важного ресурса, способного конвертироваться в опыт, отношения, навыки, карьерный рост (Stark, 2017). С такой позиции интересно сравнение игровых стратегий в зависимости от фактора ограниченности и неограниченности жизни персонажа, от времени продолжительности его жизни (вариабельно настраиваемой от короткой до очень длинной). Возможно сопоставление выбора целей, отношений, повседневных действий, на соответствие моральным, правовым и этическим нормам, соотношения между действиями персонажа и экзистенциальными потребностями игрока в зависимости от бесконечно предоставленного времени и его нехватки.

Контроль

В руках игрока сосредоточена неограниченная власть и весь контроль за миром и «человек через своего персонажа становится обладателем многих возможностей (ограниченных лишь рамками самой игры), которые дают ощущение свободы от времени, пространства, условий реального бытия» (Баева, 2014, с. 3–4). Данная особенность игровой среды со сниженным уровнем социального и морального контроля, а также со сниженной системой санкций за какое-либо поведение, позволяет исследовать те влечения и действия игрока, которые подавляются в обыденной жизни (Stark, 2017). К тому же, возможность контролировать игровую среду может быть терапевтической во время непредсказуемых периодов жизни (Stansbury, 2017). Также возможность влиять и детализировать все аспекты игры (а с наличием специальных игровых модификаций игроку

подвластны даже базовые механики игрового процесса) позволяет вернуть себе тот контроль, которого нет в реальной жизни (Iversen, 2014).

Эмоциональная саморегуляция

Игра может быть полезной для осознания и вымещения собственного гнева без нанесения вреда другим людям и окружению (Iversen, 2014), например, через причинение страданий виртуальным персонажам. К тому же высокий уровень детализации, предоставляемый в виртуальной среде (в плане выбора внешности, обустройства дома) может в отдельных случаях помочь успокоиться и снизить беспокойство и напряжение (Kerr, Neale, Cobb, 2002). Возможность экспериментирования, нарушения правил и догм может возыметь психотерапевтических эффект.

Игра также выступает в некоторых случаях формой эскапизма, выполняя соответственные компенсаторную, адаптационную, протестную, релаксационную функции, позволяющие сбежать от неприемлемой, вызывающей тревогу реальности. Анализ ситуаций, в которых игрок прибегает к такого рода эскапизму, может быть важным дополнением к психотерапевтической работе (Белов, 2017).

Расспрос клиента о тактике игровой стратегии в отдельных случаях может позволить установить раппорт с терапевтом, например, при расспросе геймеров или пациентов, которым тяжело конкретно говорить о своих переживаниях, но проще абстрагироваться до уровня персонажа (Iversen, 2014). А игровое сообщество также выступает неформальным кругом общения, который важен для развития и поддержки личности.

Обсуждение результатов

Авторы научных публикаций, в которых с точки зрения психологического анализа рассмотрен игровой процесс игры «The Sims 3», обращаются к подобным аспектам изучения навыков и социального моделирования. Так, респонденты отмечали, что с помощью игры они «учатся тому, что и как должны делать», особенно когда дело касается «бытовых навыков», «уборки и пунктуальности» (Tsikalas, 2022). Вне дискурса данной игры разрабатывается возможность освоения навыков с помощью игр-симуляторов; отмечено, что респондентам «было бы проще осваивать профессиональную деятельность, если бы были разработаны игры по их профессии» (Козловская, Мафрахова, 2022, с. 4). С точки зрения культурно-исторического подхода (Корнилова, 2022), игра, отвечая потребностям развития школьников подросткового возраста, позволяет раскрывать ведущий тип деятельности (например, учебно-профессиональную) и выступать в роли модулятора, позволяющего подростку выполнять необходимые действия – знакомиться с миром профессий, получать опыт обучения в университете и др. В целом игра способствует формированию формально-логического интеллекта

через построение гипотез (Корнилова, 2022), что подтверждает нашу мысль о возможной пользе игры для развития школьников. Изучение английского языка с помощью компьютерных игр, помимо указанных исследований (Воскресенская, 2019; Малявина, 2014), действительно актуально, особенно для лексических навыков (Шмелёв, 2019).

Наша мысль о том, что возможно моделирование социальных ситуаций с помощью виртуальной реальности, близка к выводам, полученным в исследовании Kerr et al (2002), где указывалась безопасность и вариабельность виртуальной среды. Лишенная стрессовых факторов реальной жизни, игровая среда может быть полезна, например, для освоения социальных навыков людьми с синдромом Аспергера (Kerr et al., 2002). Изучалось моделирование собственного опыта, например, «попытки создать альтернативное прошлое» или «просмотреть, как отражаются события прошлого на нынешней жизни» (Stark, 2017, с. 64–65).

В исследовании Visser, B. et al. (2020) анализируются игровые стратегии людей, имеющих склонность к лживости, агрессивности и манипулятивности. Они выполняли меньше дружелюбных социальных взаимодействий в процессе игры, чем не склонные к данным качествам испытуемые (Visser et al, 2020). Анализ игры у людей с высокими и низкими показателями нейротизма (Stansbury, 2017) указал на склонность испытуемых с высоким уровнем чаще побуждать своего персонажа грубить другим персонажам, прогуливать работу и не платить по счетам, чем это совершали испытуемые с низким уровнем. Отмечены гендерные различия стратегий игры – так, мужчины чаще воспринимали ее как развлечение и возможность безнаказанных деяний, а женщины больше времени проводили, заботясь о доме и подопечных (Stark, 2017). Данные положения подтверждают наличие возможностей, предоставляемый игрой для наблюдения за проявлением определенных черт.

Отмечалась также возможность изучения действий игрока в зависимости от фактора времени, например, при отсутствии старения игрового персонажа и старении всех остальных персонажей в городе, то есть при ситуации фактического бессмертия (Tsikalas, 2022).

Заключение

Таким образом, уникальная виртуальная игровая среда компьютерной игры «The Sims 3» в данный момент выступает не только актуальным средством изучения проявления психологических закономерностей, но и интересной психологической средой, в которой моделирование и исследование игровых стратегий в зависимости от вариабельных факторов – как внутренних (гендера, возраста, психологических особенностей), так и внешних (безопасности виртуальной среды, ограниченности времени, сниженного социального контроля и др.) может быть ценным ресурсом для психологического анализа. Рассмотрение выделенных

в данной теоретической работе аспектов позволяет перейти к эмпирическому исследованию влияния игрового процесса на психологические качества и показатели внутренней психологической жизни человека.

Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

Литература

Баева, Л. В. (2014). Аксиологический портрет поклонников компьютерных игр. *Информационное общество*, 2, 27–34.

Белов, В. И. (2017). Эскапизм: причины, функции и границы. *Инновационная наука*, 3(1), 270–276.

Беляева, У. П. (2020). *Культурно-антропологическая феноменология видеоигр* (кандидатская диссертация). Белгородский государственный национальный исследовательский университет, Белгород.

Воскресенская, Т. А. (2019). Методические рекомендации по применению компьютерной игры Sims для развития иноязычных лексических навыков. *Интерактивная наука*, 5(39), 26–28.

Козловская, Т. Н., Мафрахова, А. А. (2022). Компьютерные игры и развитие личности. *Социально-гуманитарные инновации: стратегии фундаментальных и прикладных научных исследований*, 248–252.

Корнилова, В. С. (2022). Компьютерная игра «The Sims 3»: преимущества и недостатки для развития подростка. *Мир педагогики и психологии: международный научно-практический журнал*, 01(66), 168–174.

Литвинцев, Д. Б. (2020). Социальные особенности симуляции города, жилища и соседских отношений в серии компьютерных игр «The Sims». *Культура и технологии*, 5(3), 155–165.

Малявина, С. В. (2014). Использование компьютерной игры «The Sims 3» в учебно-воспитательном процессе по иностранному языку. *Молодой ученый*, 21(80), 655–657.

Новикова, О. Н. (2018). Игровая деятельность человека в пространстве виртуальной реальности. *Социум и власть*, 6(74), 16–25.

Русакова, О. Ф., Преображенская, А. С. (2010). Дискурс компьютерной игры The Sims. *Дискурс-Пи*, 9(1–2), 85–89.

Шаршов, И. А., Макарова, Л. Н. (2012). Изменяющаяся внешняя информационная среда: анализ конструктивного и деструктивного потенциала. *Социально-экономические явления и процессы*, (4), 170–176.

Шмелёв, Б. А. (2019). Формирование лексических навыков обучающихся на основе компьютерных игр. *Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки*, 26(194), 97–103.

Iversen, S. (2014). Playing with Sims as a Space of One's Own. *Feminist Media Studies*, 14(5), 727–742. <https://doi.org/10.1080/14680777.2013.816332>

Kerr, S., Neale, H., Cobb, S. (2002). Virtual environments for social skills training: the importance of scaffolding in practice. *Proceedings of the fifth international ACM conference on Assistive technologies* (pp. 104–110). Edinburgh, Scotland, UK. <https://doi.org/10.1145/638249.638269>

Milne, C. (2012). Deconstructing games as play: progress, power, fantasy, and self. *Cultural Studies of Science Education*, 7, 761–765. <https://doi.org/10.1007/s11422-012-9462-7>

Stansbury, J. (2017). Virtual learning environments in social psychology: Using The Sims 3 to teach self-related processes. *Teaching of Psychology*, 44(2), 124–133. <https://doi.org/10.1177/0098628317692615>

Stark, J. (2017). *A Day in the Life of a Sim: Making Meaning of Video Game Avatars and Behaviors* (doctoral dissertation). Antioch University Seattle, Washington

Tsikalas, K. (2022). *When The Sims get real: an analysis of how digital play spaces promote learning in low-income, diverse communities*. NY: CFY Technical Reports, New York.

Visser, B., Batinic, M., Worth, N., Book, A., Toll, E. (2020). Psychopathic Sims: Testing the Cheater-Hawk Hypothesis in a Video Game. *Evolutionary Psychological Science*, 6, 229–240. <https://doi.org/10.1007/s40806-020-00231-3>

References

Baeva, L. (2014). Axiological portrait of computer games admirers. *Informational Society*, 2, 27–34. (in Russ.).

Belov, V. (2017). The reasons, functions and scopes of escapism. *Innovative science*, 3(1), 270–276. (in Russ.).

Belyaeva, U. (2020). *Cultural-anthropological phenomenology of video games* (doctoral dissertation). Belgorod. (in Russ.).

Iversen, S. (2014). Playing with Sims as a Space of One's Own. *Feminist Media Studies*, 14(5), 727–742. <https://doi.org/10.1080/14680777.2013.816332>

Kerr, S., Neale, H., Cobb, S. (2002). Virtual environments for social skills training: the importance of scaffolding in practice. *Proceedings of the fifth international ACM conference on Assistive technologies* (pp. 104–110). Edinburgh, Scotland, UK. <https://doi.org/10.1145/638249.638269>

Kozlovskaya, T., Mafrakhova, A. (2022). Computer games and personality development. *Social and Humanitarian Innovations: Strategies for Basic and Applied Research*, 248–252. (in Russ.).

Litvintsev, D. (2020). Social features of the simulation of the city, houses and relationships with neighbors in "The Sims" computer games. *Culture and technology*, 5(3), 155–165. (in Russ.).

Malyavina, S. (2014). The use of «The Sims 3» computer game in the educational process in a foreign language. *Young scientist*, 21(80), 655–657. (in Russ.).

Milne, C. (2012). Deconstructing games as play: progress, power, fantasy, and self. *Cultural Studies of Science Education*, 7, 761–765. <https://doi.org/10.1007/s11422-012-9462-7>

Novikova, O. (2018). Person's gaming activity in the virtual space. *Society and authority*, 6(74), 16–25. (in Russ.).

Rusakova, O., Preobrazhenskaya, A. (2010). The discourse of «The Sims 3» computer game. *Discourse-Pi*, 9(1–2), 85–89. (in Russ.).

Sharshov, I, Makarova L. (2012). Changing of the informational environment: analysis of constructive and destructive potential. *Socio-economic phenomena and processes*, (4), 170–176. (in Russ.).

Shchmelev, B. (2019). Students' lexical skills formation on the basis of computer games. *Bulletin of the Tambov University. Series: Humanities*, 26(194), 97–103. (in Russ.).

Stansbury, J. (2017). Virtual learning environments in social psychology: Using The Sims 3 to teach self-related processes. *Teaching of Psychology*, 44(2), 124–133. <https://doi.org/10.1177/0098628317692615>

Stark, J. (2017). *A Day in the Life of a Sim: Making Meaning of Video Game Avatars and Behaviors* (doctoral dissertation). Antioch University Seattle, Washington.

Tsikalis, K. (2022). *When The Sims get real: an analysis of how digital play spaces promote learning in low-income, diverse communities*. NY: CFY Technical Reports, New York.

Visser, B., Batinic, M., Worth, N., Book, A., Toll, E. (2020). Psychopathic Sims: Testing the Cheater-Hawk Hypothesis in a Video Game. *Evolutionary Psychological Science*, 6, 229–240. <https://doi.org/10.1007/s40806-020-00231-3>

Voskresenskaya, T. (2019). Guidelines for the use of the «The Sims» computer game for the development of foreign language skills. *Interactive science*, 5(39), 26–28. (in Russ.).

Kornilova, S. (2022). The computer game "The Sims 3": advantages and disadvantages for the development of a teenager. *The world of pedagogy and psychology: international scientific and practical journal*, 01(66), 168–174. (in Russ.).