



УДК 159.92

ИГРА И ИГРУШКА КАК ИНСТРУМЕНТЫ РАЗВИТИЯ И «МЯГКОЙ СИЛЫ»:
ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ ИГРОВЫХ ПРАКТИК СОВРЕМЕННЫХ
ДЕТЕЙ И ПОДРОСТКОВ

Двойнина В.К.

аспирант,

ассистент департамента психологии,

институт педагогики и психологии образования

ГАОУ ВО «Московский городской педагогический университет»

г. Москва

romantsovavk@mgpu.ru

Смирнова П.В.

кандидат психологических наук,

доцент департамента психологии,

институт педагогики и психологии образования

ГАОУ ВО «Московский городской педагогический университет»

г. Москва

smirnovapv@mgpu.ru

Аннотация. В статье представлен психологический анализ игровых практик и игрушек как действенных инструментов когнитивного, метакогнитивного и личностного развития современных детей и подростков. Также анализируется роль игрушки как инструмента «мягкой силы»: средства формирования культурных ценностей и установок. Представлен анализ индоктринирующего воздействия ряда образцов игровой продукции на психику ребенка на примере «советской игрушки». Выявлены основные тенденции в изменении и развитии современной игры: увеличение вариативности игровых

практик и дальнейшее повышение их технологичности, вытеснение традиционной игры цифровой, исчезновение феномена дворовой игры, выход игры как значимого вида деятельности за пределы дошкольного возраста. Отмечаются явления дизонтогенеза детской игры – ее упрощение, стереотипность, кратковременность и др. Вследствие процессов глобализации и перехода современного общества в эпоху постмодерна, радикального плюрализма на потребительском рынке присутствуют игры и игрушки производителей разных стран, оказывающих разнонаправленное влияние на детскую аудиторию. Это требует от педагогов и детских практических психологов компетенции в оценке ценностных (а главное – нравственных) аспектов и контекстов игр и игрушек. Также специалисты должны уметь выявлять и нейтрализовывать негативное индоктринирующее воздействие, репрезентированное в игровой продукции, развивать ценностно-смысловую сферу воспитанников, управлять игровыми практиками в интересах гармоничного развития личности ребенка.

Ключевые слова: игра, игрушка, игровые практики, инструменты «мягкой силы», когнитивное развитие, метакогнитивное развитие, личностное развитие, индоктринация.

GAME AND TOY AS TOOLS OF DEVELOPMENT AND “SOFT POWER”:
PSYCHOLOGICAL ANALYSIS OF PLAY PRACTICES OF MODERN
CHILDREN AND ADOLESCENTS

Dvoynina V.K.

doctoral candidate,

instructor of Department of Psychology,

Institute of Pedagogy and Psychology of Education,

Moscow City University

Moscow

romantsovavk@mgpu.ru

Smirnova P.V.

PhD,
assistant professor of Department of Psychology,
Institute of Pedagogy and Psychology of Education,
Moscow City University
Moscow
smirnovapv@mgpu.ru

Abstract. *The article presents a psychological analysis of play practices and toys as effective tools of cognitive, metacognitive and personal development of modern children and adolescents. It also analyzes the role of toys as an instrument of “soft power”: as a means of forming cultural values and attitudes. The analysis of the game products indoctrinating influence on the child's psyche on the example of “Soviet toys” is presented. The main tendencies in the change and development of modern play are revealed: the increase in the variability of play practices and further increase in their technology, the displacement of traditional play by digital play, the disappearance of the phenomenon of yard play, the emergence of play as a significant activity beyond the preschool age. The phenomena of dysontogenesis of children's play - its simplification, stereotypicality, short duration, etc. - are noted. Due to the processes of globalization and the transition of modern society to the era of postmodernity, radical pluralism in the consumer market there are games and toys from manufacturers of different countries that have a multidirectional influence on the children's audience. This requires teachers and child psychologists to be competent in assessing the value (and, most importantly, moral) aspects and contexts of games and toys. Also, specialists should be able to identify and neutralize the negative indoctrination influence represented in game products, develop the value and meaning sphere of children, manage game practices in the interests of harmonious development of the child's personality.*

Keywords: *play, toys, play practices, soft power tools, cognitive development, metacognitive development, personal development, indoctrination.*

Введение

Игра в различных своих формах не утрачивает значимости и связи с

важнейшими показателями умственного развития в младшем школьном и подростковом возрасте, выступая условием становления когнитивных и метакогнитивных психических функций. Например, в раннем детстве – сензитивном периоде для развития перцептивных действий, восприятие развивается в игровых действиях с предметами-заместителями. В младшем школьном и подростковом возрасте игра и продуктивная деятельность способствуют развитию логического и творческого мышления, развивают способности к рефлексии, улучшают устную речь (Богоявленская, 1997; Савенков, 2010 и др.). Ключевой характеристикой сюжетно-ролевой игры является создание мнимой ситуации и игровых замещений, а также наличие игрового мотива, которые определяют ее специфику и отличают от простого набора игровых действий (Кравцов и Кравцова, 2017).

Современные исследования подтверждают тезисы отечественной детской психологии, сформулированные ее основателями Л.С. Выготским, А.Н. Леонтьевым, Д.Б. Элькониным о сюжетно-ролевой игре как ведущей деятельности в дошкольном возрасте, в которой развиваются все психические процессы, формируются центральные возрастные новообразования, разворачивается общение со сверстниками. В игре у дошкольника возникает внутренний план действий, развивается наглядно-образное мышление и творческое воображение, формируется произвольность поведения и децентрация (Миллер, 1999; Кравцов и Кравцова, 2017 и др.).

Постановка проблемы

Игра и игрушка также способны оказывать информационно-психологическое воздействие на личность. Многие убеждения и предубеждения, установки и суждения личности являются продуктом внешнего информационно-психологического воздействия, наличие которого личность далеко не всегда осознает. Эти когнитивные структуры могут быть следствием воспитательного влияния на личность или заимствоваться ею у группы значимых лиц, а могут быть продуктом манипулятивного воздействия на личность со стороны заинтересованных лиц, преследующих свои цели. Воздействие её на ментальные

установки личности часто не ощущается теми, на кого оно направлено.

В современной психологии для обозначения информационно-психологического воздействия на личность используется термин «индоктринация» – внедрение в сознание индивида или группы определенных убеждений, ценностей и установок в обход критического восприятия реципиентов (Савенков, 2006а, 2006b; Hassan 2015; Eibl-Eibesfeldt, 1998; Hanks, 2008; Schein et al., 1961).

Обычно об индоктринации говорят в контексте влияния, осуществляемого средствами массовой информации для продвижения в общественное сознание определенных идей и формирования особой, выгодной политическим элитам, точки зрения у аудитории. Однако индоктринационное воздействие на человека и общество может осуществляться в процессе обучения и воспитания (Двойнин, 2018; Hábl, 2017; Hand, 2001; MacMillan, 1983; Momanu, 2012). Различные программы патриотического, гражданского воспитания, реализуемые как в общеобразовательных школах, так и специальных образовательных центрах (например, военно-патриотических) и детских досуговых лагерях предполагают определенную идеологическую обработку. То же можно сказать и об учебных заведениях, реализующих задачи религиозного образования (семинария, медресе, хедер и др.).

В дошкольном и младшем школьном возрасте образовательную и воспитательную функцию в основном реализует игрушка в процессе игровой деятельности. Таким образом, игровую продукцию, так или иначе моделирующую детские игровые практики, можно рассматривать как инструмент «мягкой силы», оказывающий незаметное влияние на формирование сознания и поведенческих сценариев ребенка.

В настоящее время можно констатировать увеличение вариативности игровых практик, в связи с чем кластеры игровой продукции, представленные отечественными и зарубежными производителями в индустрии детских товаров, практически безграничны (Ключко, 2017; Смирнова, 2019). В этой связи практическую актуальность приобретают риски, связанные с доступностью для

потребителя широкого спектра важнейших средств игры – игр и игрушек, в том числе работающих как инструменты «мягкой силы» (Кукла-Барби, Мишка Тэдди и др.). Пристального научного изучения требуют вопросы силы влияния игрушки на формирование психики ребенка.

В данной статье мы рассмотрим современные игры, игровые практики и игрушку как инструменты когнитивного и метакогнитивного развития детей и подростков, в контексте которого осуществляется формирование функциональных и содержательных аспектов психики ребенка, в том числе оценочных суждений, установок, ценностей, поведенческих сценариев. Также мы выделим ключевые тенденции в изменении современной детской игры и сделаем попытку высветить ее основные черты.

Результаты исследования

Феномену игры и игрушки посвящено большое количество исследований в зарубежном и отечественном дискурсе. Выделяются основные линии исследований: теоретические подходы к феномену игрушки в культуре и обществе, кросскультурные исследования игрушки, специфика экспертизы игрушек, особенности современного рынка игрушек, также в фокусе внимания находится влияние игрушки на развитие психики ребенка (Смирнова и Соколова, 2008). Рассмотрим результаты обзора зарубежных и отечественных исследований.

Игра и игрушка как инструмент когнитивного и метакогнитивного развития детей и подростков. Игровая деятельность обладает широкими возможностями для развития ребенка, что воспринимается уже практически аксиоматично. Так, эмпирические исследования Е.О. Смирновой, А.Н. Вераксы и коллег показали наличие достоверных связей между умением составлять рассказ (т.е. выстраивать последовательность событий и устанавливать причинно-следственные связи) и показателями сюжетно-ролевой игры, связанными с развитием внутреннего плана действия и образного мышления, децентрацией от ситуации и удержанием замысла игры в фокусе внимания (Смирнова и др., 2018). Зарубежные исследования также подтверждают наличие

положительных взаимосвязей между уровнем развития сюжетно-ролевой игрой дошкольников и их креативностью, показателями которой выступили умение составить рассказ и выполнить задание на рисование (Mottweiler & Taylor, 2014; Smith, 2010).

В фокусе внимания современных исследовательских проектов также находятся цифровые игры: компьютерные, видеоигры, игры в приложениях. Популярность компьютерных игр и игр онлайн обусловлена интенсивным развитием и внедрением цифровых и интернет-технологий во все сферы общественной жизни, включая образование и досуг, а также эмоциональной привлекательностью подобных игр. Цифровые игры – это игрушки, подключенные к Интернету, книги и игры с дополненной реальностью; игры, созданные для гаджетов (компьютеров, планшетов, смартфонов) и онлайн игры; цифровые образовательные программы с элементами геймификации. При этом цифровая игра сохраняет структуру и содержание обычной игры в сочетании с программным обеспечением, реализующим виртуальное наполнение игрового поля в образно-знаковой системе.

Вопрос влияния именно цифровых игр на когнитивное и метакогнитивное развитие ребенка в современном психолого-педагогическом научном дискурсе освещен достаточно широко. Можно отметить такие работы как Савенков и Цицулина (2022), Акимова и др. (2020). В большей части научных работ дается позитивная оценка влияния видеоигр на когнитивное развитие детей и подростков (Веракса и Бухаленкова, 2017; Anderberg et al., 2013). В ряде практических исследований установлено, что использование цифровых игр улучшает характеристики зрительного внимания, зрительно-моторной координации, пространственной функции, развивает зрительную и рабочую память (Nin et al., 2023; Chu et al., 2024), оказывает особый положительный эффект на скорость реакции (Плотникова и др., 2023), а также развивает мысленную визуализацию решений проблем, способность к переключению и решению зрительных задач в ситуации неопределенности, повышает уровень способности игрока к многозадачности, положительно

сказывается на планировании сложных стратегий поведения и использовании метакогнитивного подхода. Повышение сложности игры увеличивает когнитивную нагрузку на игрока, и именно это улучшает когнитивные способности, необходимые для обучения (Богачева, 2014; Kearney, 2007). В плане борьбы с негативным индоктринирующим воздействием компьютерных игр исследователи отмечают сами сюжеты этих игр, нередко построенных на национальной, расовой нетерпимости, провоцирующих агрессию и др.

В целом эмпирические данные свидетельствуют о позитивном влиянии компьютерных игр на развитие зрительной памяти и произвольного внимания, на общий и невербальный интеллект, развитие пространственно-образного мышления; компьютерные игры-стратегии выступают средством развития исследовательского поведения ребенка (Савенков, Поставнев, Воропаев, 2018; Смирнова, 2017; Моторин, 2023). В отношении же вербально-понятийного интеллекта значимых корреляций не выявлено. Ученые отмечают, что положительное влияние игровой деятельности не распространяется на творческое воображение (Yujı, 1996), а также фиксируют противоречивые эмпирические данные, не позволяющие установить четкие причинно-следственные связи между процессом цифровизации и развитием когнитивных функций у подростков (Агеев, 2023).

Влияние цифровых игр на параметры произвольного внимания изучалось в работе Е.Е. Клопотовой и Т. Кузнецовой. В эксперименте использовались игры различных жанров: игры-стимуляторы («Кондитер», «Парикмахер», «Чистим пони», гонки и др.), развивающие игры (лабиринты, «Пиктограммы», «Мемори», «Исключение лишнего», цифровая версия игры «Dobble» и др.), аркадные игры – с коротким по времени, но высоко интенсивным процессом игры («Тетрис», «Рас-Ман», «Mario» и др.). Авторы заключили, что вектор оказываемого цифровой игрой влияния может быть как положительным, так и отрицательным, что детерминируется жанром игры и экранным временем. Из вышеперечисленных жанров именно развивающие игры направлены на тренировку познавательных процессов ребенка и однозначно положительно

вливают на концентрацию, распределение и переключение произвольного внимания. Отрицательно сказываются на продуктивности когнитивной системы ребенка и способствуют прогрессирующему нарастанию утомления такие свойства цифровых игр как быстрая смена изображений на экране, резкие и неожиданные звуки, яркие спецэффекты и другие характеристики игр аркадного жанра (Клопотова и Кузнецова, 2018).

В близкой по тематике работе Е.Е. Клопотовой и Ю.А. Романовой показано, что умеренно играющие дети характеризуются более высоким уровнем развития когнитивных процессов по сравнению с неиграющими и многоиграющими (Клопотова и Романова, 2020). В работе Л.В. Черемошкиной и С.А. Дюпиной отмечается, что длительная (около 10 лет) и регулярная интернет-активность (от 3 до 6 часов в сутки) улучшает продуктивность мнемических способностей; при увеличении же длительности суточной интернет-активности до 9 часов и более наблюдаются негативные эффекты в работе памяти: снижается произвольность и продуктивность мнемических способностей (Черемошкина и Дюпина, 2022). Несмотря на то, что данное исследование выполнено на лицах юношеского возраста, можно предположить, что и у подростков, и детей более младшего возраста будет наблюдаться схожий криволинейный тренд – погружение в виртуальную среду оказывает положительное влияние на работу памяти и других когнитивных функций до *определенного оптимума*, после превышения которого начинаются деструктивные процессы – нарушения в работе когнитивных функциональных систем психики.

Таким образом, влияние цифровых игр на когнитивное (и в целом психическое) развитие детей и подростков некорректно рассматривать как однозначно положительное. Положительное влияние на развитие познавательных процессов оказывают развивающие компьютерные игры при условии умеренного их использования. Регулярное же использование компьютерных игр провоцирует гиперстимуляцию сенсорных систем и снижение концентрации внимания, а избыточное использования интернета и

гейминга могут привести к появлению различного рода девиаций, а также формированию интернет-аддикции, клинически зафиксированной техногенной зависимости в DSM-V (Каменская и Томанов, 2022).

Можно отметить недостаток исследований, посвященных влиянию компьютерных игр на познавательное развитие в раннем возрасте. В одном из исследований авторы проверяли эффективность применения различных видеоматериалов в процессе обучения детей 2-7 лет. В результате было установлено, что использование данных материалов не дало существенного эффекта. Исследователи отметили трудности у детей переноса умений и навыков, сформированных в двухмерной видеосреде, в трехмерную реальность, связывая это с незрелостью перцептивной системы – несформированностью навыка восприятия глубины (Алехин и Пульцина, 2020).

Необходимо отметить, что наряду с научными работами, освещающими воздействие цифровых игр на познавательные функции детей, в психологической науке все больше внимания стало уделяться изучению влияния на когниции настольных игр (Nikolaeva et al., 2023; O'Neill & Holmes, 2022; Veraksa et al., 2023; Cheung & McBride, 2017).

В последние годы наблюдается возрождение настольных игр, несущих развлекающую, образовательную и развивающую функции. Рост их популярности можно объяснить тем, что они легко интегрируются не только в семейную жизнь, но и в жизнь дошкольного учреждения; кроме того, родители более благосклонно относятся к настольным играм по сравнению с цифровыми. Определенная тенденция просматривается в том, насколько родители склонны принимать участие в играх своих детей: настольным играм явно оказывается более предпочтение по сравнению с цифровыми играми. В последних родители участвуют значительно реже (Щербаков и Семенцова, 2020).

В выборе настольных игр родители руководствуются преимущественно соответствием возрасту; значимыми критериями при выборе выступают сюжет игры и внешнее оформление. При этом в выборе цифровых игр они учитывают рейтинг и количество скачиваний в большей степени, чем рекомендации

педагогов. Условно настольные игры можно разделить на следующие кластеры: развивающие (развитие памяти и внимания, развитие логики, обучающие навыкам чтения и счета) для дошкольников; развлекательные; творческие; направленные на развитие скорости реакции (Токарчук и др., 2024).

В эмпирических исследованиях, связанных с вопросом воздействия настольных игр на развитие детей, освещаются разные аспекты развития математических навыков детей (счет, арифметические действия), навыков рефлексивного мышления. Экспериментальные данные свидетельствуют о том, что игра с числовой доской и в обычные настольные игры с использованием традиционных кубиков с цифрами благотворно влияют на развитие навыков счета у дошкольников и имеет потенциал для применения в школе и дома. В исследованиях активно обсуждается поддержка становления математических компетенций детей с помощью настольных игр с цифрами (Gasteiger et al., 2021; Hendrix et al., 2020; Skillen et al., 2018).

Часть экспериментальных работ посвящена изучению различий во влиянии на познавательную сферу детей цифровых и аналоговых игр. В экспериментальном исследовании Рубцовой О.В. и коллег, направленном на выявление различий в развивающем потенциале настольных игр и их цифровых аналогов (на примере игры «Dobble») на показатели памяти и внимания детей старшего дошкольного возраста, установлено, что цифровая версия игры оказала более значимый развивающий эффект в развитии кратковременной и долговременной слуховой памяти, зрительной памяти, устойчивости произвольного внимания (Рубцова и др., 2024).

С.Б. Ткаченко в своей диссертации сравнивала особенности восприятия у детей дошкольного возраста в условиях компьютерных игр и предметного моделирования. Автором обнаружена следующая закономерность: при моделировании в предметной среде перцептивные действия дошкольников связаны с ориентировочно-исследовательскими и исполнительскими действиями; при этом именно единство ручных и зрительных действий определяют точность перцептивного акта. Что касается компьютерной игры, то

перцептивные действия в ней ограничены исключительно условиями зрительной модальности восприятия. По сравнению с манипулированием объектами предметной реальности, в которой ребенок использует привычные для него способы действия (например, соотносящие действия), в компьютерной игре это ему не доступно. Дошкольнику приходится решать перцептивную задачу на качественно другом уровне, без опоры на моторные действия, применяя операции наглядно-образного мышления (Ткаченко, 2010).

В современных исследованиях также активно изучается влияние игр на развитие исполнительских функций, которые отвечают за саморегуляцию поведения и регуляцию работы когнитивной системы. Исполнительные функции, такие как рабочая память, тормозной контроль и когнитивная гибкость, представляют собой набор нейрокогнитивных процессов, связанных с рассуждением, планированием и саморегуляцией, которые позволяют вести себя целенаправленно. Все больше данных подтверждают важность этих процессов для успешности в обучении детей с самого раннего возраста (Николаева и Вергунов, 2017; Двойнин и др., 2020; Поставнев и др., 2020).

Установлено, что компьютерные игры, в которые играют дошкольники, в целом оказывают положительный эффект на развитие их исполнительских функций. Однако, как правило, этот эффект непродолжителен. Если говорить о долгосрочной перспективе, то более стойким влиянием, по сравнению с цифровыми играми, обладают игры ролевые и настольные. Последние способствуют также развитию межфункциональных связей в психике ребенка, его переходу на новые уровни когнитивного развития (Veraksa et al., 2022; Veraksa et al., 2023).

Интеллектуальные и исследовательские игры предполагают решение умственных задач и открытие субъективно нового знания. Различные виды интеллектуальных соревнований (квизы, викторины, шахматы, го и т.п.), игрушки-головоломки, игры-конструкторы и т.п. повышают концентрацию, переключаемость, устойчивость внимания, развивают аналитические навыки, стратегическое мышление, метакогнитивные навыки – мышление о собственном

мышлении. Интеллектуальная игра приводит к порождению конвергентного и дивергентного продукта и поэтому активизирует различные психические функции, тем самым комплексно и системно воздействуя на развитие когнитивной сферы детей (Цаплина, 2020; Мандель, 2017). В ходе исследовательских игр дети не только открывают для себя новое знание, но и нарабатывают модели исследовательского поведения – учатся ориентировке в проблеме, выдвижению гипотез, их проверке, умению обобщать и делать выводы (Савенков, 2016; Смирнова, 2018).

Особым направлением эмпирических исследований является изучение влияния шахматных игр на когнитивное развитие детей, включая критическое мышление и рефлексивность. Известно, что игра в шахматы развивает наглядно-образное и логическое мышление, улучшает работу внимания, аналитические навыки и мн. др. Кроме того, важным новообразованием в когнитивной сфере, формированию которого способствует практика шахматной игры, является внутренний план действий (Таланцева, 2017). В то же время существует и обратная связь: шахматные навыки обусловлены когнитивными способностями обучающихся (Саркисян и др., 2022).

Роль игрушки в развитии личности. Игрушка – средство создания виртуального мира, являющегося субъективно реальным для дошкольника. Она сопровождает игру, определяет те образы действительности, которые отражаются в игре, таким образом формируя его картину мира и поведенческие сценарии. В данном рассуждении безусловно прослеживается аналогия с позицией Л.С. Выготского об игре как о создаваемом мнимом пространстве, которое не совпадает с пространством реального действия. Таким образом, *игрушка – это способ преобразования не только предмета игры, но и себя.*

При этом необходимо отметить диалектическую сущность игрушки: «она одновременно является и объектом, и субъектом игры, так же, как и сам ребенок. Играющий одновременно хочет действовать с игрушкой и *подчиняться ее воздействию*» (Смирнова и Соколова, 2008, с. 39).

Феноменологические исследования свидетельствуют о значимости игры

и игрушки для консолидации личности и развития идентичности в детском периоде: игры в прятки в младенческом возрасте, ролевой игры – в дошкольном периоде. Однако, как отмечено в работах, главным средством становления идентичности выступают традиционные куклы, которые позволяют создавать социальные сюжеты (Berg, 2003a).

Успешной социализации ребенка способствуют реалистичные игрушки: животные, техника, наборы кухонной утвари, машинки, кукольные домики, куклы, которые помогают ребенку усвоить опыт взрослых. Интерес к реалистичным игрушкам с возрастом растет, вытесняя оригинальные игрушки – пирамидки, юлы, мячи и т.д. Наиболее развивающее значение оказывают полифункциональные игрушки, позволяющие моделировать в игре различные формы человеческих взаимоотношений, деятельности, примерять социальные роли (Berg, 2003b).

В отношении возможного воздействия современных игрушек на агрессивность детей единое мнение в научном сообществе не достигнуто. С одной стороны, ряд работ удостоверяет безвредность агрессивных игрушек; считается, что военные игрушки должны быть доступны для детей. В противовес этому выдвигается позиция потребительского бойкота товара, который по этическим основаниям неприемлем (Retter, 2003).

Игрушка как инструмент «мягкой силы». В данной коннотации игрушка рассматривается не только как предмет культуры и продукт культурного развития, но и значимый инструмент формирования этнического, а также нравственного самосознания детей и подростков (Коротких, 2013).

Однако в условиях тоталитарного режима и военного времени игрушка может стать инструментом пропаганды и внедрения идеологических ценностей.

Так, в ранний советский период (1920-1930-е годы) игрушка выступала ретранслятором главных новых государственных ценностей – трудолюбия, интернационализма, патриотизма. Основное назначение игрушки заключалось в выполнении идеологической функции воспитания “нового” человека, всецело разделяющего ценности новой власти, путем формирования мировоззрения

подрастающего поколения за счет вытеснения дореволюционных игровых образов и сюжетов, а также внедрения «советских реалий» в семейные нормы и устои через новые образы игрушек (крестьян, пионеров, комсомольцев и др.). Например, «технические игрушки» («Экскаватор», «Токарный станок из металла», «Транспорт»), а также строительные конструкторы должны были готовить детей к труду, формируя отношение к трудовой деятельности как неотъемлемому атрибуту повседневной жизни. Для игры «дочки-матери» рекомендовались «Кукла-пионерка», «Кукла-крестьянка» и отвергались дореволюционные куклы, отражающие атрибуты «прежней» жизни, воспитывающие «у девочек ненужные коммунистическому строю способности домашних хозяек, суживающие их горизонты» (Маркович, 1925, с. 23). Идеи интернационализма воплощались в ряде кукол: «Мордовка», «Киргиз» и т. д. Посредством «оборонной игрушки» («Пулемет Максим», «Танк» и др.) в детскую среду внедрялась военная тематика. Производство игрушек строго регламентировалось нормативно-правовыми актами, подвергалось жесткой цензуре и проверке на идеологическое соответствие (Вычеров, 2018).

Особенности современной игровой деятельности. Наряду с исследованиями, констатирующими увеличение вариативности современной игры и насыщенность образовательной среды московского мегаполиса, ряд научных работ посвящен проблеме редукции и депривации игровой деятельности современного дошкольника (Смирнова, 2013; Кравцов и Кравцова, 2017).

Так, О.А. Белобрыкина отмечает распространение «игрового дизонтогенеза», под которым понимается «нарушенное, не соответствующее психологическим закономерностям развитие игры как ведущего вида деятельности в дошкольном возрасте, обусловленное рядом социокультурных и образовательных факторов» (Белобрыкина, 2021, с. 24). В норме с развитием ребенка в его игре увеличивается доля творческой составляющей, инициативности и планирования игровых действий (Кравцов и Кравцова, 2017; Веракса и др., 2020; Савенков и Цицулина, 2022; Смирнова, 2013). На основе

данных, полученных в ходе наблюдения, О.А. Белобрыкина характеризует игру современных дошкольников следующим образом: «Игры дошкольников кратковременны, характеризуются однообразием, стереотипностью, узким диапазоном сюжетов и ограниченностью игровых ролей, недостаточностью инициативы и творчества, что в целом свидетельствует о симплификации игровой деятельности и указывает на симптоматику социальной и культурной депривации детей» (Белобрыкина, 2021, с. 27).

Можно выделить следующие детерминанты нарушения игрового онтогенеза:

1) дефицит опыта самостоятельной игровой деятельности в дошкольном возрасте в противовес преобладанию интеллектуалистического подхода к развитию ребенка: творческая свободная игра как самостоятельная деятельность подменяется дидактической игрой, игровые средства обучения которой направлены на формирование знаний, умений и навыков;

2) недооценка потенциала и вследствие этого недостаточная поддержка игры референтным взрослым в зоне ближайшего развития;

3) избыточная насыщенность предметно-пространственной среды квазиигровой атрибутикой и монофункциональными игрушками;

4) низкий уровень компетентности педагогов по руководству игрой;

Таким образом, несмотря на насыщенность образовательного пространства мегаполиса достаточно вариативным игровым содержанием, можно говорить о социокультурно обусловленных глубинных сдвигах в игровой деятельности дошкольников в сторону ее упрощения.

Анализируя существующие игровые практики, в которые включены современные дети разного возраста, мы не можем не затронуть особенности современного родительства. Институт родительства в последние десятилетия претерпел значительные изменения в своих установках относительно воспитания, обучения, развития ребенка, организации его свободного времени, игры (Поливанова, 2015; Смирнова, 2012). Среди предпосылок, которые изменили феномен родительства, отметим следующие: расширение и

повышение значимости периода детства, возникновение периода *emerging adulthood* – «развивающейся зрелости»; дифференциация понятий родительства как процесса воспитания и как роли в социуме, изменилась роль женщины в институте семьи.

Таким образом, представления и модели поведения современных родителей напрямую влияют на специфику игровых практик детей и игрушек, которые попадают в распоряжение детей младшего возраста. Нетрудно видеть, что современные родители, особенно проживающие в мегаполисах, прикладывают усилия для того, чтобы когнитивная сфера ребенка непременно развивалась, уходя от канонического понимания сущности детской игры. Подробнее мы рассматривали данные аспекты современного родительства при анализе лонгитюдного исследования развития познавательной активности ребенка в домашней среде (Смирнова, 2017).

Заключение

В результате анализа результатов современных эмпирических исследований можно сделать выводы о том, что игра и игрушка выступают в качестве действенных средств когнитивного, метакогнитивного и личностного развития, активно воздействующих на сознание ребенка. Помимо этого, игрушка рассматривается как инструмент «мягкой силы», способный повлиять на формирование ценностных ориентиров и установок детей и подростков, оказывать влияние на становление их этнического и нравственного самосознания. В условиях тоталитарного режима и военного времени игрушка может стать инструментом государственной пропаганды и внедрения подрастающему поколению идеологических ценностей. Ярким примером является феномен «советской игрушки».

В качестве значимых и глубинных трендов в развитии игры можно назвать увеличение вариативности игровых практик и дальнейшее повышение их технологичности, вытеснение традиционной игры цифровой у детей в развитых странах, исчезновение феномена дворовой игры вследствие урбанизации.

Вариативность игровых практик связана с развитием игровой индустрии, лавинообразным увеличением ассортимента игр и игрушек на потребительском рынке, и в том числе – со спецификацией игр и игрушек под отдельные частные дидактические, развивающие и развлекательные задачи. Вследствие бурного развития цифровых технологий, современные игры и игрушки становятся высоко технологичными, требующими достаточно серьезной материально-технической базы для реализации игровых практик. Также важным трендом выступает выход игры как значимого вида деятельности за пределы дошкольного возраста – игровые практики активно применяются и на более поздних этапах психического развития – младшем школьном, подростковом, юношеском возрастах. В игровые процессы в современном мире активно включаются взрослые – многие из игровых практик (например, ряд интеллектуальных, цифровых и настольных игр) предназначены для лиц взрослого возраста. Расширяются практики совместных игр взрослых и детей. Вместе с тем отмечаются явления (особенно в дошкольном возрасте) дизонтогенеза детской игры – ее упрощение, стереотипность, кратковременность и др.

Современная техногенная образовательная среда создает широкие возможности для осуществления игровых практик, характеризуется игровой насыщенностью (активное использование элементов геймификации в обучении, применение технологии эдьютейнмента – подхода, объединяющего обучение и развлечение), большим выбором игр и игрушек, предоставляемым конечному потребителю – ребенку и его родителям.

Вследствие процессов глобализации и перехода современного общества в эпоху постмодерна, радикального плюрализма на потребительском рынке присутствуют игры и игрушки производителей разных стран, оказывающих разнонаправленное влияние на детскую аудиторию. Это требует от педагогов и детских практических психологов компетенции в оценке ценностных (а главное – нравственных) аспектов и контекстов игр и игрушек. Также специалисты должны уметь выявлять и нейтрализовывать негативное индоктринирующее

воздействие, репрезентированное в игровой продукции, развивать ценностно-смысловую сферу воспитанников, управлять игровыми практиками в интересах гармоничного развития личности ребенка.

Литература

1. Агеев, Н.Я., Токарчук, Ю.А., Токарчук, А.М., Гаврилова, Е.В. (2023) Связь цифровых технологий с развитием когнитивных и коммуникативных процессов подростков и юношей: Обзор эмпирических исследований. *Психолого-педагогические исследования*, 15(1), 37–55.
2. Акимова, Ю.А., Савенков, А.И., Ключко, О.И., Вачкова, С.Н., Цаплина, О.В., Смирнова, П.В. (2020) Психолого-педагогическая экспертиза игрушки. М.: Издательство Юрайт.
3. Алехин, А.Н., Пульцина, К.И. (2020) Влияние информационных технологий на когнитивное развитие детей: Обзор современных исследований. *Психология человека в образовании*, 2(4), 366–371.
4. Богачева, Н.В. (2014) Компьютерные игры и психологическая специфика когнитивной сферы геймеров. *Вестник Московского университета. Серия 14. Психология*, 4, 120–130.
5. Богоявленская, Д.Б. (1997) Проблемы творчества и одаренности: Логика и история. Основные современные концепции творчества и одаренности. М.: Молодая гвардия.
6. Белобрыкина, О.А. (2021) Ребенок вне игры: трансформации игровой деятельности в современном детстве. *Современное дошкольное образование*, 3 (105), 24–32.
7. Веракса, А.Н., Бухаленкова, Д.А. (2017) Применение компьютерных игровых технологий для развития регуляторных функций дошкольников. *Российский психологический журнал*, 14(3), 106–132.
8. Веракса, Н.Е., Веракса, А.Н., Вересов, Н.Н., Сухих, В.Л. (2020) Современные проблемы детской игры: культурно-исторический контекст. *Культурно-историческая психология*, 16(3), 60–70.

9. Вычеров, Д.А. (2018) Советские игрушки как инструмент воспитания «нового» человека (1930 е—вторая половина 1940 х гг.). *Частное и общественное в повседневной жизни населения России: история и современность*, 2, 206–210.

10. Двойнин, А.М. (2018) Индоктринация в педагогическом контексте. Ребенок в современном образовательном пространстве мегаполиса: Материалы V Всероссийской научно-практической конференции. М.: Известия ИППО, 42–47.

11. Двойнин, А.М., Буланова, И.С. (2020) Психология индоктринации: подходы и современные направления исследований. *Вопросы психологии*, 66(4), 1.

12. Двойнин, А.М., Буланова, И.С. (2021) Феномен индоктринации: психологические подходы и современные направления исследований. Психологическое знание: виды, источники, пути построения: Сборник статей. Отв. редакторы: А.Л. Журавлев, А.В. Юревич. М.: Институт психологии РАН.

13. Двойнин, А.М., Романцова, В.К. (2021) О содержании категории «индоктринация» в психологической науке. *Известия института педагогики и психологии образования*, 3, 75–81.

14. Двойнин, А.М., Савенков, А.И., Поставнев, В.М., Троцкая, Е.С. (2020) Когнитивные предикторы академической успешности у дошкольников и младших школьников. *Вопросы психологии*, 6, 106–116.

15. Каменская, В.Г., Томанов, Л.В. (2022) Цифровые технологии и их влияние на социальные и психологические характеристики детей и подростков. *Экспериментальная психология*, 15(1), 139–159.

16. Коротких О.В. (2013) Игрушка как образ традиционной культуры и средство духовно-нравственного воспитания ребенка. *Наука и школа*, 4, 127–133.

17. Клопотова, Е. Е., Кузнецова, Т. Ю. (2018) Влияние компьютерных игр на произвольное внимание старших дошкольников. *Дошкольное воспитание*, 10, 76–82.

18. Клопотова, Е.Е., Романова, Ю.А. (2020) Компьютерные игры как фактор познавательного развития дошкольников. *Вестник практической психологии образования*, 17(1), 32–40.

19. Ключко, О.И. (2017) Современные игры и игрушки: новые возможности и новые риски. Игровая культура современного детства: Материалы I Международной научно-практической конференции. Московский городской педагогический университет. М., 22–28.

20. Кравцов, Г. Г., Кравцова, Е. Е. (2017) Психология игры: культурно-исторический подход. М.: "Левъ".

21. Мандель, Б.Р. (2017) Интеллектуальная игра и образование: развитие профессионально значимых качеств обучающихся. Directmedia.

22. Маркович, М. (1925) Драматизация в дошкольном возрасте (из записной книжки). Дети и театр: Сборник статей. Л.: Мысль, 5–30.

23. Миллер, С. (1999) Психология игры. М.: «Университетская книга».

24. Моторин, В.В. (2023) Использование игровых технологий в начальном обучении программированию: преимущества и перспективы. *Актуальные вопросы общества, науки и образования*, 131–134.

25. Николаева, Е.И., Вергунов, Е.Г. (2017) Что такое "executive functions" и их развитие в онтогенезе. *Теоретическая и экспериментальная психология*, 10(2), 62–81.

26. Плотникова, В.А., Бухаленкова, Д.А., Чичинина, Е.А. (2023) Взаимосвязь предпочитаемых типов цифровых игр и регуляторных функций у детей 6-7 лет. *Психологическая наука и образование*, 28(4), 32–51.

27. Поливанова, К.Н., Вопилова, И.Е., Козьмина, Я.Я., Нисская, А.К., Сивак, Е.В. (2015) Самоэффективность как содержательная основа образовательных программ для родителей. *Вопросы образования*, 4, 184–200.

28. Поставнев, В.М., Поставнева, И.В., Двойнин, А.М., Романова, М.А. (2020) Общие и частные когнитивные способности как предикторы академической успешности ребенка на ранних этапах образования. *Вестник*

Московского городского педагогического университета. Серия: Педагогика и психология, 4 (54), 64–73.

29. Рубцова, О.В., Токарчук, Ю.А., Саломатова, О.В., Гаврилова, Е.В. (2024) Связь показателей памяти и внимания с использованием настольных и цифровых игр дошкольниками (на примере игры «Dobble»). *Психологическая наука и образование*, 29(3), 5–19.

30. Савенков, А.И. (2006) Индоктринация личности. *Развитие личности*, 1, 53–61.

31. Савенков, А. И. (2006) Некритическое принятие чужих идей и механизм контроля сознания. *Директор школы*, 2, 71–79.

32. Савенков, А.И. (2010) Психология детской одаренности: учебное пособие для студентов высших учебных заведений, обучающихся по специальности 031000 - педагогика и психология. М.: Генезис.

33. Савенков, А.И. (2016) Методика исследовательского и проектного обучения школьников. М.: Дом Федорова.

34. Савенков, А.И. (2022) Психология противодействия лжи и манипулированию. М.: "Издательство ЮРАЙТ".

35. Савенков, А.И. (2025) Теоретические и методические основы организации игровой деятельности детей раннего и дошкольного возраста: учебник для среднего профессионального образования. М.: Издательство Юрайт.

36. Савенков, А.И., Буланова, И.В., Двойнин, А.М., Карпова, С.И., Поставнев, В.М., Романова, М.А., ... Фролова, Е.В. (2024) Когнитивное и метакогнитивное развитие личности в современной образовательной среде. Коллективная монография. М.: Перо.

37. Савенков, А.И., Карпова, С.И., Поставнев, В.М. и др. (2024) Когнитивное и метакогнитивное развитие личности в современной образовательной среде. М.: Издательство «Перо», 2024.

38. Савенков, А.И., Поставнев, В.М., Воропаев, М.В. (2018) Игра и игрушка как факторы развития исследовательского поведения ребенка. Игровая

культура современного детства: Сборник статей II Международной научно-практической конференции (29 мая – 03 июня 2018 года, г. Москва). М.: НАИР, 35–39.

39. Савенков, А.И., Цаплина, О.В., Иванова, Е.В., Муродходжаева, Н.С., Кривова, В.А., Савенкова, Т.Д. (2016) Развитие личности дошкольника в условиях мегаполиса. М.: Перо.

40. Савенков, А.И., Цицулина, А.В. (2022) Игра, игрушка и особенности игровых практик современных детей. *Педагогика*, 86(6), 35–47.

41. Саркисян, В.Ж., Манукян, С.А., Испирян, М.М., Геворкян, Л.Л., Хачатрян, Э.А. (2022) Методология исследования влияния психологических характеристик учеников при обучении шахматам. *Консультативная психология и психотерапия*, 30(4), 97–123.

42. Смирнова, Е.О. (2013) Игра в современном дошкольном образовании. *Психологическая наука и образование*, 5(3), 92–98.

43. Смирнова, Е.О., Веракса, А.Н., Бухаленкова, Д.А., Рябкова, И.А. (2018) Связь игровой деятельности дошкольников с показателями познавательного развития. *Культурно-историческая психология*, 14(1), 4–14.

44. Смирнова, Е.О., Соколова, М.В. (2019) Тенденции развития современных игрушек. *Культурно-историческая психология*, 15(2), 99–104.

45. Смирнова, П.В. (2012) Особенности восприятия жилой среды старшими дошкольниками. *Вестник Московского городского педагогического университета. Серия: Педагогика и психология*, 4 (22), 54–62.

46. Смирнова, П.В. (2017) Формы проявления исследовательского поведения в раннем возрасте. *Научно-педагогическое обозрение*. 3 (17), 84–92.

47. Смирнова, П.В. (2017) Игра и исследовательское поведение современного ребенка раннего возраста (на материале лонгитюда). Игровая культура современного детства: Материалы I Международной научно-практической конференции, 28–30 сентября 2016 г. (Москва, МГПУ) М.: НАИР, 93–98.

48. Смирнова, П.В. (2018) Исследовательские игры современных детей младшего возраста и их родителей. Игровая культура современного детства: Сборник статей II Международной научно-практической конференции. М.: НАИР, 46–49.

49. Таланцева, М.Л. (2017) Шахматы как средство развития интеллектуальной одаренности детей. *Вестник ТОГИРРО*, 3, 19–19.

50. Ткаченко, С.Б. (2010) Особенности перцептивных действий у детей 5-7 лет в условиях дидактических и компьютерных игр. Автореф. дис. ... канд. психол. наук, М., 25 с.

51. Токарчук, Ю.А., Саломатова, О.В., Гаврилова, Е.В. (2024) Использование настольных и цифровых игр дошкольниками: результаты опроса российских родителей. *Психолого-педагогические исследования*, 16(1), 76–95.

52. Цаплина, О.В. (2020) Интеллектуальные игры как фактор когнитивного развития личности. Творчество в современном мире: человек, общество, технологии: Материалы Всероссийской научной конференции, посвященной 100-летию со дня рождения Я.А. Пономарева. М., 173–175.

53. Черемошкина, Л.В., Дюпина С.А. (2022) Мнемические способности студентов с разной степенью погружения в виртуальную реальность. *Психологический журнал*, 43(3), 102–113.

54. Щербаков, Д.Н., Семенцова, К.Р. (2020) Современные настольные игры - как развивающий фактор в формировании мышления детей. Всероссийская научно-практическая конференция «ДИСК-2020»: Сборник материалов Всероссийской научно-практической конференции в рамках Всероссийского форума молодых исследователей «Дизайн и искусство - стратегия проектной культуры XXI века» (24–26 ноября 2020 г., г. Москва). М.: РГУ им. А.Н. Косыгина, 260–266.

55. Anderberg, E., Axelsson, A., Bengtsson, S., Håkansson, M., Lindberg, L. (2013) Exploring the use of a teachable agent in a mathematical computer game for preschoolers. *Intelligent, socially oriented technology*, 154, 161–171.

56. Berg, L. E. (2003) Defining the good toy—an interactionistic approach. *Toys in educational and socio-cultural contexts. Part, 1*, 139–155.
57. Berg, L. E. (2003) Toys and play in identity construction for preschool children. *Toys as communication. Part 2. Selection of papers presented at the International Toy*, 193–208.
58. Chu, C., Paatsch, L., Kervin, L., Edwards, S. (2024) Digital play in the early years: A systematic review. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 40, 1–14.
59. Eibl-Eibesfeldt, I. (1998) Us and the others: The familial roots of ethno-nationalism. Indoctrinability, ideology, and warfare: Evolutionary perspectives. Berghahn, 21–53.
60. Gasteiger, H., Moeller, K. (2021) Fostering early numerical competencies by playing conventional board games. *Journal of Experimental Child Psychology*, 204, 105060.
61. Hand, M. (2001) Is religious education possible? An examination of the logical possibility of teaching religious understanding without religious belief: Thesis. Oxford Univ.
62. Hanks, C. (2008) Indoctrination and the space of reasons. *Educational Theory*, 58(2), 193–212.
63. Hábl, J. (2017) The problem of indoctrination, with a focus on moral education. *Ethics Bioethics*, 7(3-4), 187–198.
64. Hassan, S. (2015) Combating cult mind control: The# 1 best-selling guide to protection, rescue, and recovery from destructive cults. Freedom of Mind Press.
65. Hendrix, N.M., Hojnoski, R.L., Missall, K.N. (2020) Promoting numeracy skills through board game play. *Young Exceptional Children*, 23(2), 100–111.
66. Kearney, P. (2007) Cognitive assessment of game-based learning. *British Journal of Educational Technology*, 38(3), 529–531.
67. Macmillan, C.J.B. (1983) " On Certainty" and indoctrination. *Synthese*, 56(3), 363–372.

68. Momanu, M. (2012) The pedagogical dimension of indoctrination: Criticism of indoctrination and the constructivism in education. *Meta: research in hermeneutics, phenomenology, and practical philosophy*, 4(1), 88–105.
69. Mottweiler, C. M., Taylor, M. (2014) Elaborated role play and creativity in preschool age children. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the arts*, 8(3), 277.
70. Nikolaeva, E.I., Kalabina, I.A. (2023) Ground Rules for Preschooler Exposure to the Digital Environment: A Review of Studies. *Psychology in Russia: State of the art*, 16(4), 37–54.
71. Nin, V., Delgado, H., Goldin, A.P., Fernández-Slezak, D., Belloli, L., Carboni, A. (2023) A Classroom-Embedded Video Game Intervention Improves Executive Functions in Kindergarteners. *Journal of Cognitive Enhancement*, 7(1), 19–38.
72. O'Neill, D.K., Holmes, P.E. (2022) The Power of Board Games for Multidomain Learning in Young Children. *American Journal of Play*, 14(1), 58–98.
73. Retter, H. (2003) Postmodernity—what about toys? *Toys as communication*, 2.
74. Schein E.H., Schneier I., Barker C.H. (1961) Coercive persuasion: A socio-psychological analysis of the “brainwashing” of American civilian prisoners by the Chinese communists. N.Y.: W.W. Norton Co.
75. Skillen, J., Berner, V.D., Seitz-Stein, K. (2018) The rule counts! Acquisition of mathematical competencies with a number board game. *The Journal of Educational Research*, 111(5), 554–563.
76. Smith, P.K. (2010) *Children and Play*. London: Wiley-Blackwell.
77. Cheung, S. K., McBride, C. (2017) Effectiveness of parent–child number board game playing in promoting Chinese kindergarteners’ numeracy skills and mathematics interest. *Early Education and Development*, 28(5), 572–589.
78. Veraksa, A., Sukhikh, V., Veresov, N., Almazova, O. (2022) Which play is better? Different play types and development of executive functions in early childhood. *International Journal of Early Years Education*, 30(3), 560–576.

79. 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.

80. Yuji, H. (1996) Computer games and information-processing skills. *Perceptual and motor skills*, 83(2), 643–647.