Влияние современных игр, игрушек и мультфильмов на дошкольников: психологические угрозы

Лукина Антонида Константиновна – канд. филос. наук, доцент, зав. кафедрой общей и социальной педагогики Сибирского федерального университета (Красноярск, Россия); antonida_lukina@mail.ru

Назранова Ксения Андреевна – аспирант Сибирского федерального университета (Красноярск, Россия); ksen.nazranowa@inbox.ru

Аннотация. *В статье рассматривается влияние некоторых популярных современных игр, игрушек и мультфильмов на детей дошкольного возраста, психологические угрозы такого влияния. Приведены результаты анализа ассортимента игрушек в крупнейших торговых сетях г. Красноярска, ролевых и детских компьютерных игр, мультфильмов, а также анкетирования родителей и воспитателей детских садов. Показаны недостатки игр, игрушек и мультфильмов, которые часто построены на основе материала, чуждого российской ментальности, что негативно сказывается на эмоциональном и нравственном развитии дошкольников.*

Ключевые слова. *Дошкольники, детская субкультура, игры (ролевые, компьютерные), игровая деятельность игрушки, мультфильмы, психолого-педагогическая экспертиза, психологические угрозы, тревожные тенденции, негативное влияние, российская ментальность, эмоциональное и нравственное развитие.*

В формировании личности, ее ценностей и убеждений решающее значение имеют первые годы жизни, дошкольное детство, детская субкультура[1]. Большое влияние на развитие и воспитание современных детей, формирование детской субкультуры оказывают игры, игрушки, мультфильмы.

Исследователи отмечают, что ее трансляция происходит по двум основным каналам: «горизонтальному» – внутри детского сообщества (от более старших детей – к младшим); и «вертикальному» (от взрослых – к детям) [1, с.15]. Однако в современном мире названные каналы изменились: горизонтальный вследствие исчезновения свободного детского взаимодействия почти перестал существовать; к вертикальному добавился мощный медиа-канал, транслирующий специально созданных героев и ситуации, формирующие ценности, не свойственные народным традициям, размывающие национальную идентичность новых поколений.

Это подтверждает эмпирическое исследование, проведенное нами в 2022–23 гг. в крупнейших интернет-сетях детских товаров «Детский мир» и «Rich Family» и в дошкольных образовательных учреждениях г. Красноярска. Оно включало: 1) анализ игрушек; 2) психологический анализ наиболее популярных компьютерных детских игр и мультфильмов, 3) личные наблюдения и анкетный опрос родителей и воспитателей детских дошкольных учреждений.

Детские игрушки. При анализе ассортимента детских игрушек использовалась

[1] *Детская субкультура* – особая система бытующих в детской среде представлений о мире, ценностях, совокупность особенностей поведения, форм общения и деятельности самих детей, своего рода культура в культуре, живущая по специфическим и самобытным законам, хотя и встроенная в общее культурное целое.

методика Е.О.Смирновой[2] [2. с. 83–86] и учитывались такие параметры, как физическая и психологическая безопасность, эргономичность, эстетические характеристики, эмоциогенность, возможность манипулирования, транслируемые ценности. Исследование показало, что 29% составляют игрушки для малышей, 12% – настольные игры, 11% – конструкторы, 12% – куклы, 9% – сюжетно-ролевые и игровые наборы, 9% – мягкие игрушки, 14% – игрушечный транспорт, 4% – радиоуправляемые игрушки.

Полученные данные свидетельствуют о том, что сюжетно-ролевая игра не получает должной поддержки со стороны производителей товаров для детей, хотя именно она является ведущей деятельностью дошкольников – основных потребителей игрушек. При этом более 35% от всего ассортимента сюжетно-ролевых игр – игрушечное оружие и другие предметы для игры в войну, 22% – игрушки и атрибуты, позволяющие продолжить компьютерные игры или мультфильмы в реальности; 21% – товары гламура для игры в салон красоты; 10% – посуда, кухонные принадлежности; 8% – игрушки для игры в магазин; 4% – бытовая техника. Отметим: около 74% продукции, представленной в «Детском мире», произведено зарубежными компаниями в Китае, Индии, Вьетнаме и Бангладеш [3].

Интересно сравнить данную ситуацию в настоящем с прошлым: так, например, П.А.Литвинский отмечает богатство и содержание детских российских игрушек в конце XIX в. (для забав, для подражательных игр, занятий, работ, одиночных и групповых игр, из окружающей обстановки и природы) – все они способствовали развитию детей [4, с. 6–7].

Анализ современных «ролевых» игрушек показал: 69% служат для игры в военных, полицейских, представителей силовых ведомств; 13% – относятся к медицинским профессиям; 7% – для игры в парикмахера-визажиста, 4% – в продавца, 4% – в повара, 3% – в мастера, механика. Как видно, в основном предлагаемые игрушки поощряют агрессивность и формируют у дошкольников-мальчиков «военизированное» сознание; поощряют и развивают интерес к виртуальному миру. Лишь незначительная их доля мотивирует детей на освоение реальных семейных ролей, традиционных ценностей российского общества.

Е.О.Смирнова назвала психологические угрозы, которые несут современные игрушки: ограничение у детей фантазии и творческого мышления, пассивное и потребительское отношение к миру, отсутствие самостоятельной конструктивной предметно-манипулятивной деятельности [5]. Так, долгие годы и еще совсем недавно была популярна кукла Барби[3], сделанная для девочек от 3 до 14 лет. Ею можно любоваться, хвастаться перед подружками, ее можно переодевать и причесывать, у нее даже появился кавалер Кен. Но Барби нельзя кормить из соски, купать, пеленать и убаюкивать, то есть девочка, играющая с ней, не готовится стать матерью, не учится заботиться о детях; она осваивает совсем другие роли – кокетки, потребительницы, возлюбленной.

Сегодня среди дошкольников наиболее популярны такие игрушки, как Хагги Вагги, Сиреноголовый, Уточка Лалафанфан, кукла LOL, Кот Басик, Basik&Co, радиоуправляемая собака-робот. Рассмотрим некоторые из них с психолого-педагогической точки зрения.

[2] В соответствии с *методикой психолого-педагогической экспертизы* (разработана под руководством Е.О.Смирновой) игрушка рассматривается как средство развития игровой активности ребенка, освоения культурного опыта, формирования познавательной сферы и личности.

[3] *Барби* создана Р. и Э.Хандлерами в США и выпущена в 1959 г.

Хагги Вагги – персонаж американской игры «Poppy Playtime»[4] представляет собой монстра с синим мехом, длинными конечностями, треугольной головой, огромной улыбкой с несколькими рядами острых зубов. В игрушке используется резкое сочетание цветов: синего, красного, желтого. По критериям теста «Рисунок несуществующего животного»[5] Хаги-Ваги – это выражение крайней степени агрессивности, которая в его поведении романтизируется, как и преступность, асоциальный образ жизни. Психологическое принятие ребенком этой игрушки означает признание такого образа жизни, снижение с ее помощью барьера агрессии способно спровоцировать и принятие асоциального поведения как нормы.

Близок к нему по стилю и смыслу и *Сиреноголовый*[6]: у него молоткообразная голова, раскрытая зубастая пасть с красным языком, нет ни глаз, ни носа, ни ушей; он может издавать страшные, звуки, напоминающие сирену, пожирать людей и других живых существ. По интернет-легендам, впервые Сиреноголового увидели в 1966 г. на кладбище в Аризоне, в 1995 г. он в лесу набросился на подростков из штата Арканзас. Последнее упоминание о нем было из штата Индиана, где стали пропадать люди: монстр, мимикрируя под фонарные столбы, бродил по городу и охотился на прохожих.

Какие же игры возможны с Сиреноголовым? По рассказу воспитателя детского сада, мальчик, принесший Сиреноголового, сначала играл в пожирание других игрушек, потом положил на колени фотоальбом «Наши мамы» – хищник-робот будто бы пожирает мам. Остальные дети были очень испуганы. Неудивительно, что после такой игр у многих возникает повышенная тревожность, формируются страхи, или наоборот – нечувствительность, эмоциональная «тупость».

Конечно же, и в российском детском фольклоре есть отрицательные персонажи (Чудо-Юдо, Баба-Яга, Кощей Бессмертный, Соловей-разбойник и др.), но они не становились прообразами массово производимых детских игрушек (особенно изготавливаемых в советское время). Традиционные российские игрушки (куклы, пупсы, плюшевые мишки, кубики, заводные цыплята, конструкторы, медицинские наборы, мозаики, музыкальные инструменты и др.) развивают, учат добру, готовят к семейной жизни, к выбору профессии; они эстетичны, эргономичны, не несут психологические угрозы. В 90-е гг. отечественная промышленность по производству детских товаров разрушилась, и, попав под зарубежное влияние, уже не смогла восстановиться в прежнем виде.

Под таким влиянием в России появилась и *кукла LOL*[7]. Она находится в пластиковом шарике и завернута во множество оберток, у нее неестественно большая голова, огромные глаза, губы, ресницы – все подчеркивает гендерные характеристики, гламур. Такая игрушка рекламирует макияж как норму в детском возрасте, побуждает

[4] *«Poppy Playtime»* – изобретенная А.Кристоферсоном (США) игра ужасов на выживание, участники которой должны спастись от поджидающих их на заброшенной фабрике игрушек-монстров. Вышла в 2021 г. на Steam для Microsoft Windows.

[5] *Рисунок несуществующего животного* – проективная методика исследования личности М.З.Дукаревич, применяемая для диагностики детей и взрослых с целью выявления их личностны черт, установок, влечений, потребностей, бессознательных личностных конфликтов.

[6] *Сиреноголовый* – придуманная художником и иллюстратором страшилок Т.Хендерсоном (США) игрушка-монстр, которая стала появляться в видеороликах блогеров с 2020 г.

[7] *LOL* изобрел И.Лариан (США). На YouTube – множество роликов об этой кукле; в интернете предлагается купить для нее туфельки, платьица, сумочки, парики и даже дом, который стоит почти 40 тыс. рублей.

к коллекционированию одежды и аксессуаров. В результате девочкам навязывается восприятие женственности как искусственной красивости, а не естественной красоты, чувствительности, нежности верности, сострадательности, заботливости. Постепенно от общения с LOL у них могут исказиться ценностные ориентации, появится потребность в чрезмерно дорогих вещах, зависимость от них.

К сожалению, в настоящее время большинство игрушек, предлагаемых покупателям, не отечественные, а китайские, выполненные по американским оригиналам, продуцированные мультфильмами, созданными на несвойственном нашему менталитету и традиционным ценностям материале. Они слабо стимулируют ролевую или совместную игру детей, продуцируют агрессивность и асоциальность как норму поведения, не развивают традиционные российские ценности семьи, доброты, гуманности.

Детские игры. Д.Б.Эльконин определил игру как форму деятельности, «в которой ребенок в искусственно созданной ситуации и пространстве воспроизводит основные смыслы человеческой деятельности и усваивает те формы отношений, которые будут реализованы и осуществлены впоследствии» [6, с. 323]. Именно в игре дети впервые попадают в условия внешнего по отношению к семье «большого» социума, учатся подчиняться и руководить, уступать и настаивать на своем (т.е. встраиваться в социальную иерархию), вступают в разнообразные отношения с играющими, у них формируются навыки общения. Благодаря тому, что такое общение сопровождается положительными эмоциями, сформированные коммуникативные умения и навыки прочно закрепляются в структуре личности ребенка.

Э.Эриксон считал, что «детская игра есть инфантильная форма человеческой способности осваивать жизненный опыт, создавая модели ситуаций, и овладевать действительностью через эксперимент и планирование» [7, с. 313]. Ее развивающие функции зависят от возраста: в своем онтогенезе ребенок сначала осваивает игры с предметом, или предметно-манипулятивные (воспроизводят логику реальных действий и способствуют развитию моторики); потом – с правилами (способствуют формированию произвольности[8]); затем – сюжетно-ролевые (моделируют реальные отношения, социальные роли, свойственные обществу, в котором человек живет).

Игры отражают социальную действительность, готовят к взрослой жизни, хранят опыт прошлых поколений, «зашифрованный» в действиях, традициях, правилах, нормах, культуре. Так, в североамериканских индейских племенах родившемуся мальчику – будущему охотнику – дарили лук и стрелы, которыми он, взрослея, учился пользоваться. Нынешние индейцы уже не охотятся, но игрушечные лук и стрелы мальчикам все равно дарят – игра в охотника приобщает их к народной культуре, традициям [7, с. 223–227]. Таким образом, народные игры, во-первых, являются формой межпоколенческих связей, средством введения новых поколений в народную культуру, формирования у них этнической идентичности; во-вторых – это некоторая проекция, примеривание социальных ролей и отношений, которые могут осуществиться в будущем. Для ребенка игра – «проба» взрослой жизни, способ усвоения норм и ценностей, присущих окружающему обществу.

В старшем дошкольном возрасте решающее значение в развитии детей принадлежит ролевым играм, в ходе которых осваиваются важнейшие социальные роли,

[8] *Произвольность* – сознательная саморегуляция поведения, т.е. умение подчинить себя правилу; один из ключевых компонентов психологической готовности к обучению в школе.

осмысливаются человеческие взаимоотношения, усваиваются понятия дружбы, взаимовыручки, ответственности, вырабатывается умение действовать в команде, формируются актуальные социальные и нравственные качества. Ролевая игра – важнейший источник произвольности, без которой невозможны ни обучение в школе, ни продуктивная жизнь в зрелом возрасте.

Однако российская ролевая игра понесла за последние десять лет наибольшие потери и, по нашим наблюдениям, практически ушла из детского обихода. Это объясняется тем, что исчезли подходящие нее материалы. Раньше СМИ давали много вдохновляющих сюжетов и героев, которым хотелось подражать: дети играли в летчиков и космонавтов, геологов и путешественников, строителей и комбайнеров. Сейчас этого нет, зато по телевизору часто показывают фильмы о бандитах. Сюжетами для отечественных ролевых игр становятся материалы американских мультфильмов или видеоигр, моделирующие иные, не свойственные нашим действительности, ментальности, этике, типы отношений: соревновательность, агрессивность, смешение гендерных ролей, индивидуальный успех любой ценой. Это приводит к размыванию национальной идентичности.

Кроме того, реальную ролевую игру вытесняют *виртуальные (в основном компьютерные) игры*. Простейшие из них дети осваивают уже с трехлетнего возраста, и, казалось бы, это полезно: ребенок овладевает современными технологиями, что пригодится в жизни, может часами сидеть со своими «стрелялками» и «бродилками» – не мешает родителям. На самом деле, длительное пребывание за компьютером или с гаджетом приносит огромный вред здоровью детей, у них появляется компьютерная зависимость, происходит их отчуждение от родителей, уменьшается потребность в живом общении, тормозиться эмоциональное развитие.

Исследователи отмечают, что в связи с переменами, произошедшими с современными играми в целом, трансформируются и каналы развития детей, меняются формируемые личностные качества. Например, П.Грэй указывает на связь между свободной игрой и развитием фантазии, креативности, социальных навыков, являющихся «основой для успешной адаптации к взрослой жизни»: умения «самостоятельно решать проблемы, договариваться, работать в команде, учитывать чужие интересы, регулировать свое поведение»; отмечает сокращение свободной игры и недостаток возможностей для непосредственного взаимодействия между детьми [8, с. 65–68]. Г.Дженкинс считает, что современные детские игры влияют на индивидуализацию и социальную изолированность детей [9, с. 276].

Наблюдения и анкетирование. Наши собственные наблюдения за игрой дошкольников на детской площадке показывают, что игры (в песочнице, лазание по конструкциям детского городка, катание с горки и т.п.) тщательно контролируют взрослые, не оставляя места детской инициативе. Контакты детей при этом случайны и поверхностны – они даже не знают имен тех, с кем играют. Содержание игр примитивно: шалости, «догонялки». Уже нет «Выжигала»[9] «Цепей кованых»[10], «Пряток», требующих договоренностей, знания правил, «считалок»,

[9] Ребенок, у которого в руках мяч, должен попасть им в бегающих в круге участников игры, выбить («выжечь») их. Тот, в кого попал мяч, выбывает из игры.

[10] Дети делятся на две команды, которые становятся напротив друг друга. Одна кричит: «Цепи-цепи кованые! Раскуйте нас!» Другая спрашивает: «Кем из нас?» Первая команда выбирает самого легкого игрока, который должен разбежаться, прорвать цепь и увести с собой одного из «раскованных» участников игры. Если ему это не удается, он переходит в другую команду.

создания команд, нет ролевых игр. Не могут и даже не пытаются организовать детскую игру и многочисленные аниматоры, работающие в различных центрах развлечений, оздоровительных лагерях. Обычно здесь проводятся разного рода конкурсы, примитивные танцы и прочие шумные бессмысленные активности.

В ответах родителей дошкольников и воспитателей детских садов на вопросы анкеты звучит обеспокоенность уменьшением количества времени, которое дети тратят на совместные игры, снижением качества детской игры в целом. Большинство воспитателей отмечают, что игровое взаимодействие происходит, как правило, в небольших группах по 2–4 человека. Отмечено появление сюжетно-ролевой игры, основанной на бытовых сюжетах и сюжетах из мультфильмов, у детей растет интерес к рисованию и конструированию. Игры девочек чаще всего традиционно связаны с куклами, мальчиков – с машинками. С возрастом игры становятся более агрессивными и жестокими, примитивными и поверхностными, а игровое взаимодействие чаще всего осуществляется в небольшой группе (2–3 ребенка), или ребята играют в одиночестве.

Также в детских играх все чаще используются сюжеты из компьютерных игр и мультфильмов. В связи с этим рассмотрим содержание доступных детям компьютерных игр и мультфильмов, во многом формирующих в наши дни детскую картину мира.

Психолого-педагогическая экспертиза компьютерных игр. Для экспертизы компьютерных и мобильных игр мы разработали методику, требующую их оценки по следующим критериям: конструктивность и созидательность реалистичность; доступность (соответствие возрасту); эмоциогенность; ценностная ориентация; возможность и необходимость коммуникации; эстетичность; временная ограниченность. Эти критерии сформулированы на основе анализа основных направлений и задач развития ребенка дошкольного возраста и методики экспертизы детских игрушек Е.О.Смирновой [2, с. 83–86].

По результатам опроса родителей выделены наиболее популярные среди старших дошкольников в начале 2023 г. компьютерные игры – это «Minecraft»[11], «Roblox»[12], «Ферма»[13], «Brawl Stars»[14], «Among Us!»[15], «Мой Говорящий Том»[16]. Их экспертиза на основе названных критериев показала, что с позиции развития конструктивных способностей ребенка положительный и ярко выраженный развивающий эффект имеет лишь «Minecraft», где предусматривается строительство зданий, городов и т.п. Эта игра обеспечивает продуктивную коммуникацию между детьми, а иногда – между детьми и родителями.

[11] «*Minecraft*» – игра, схожая с различными конструкторами, такими как Lego. Игрок попадает в состоящий из кубов трехмерный мир: его можно исследовать, изменять, в нем можно добывать полезные ископаемые, сражаться с противниками и др.

[12] «*Roblox*» – онлайн-платформа и система создания игр, названная метавселенной, т.к. она дает возможность любому пользователю создавать свои разножанровые игры и играть в созданные другими.

[13] «*Ферма*» позволяет игроку побыть в роли настоящего фермера, который выращивает урожай, кормит животных, развивать свою ферму и т.п..

[14] «*Brawl Stars*» – командная игра для смартфонов и планшетов. Команда сражается против других игроков или ботов (виртуальных роботов) с целью захвата драгоценных камней, участвуя в королевской битве, броулболе и т.п.

[15] «A*mong Us!*» – мультиплеерная игра, действие которой происходит на космическом лайнере: его команда должна вычислить и выбросить в космос внедренного агента.

[16] «*Мой говорящий Том*» – игра с участием виртуального кота Тома, которого нужно растить, коромить, воспитывать, наряжать и т.п.

Практически все проанализированные компьютерные игры имеют варианты различной сложности (т.е. ребенку можно подобрать доступный соответствующий его возрасту и уровню развития вариант). Большинство из них («Minecraft», «Roblox», «Ферма», «Brawl Stars», «Among Us!») допускают возможность сетевой коммуникации между игроками, что, с одной стороны, развивает коммуникативные способности и возможности детей, а с другой – содержит риски нежелательных контактов, попадания в асоциальные сети, если родители недостаточно тщательно контролируют игровую активность детей.

«Roblox», «Brawl Stars», «Among US!» содержат много насилия, для победы требуют агрессивного поведения; их герои чаще всего испытывают самые примитивные эмоции (агрессивность, страх), которые выражаются чрезмерно демонстративно, что совершенно не способствует развитию у играющих эмоционального интеллекта, эмпатии. Игрок должен всех победить, обогнать, убить и т.д., в его действиях нет никакого сотрудничества, сострадания – есть только стремление к индивидуальному успеху любой ценой. Отсюда – нарастание разрушительных и саморазрушительных тенденций, агрессивность, неразвитость эмоциональной сферы, неспособность к совместной деятельности, эгоцентризм.

«Minecraft» и «Roblox» являются как бы бесконечными во времени, там нет никаких промежуточных «точек», что может способствовать развитию компьютерной зависимости. К тому же, если игра превратиться в единственный источник удовольствия и успеха, дети станут зависимы от игрового процесса, а это может негативно сказаться на их психологическом и социальном благополучии.

«Minecraft», «Roblox», «Brawl Stars», «Among Us!» опираются на сверхъестественные способности персонажей и игроков, множественность «жизней», что влечет за собой дегуманизацию отношений, внешний локус контроля[17]. Игры, где целью является уничтожение или нанесение вреда другим персонажам (а таких большинство), могут способствовать формированию агрессивного поведения и отношений в реальной жизни. Отсутствие гуманистичности в играх также ограничивает способность ребенка дошкольного возраста понимать и принимать различия, культурную разнообразность и социальные нормы.

Обобщенные результаты экспертизы компьютерных игр свидетельствуют о следующих психологических угрозах: большинство популярных игр слабо способствуют развитию творческого мышления, навыков решения проблемных ситуаций, кооперации и коммуникации между игроками. Если в игре и присутствуют коммуникация или кооперация, то чаще всего они направлены на объединение против одного игрока или группы игроков. Часто в этих играх акцент делается на соревновании и конкуренции; дети могут столкнуться с агрессией, недружелюбным поведением или неподходящими комментариями других игроков. Популярные компьютерные игры слабо соотносятся и с реальным миром.

Мультфильмы и сериалы. Выводы, которые позволила сделать экспертиза компьютерных игр, правомерны и по отношению к некоторым *мультипликационным фильмам и сериалам*, показываемым на основных детских каналах («Кару-

[17] *Внешний локус (траектория) контроля* – парадигма, при которой человек убежден в неспособности самостоятельно контролировать удовлетворение собственных потребностей и склонен видеть причину происходящих с ним событий во внешних обстоятельствах и действиях окружающих.

сель», СТС, «Солнце», «Суббота»). Отечественные мультфильмы изредка бывают и на каналах «Спас», «Культура», но дети их, как правило, не смотрят. Большинство детских сериалов, идущих на канале «Карусель» не российского производства и сделаны не по российским «калькам». Так, например, герои многосерийного китайского телевизионного анимационного мультсериала «Инфинити Надо» живут в мире, где самая популярная игра – битва вращающихся волчков Надо. В каждой серии показан бой сильнейших игроков. От примитивных и агрессивных сюжета и образов дети-зрители испытывают примитивные негативные эмоции, у них формируется эмоциональная невосприимчивость, происходит примитивизация эмоционального мира, окружающая действительность воспринимается как угрожающая.

В современных диснеевских мультфильмах женщины, например, Рапунцель («Рапунцель: Запутанная история»), Мериде («Храбрая сердцем»), не хотят выходить замуж, воинственны, агрессивны, стремятся к самореализации – они совсем не такие, как Золушка и Белоснежка. А новая Русалочка в фильме 2023 г. не только спасает своего отца и принца, но и убивает главную злодейку картины. Более того, последние мультфильмы в соответствии с современным западным представлением о «толерантности» содержат и демонстрацию однополых отношений «положительных» героев (мультфильм «Вперед»), и демонстрацию трансгендерности (последняя версия «Золушки»), и раннюю сексуализацию детства, акцентирование на женственных формах принцесс (оголение, использование «взрослых» шуток и т. д).

Трансформировались и мужские персонажи. Изначально они (например, Принц из сказки «Рапунцель») демонстрировали типично маскулинные черты защитников, которые обладают физической силой, ловкостью, смелостью, полностью берут на себя ответственность за ситуацию, Теперь же такие персонажи (например, Принц Эрик из недавно вышедшего фильма «Русалочка») стали феминными, зависимыми от женщин, выглядят слабыми, пассивными, неуклюжими, что искажает представление детей о гендерных ролях, о семейных ценностях.

Тревожной тенденцией является то, что даже в самых добрых и рекомендованных для просмотра малышам фильмах («Щенячий патруль», «Холодное сердце», «Октонавты», «Свинка Пеппа» и др.) в среднем в течение часа экранного времени насилие демонстрируется примерно 10 раз, а боль, испытываемая героями, нивелируется или высмеивается [10, с. 970–975].

В диснеевских фильмах супергерои (Бэтмен, Человек-паук, Темный рыцарь и др.) совершают множество подвигов ради добра и справедливости, но все подвиги сопровождаются убийствами. Многие родители считают, что эти персонажи прививают детям стремление к взаимопомощи, помощи слабому, но на самом деле все не так. Зарубежные исследователи установили четкую взаимосвязь между увлечением ребенка супергероями и агрессивностью его поведения [11, с. 1530–1534].

Еще одна тревожная тенденция – антиэстетизм главного героя, она, к сожалению, в последнее время прослеживается и в отечественных мультфильмах. Если, например, Маша и Медведь или Лунтик выполнены в традиционной «детской» эстетике (имеют плавные, округлые формы, яркую цветовую гамму), то Фиксики и Смешарики – весьма приблизительные образы (грубая графика, непрописанные детали). Большинство современных мультфильмов, где персонажи с плоскими лицами, искусственными голосами, акцентированными и упрощенными интонациями, не способствуют формированию у детей эмоционального интеллекта, восприимчивости, отзывчивости, упрощают, обедняют и примитивизируют их эмоциональный

мир. Изготовленные на основе этих мультфильмов игрушки только закрепляют такой эффект.

В отечественных мультфильмах, основанных на сюжетах народного эпоса («Алеша Попович и Тугарин Змей», «Добрыня Никитич и Змей Горыныч», «Илья Муромец и Соловей-Разбойник», «Три богатыря и Шемаханская царица» и др.), герои с каждой серией становятся все более глупыми, карикатурными. А российский полнометражный мультфильм в жанре исторического фэнтези «Князь Владимир» изобилует сценами жестоких убийств, похоти; братья-богатыри князя изображены глупыми, ленивыми, зажиревшими. Кому из этих героев захочет подражать ребенок?

Такие мультфильмы становятся проводниками несвойственного русскому характеру содержания, содержат негативные оценки национальных героев, формируя у детей искаженное о них представление.

Выявленные психологические угрозы, связанные с влиянием современных игр, игрушек и мультфильмов на дошкольников, обусловливают необходимость психолого-педагогической экспертизы продукции, предлагаемой детям торговой сетью, а также с экранов телевизоров и в интернете, чтобы не допустить проникновения изделий, разрушающих традиционные российские ценности. Также необходимо возрождать и сохранять игровые традиции, обучать взрослых народным играм (родителей, воспитателей детских садов, организаторов детского отдыха), которые будут предлагаться детям, способствовать их развитию и воспитанию, формированию у них и идентичности, приобщению к национальной культуре.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Осорина М.В.* Секретный мир детей в пространстве мира взрослых. СПб., 1999. 288 с.

2. *Смирнова Е.О.* Исследования игры: трудности и возможности // Культурно-историческая психология. 2017. Т. 13. № 3. С. 83–86.

3. Годовой отчет ПАО «Детский мир» за 2019 от 30.06.2020 [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://www.e-disclosure.ru/portal/files.aspx?id=6788&type=2&attempt=1

4. *Литвинский П.А.* Игрушки, их назначение и выбор // Энциклопедия семейного воспитания и обучения. 1899. Вып. XIII. С. 4–44.

5. *Смирнова Е.О.* Тенденции развития современных игрушек // Культурно-историческая психология. 2019. № 2. С. 99–104.

6. *Эльконин Д. Б.* Психология игры. М.,1999. 358 с.

7. *Эриксон Э.* Детство и общество. СПб., 1996. 589 с.

8. *Gray P.* Play as Preparation for Learning and Life: An Interview with Peter Gray // American Journal of Play. 2018. 5 (3). P. 61–68.

9. *Дженкинс Г.* Конвергентная культура. Столкновение старых и новых медиа. М., 2019. 348 с.

10. *Mueri K., Kennedy M., Pavlova M.* The sociocultural context of pediatric pain: an examination of the portrayal of pain in children's popular media // Pain. 2021. V.162. P. 967–975

11. *Coyne S.M.* Pow! Boom! Kablam! Effects of Viewing Superhero Programs on Aggressive, Prosocial, and Defending Behaviors in Preschool Children // Journal of Abnormal Child Psychology. 2017. V. 45. P. 1523–1535.

Дата поступления – 23.08.23

Influence of modern games, toys and cartoons on preschoolers: psychological threats

Antonida K. Lukina – Cand. Sci. (Philosophical), Docent, Head of the Department of General and Social Pedagogy of the Siberian Federal University (Krasnoyarsk, Russia); antonida_lukina@mail.ru

Ksenia A. Nazranova – postgraduate student of the Siberian Federal University (Krasnoyarsk, Russia); ksen.nazranowa@inbox.ru

Abstract. *The article examines the influence of some popular modern games, toys and cartoons on preschool children, psychological threats and disturbing trends of such influence. The results of the analysis of the assortment of toys in the largest retail chains of Krasnoyarsk, role-playing and children's computer games, cartoons, as well as questionnaires of parents and kindergarten teachers are presented. The disadvantages of games, toys and cartoons are shown, which are often built on the basis of material alien to the Russian mentality, which negatively affects the emotional and moral development of preschoolers.*

Key words. *Preschoolers, children's subculture, games (role-playing, computer), play activities toys, cartoons, psychological and pedagogical expertise, psychological threats, disturbing trends, negative influence, Russian mentality, emotional and moral development.*

REFERENCES

1. *Osorina M.V.* Sekretny`j mir detej v prostranstve mira vzrosly`x [The secret world of children in the space of the adult world]. St. Petersburg, 1999. 288 p.

2. *Smirnova E.O.* Issledovaniya igry`: trudnosti i vozmozhnosti [Game studies: difficulties and opportunities]. *Kul`turno-istoricheskaya psixologiya* [Cultural and historical psychology]. 2017. T. 13. No. 3. P. 83–86.

3. Godovoj otchet PAO «Detskij mir» za 2019 ot 30.06.2020 [Annual report of PJSC Detsky Mir for 2019 dated 30.06.2020]. Available at: https://www.e-disclosure.ru/portal/files.aspx?id= 6788&type= 2&attempt=1

4. *Litvinskij P.A.* Igrushki, ix naznachenie i vy`bor [Toys, their purpose and choice]. *E`nciklopediya semejnogo vospitaniya i obucheniya* [Encyclopedia of family education and training]. 1899. Vy`p. XIII. P. 4–44.

5. *Smirnova E.O.* Tendencii razvitiya sovremenny`x igrushek [Trends in the development of modern toys]. *Kul`turno-istoricheskaya psixologiya* [Cultural and historical psychology]. 2019. No. 2. P. 99–104.

6. *E`l`konin D.B.* Psixologiya igry` [Psychology of the game]. Moscow, 1999. 358 p.

7. *E`rikson E`.* Detstvo i obshhestvo [Childhood and society]. St. Petersburg, 1996. 589 p.

8. *Gray P.* Play as Preparation for Learning and Life: An Interview with Peter Gray // American Journal of Play. 2018. 5 (3). P. 61–68.

9. *Dzhenkins G.* Konvergentnaya kul`tura. Stolknovenie stary`x i novy`x media [Convergent culture. The clash of old and new media]. Moscow, 2019. 348 p.

10. *Mueri K., Kennedy M., Pavlova M.* The sociocultural context of pediatric pain: an examination of the portrayal of pain in children's popular media / *Pain*. 2021. V.162. P. 967–975

11. *Coyne S.M.* Pow! Boom! Kablam! Effects of Viewing Superhero Programs on Aggressive, Prosocial, and Defending Behaviors in Preschool Children / *Journal of Abnormal Child Psychology*. 2017. V. 45. P. 1523–1535.

Submitted – August 23, 2023