

УДК 373

ВО ЧТО ИГРАЮТ СОВРЕМЕННЫЕ ДЕТИ?

*Назранова К.А.* – магистрант ФГАОУ ВО СФУ

660041, Красноярский край, г. Красноярск, пр. Свободный, 79

e-mail: [ksen.nazranowa@inbox.ru](mailto:ksen.nazranowa@inbox.ru), моб.8-923-270-2784

**Аннотация:** в данной статье рассматриваются актуальные тенденции содержания современной игры, выделяются основные положения игровой деятельности в развитии личности ребенка, описываются возможные негативные влияния изменения содержания современной игры на ценностно-значимые детства старших дошкольников и младших школьников.

**Ключевые слова:** игра, современные дети, игрушки, содержание современной игры, тенденции современной игры.

WHAT DO MODERN CHILDREN PLAY?

*Nazranova K.A.* - Master's student of FSAOU IN SFU

**Abstract:** this article examines the current trends in the content of the modern game, highlights the main provisions of the game activity in the development of the child's personality, describes the possible negative effects of changes in the content of the modern game on the value-significant childhood of older preschoolers and younger schoolchildren.

**Key words:** game, modern children, toys, content of modern game, trends of modern game.

Процессы, протекающие в современной игре, являются предметом исследования многих ученых, ведь игра этот один из самых доступных для ребенка инструментов познания окружающего мира и передачи культурного опыта предшествующих поколений. Прежде чем говорить о современных играх детей, необходимо рассмотреть саму сущность игры и ее роль в становлении и развитии личности ребенка. Создатель оригинального направления в детской и

педагогической психологии, отечественный теоретик-классик психологии игры Даниил Борисович Эльконин определил игру как деятельность, в которой складывается и совершенствуется управление поведением. Он изучал именно ролевую игру, которая «непосредственно готовит ребенка к взрослой жизни. И не просто готовит, а влияет на его желание стать взрослым» [1]. Игра в контексте идей Льва Семеновича Выготского представлена в более широких аспектах изучения. Так, в своих работах он отмечал, что «смысл игры заключается в развитии и упражнении всех способностей и задатков ребенка. Игра учит, формирует, изменяет, воспитывает. Игра создает зону ближайшего развития ребенка» [2].

С учетом вышеизложенных положений о сущности игры и ее роли в становлении и развитии личности ребенка обратимся к анализу сущности и особенностей тех игр, которые сейчас находятся на пике популярности у современных детей. Рассмотрим некоторые из них более подробно.

Серьезной проблемой является тенденция распада сюжетно-ролевой игры в жизни современного ребенка. Его жизнь заполнена телевидением и компьютерными играми, а на игру остается крайне мало времени. Бесспорно, существуют сюжетно-ролевые игры, которые остаются в игровом репертуаре детей многие десятилетия «Больница», «Магазин», «Семья», «Гости». У детей XXI века появились новые игровые роли: банкир, агент, клиент, визажист, оператор и т.д., и новые игровые сюжеты «Салон сотовой связи», «Путешествия», «Служба спасения» и т.д. В то же время замечено, что современные дети предпочитают воспроизводить в своих играх сюжеты, заимствованные из телевизионных сериалов и брать на себя роли телевизионных героев. Эта тенденция объясняется тем, что дети всё более отдаляются от взрослых, они не видят и не понимают деятельности взрослых, плохо знакомы с их трудовыми и личными отношениями. Усложнилось производство; труд взрослых, раньше такой понятный и доступный детям, оказался для них за семью печатями. Многие дети не знают, чем занимаются их

родители, кто они по профессии. В связи с чем сюжетно-ролевая игра сводится либо к «семейному быту», и основной игрой становится игра в «дочки-матери», либо повторению экранизированных героев, имеющих мало общего с социальной реальностью ребенка.

Изменения коснулись и главного атрибута игры – игрушек. Согласно данным исследовательского центра NPD Group на конец 2020 года «самой продаваемой категорией игрушек является конструктор (25%), далее по убывающей располагаются куклы и пупсы (19%), игрушки для спорта и улицы (14 %), игрушечный транспорт (12%), игрушки-персонажи (6 %), настольные игры и пазлы (5 %)» [3].

Анализ этих данных позволяет говорить о том, что современному ребенку становится неинтересно играть с конкретным предметом, имеющим статистический образ, цель игры с игрушкой приобретает преобразовательный характер. В дизайне современных кукол и пупсов все больше прослеживается тенденция к неестественной гиперболизации частей тела или стереотипности образов, которая ограничивает спектр игровых действий. Вследствие чего игра становится просто манипуляцией с предметом. Умные игрушки все больше приобретают популярность среди детей. Однако интерес ребенка угасает с изучением функционала игрушки, ведь, по сути, в игрушке содержится алгоритм действий, за предел которых она никогда не сможет выйти, в отличие от воображения ребенка, не имеющего границ.

Нельзя оставить без внимания компьютерные и мобильные игры, которые занимают сейчас лидирующие позиции среди игр современных детей. Согласно соответствует данным приведенным на презентации.

Проанализировав данные Института Современных Медиа (MOMRI) за 2020 год в рамках исследования распределения тематики современной игры ребенка можно сделать следующие выводы: преобладающими играми все же являются головоломки, логические пазлы которые чаще всего не несут в себе никаких «опасностей» для психики ребенка, однако можно проследить, что с

взрослением интерес к такому виду игр у мальчиков угасает, и им на смену приходят шутеры и стратегии. Одним из негативных влияний увлечения такими играми часто отмечают потерю нормы, так как в виртуальном пространстве транслируется одни траектории поведения, а в окружающем ребенка мире другие. Часто сюжеты жестоких игр ввиду несформированности ценностных ориентаций личности могут переноситься в реальную жизнь.

Говоря об активных играх современных детей необходимо отметить обратную зависимость между урбанизацией общества и интересом к подвижным играм. Подвижные игры утрачивают свое значение в жизни ребенка в связи и с информатизацией общества. Современные дети имеют в своем распоряжении все меньше источников информации о подвижных играх. Затрудняет ситуацию также внедрение противоковидных мер в образовательный процесс, согласно которым ребенку нельзя находиться в школьной рекреации во время перемен, соответственно возможность поиграть в активные игры со сверстниками снижается. Подвижные игры современных детей в большей степени отражают традиционные подвижные игры (салки, классики, чехарда и т.д.)

Таким образом, можно сделать вывод, что современная игра существенно отличается от привычной для нас игры, в связи, с чем меняется и ее роль в развитии ребенка. Так, возможно выделить несколько тенденций современной игры: распад сюжетно-ролевой и подвижной игры, стереотипизация игр, ориентация на нереалистичные сюжеты, а также снижение игровой инициативы детей, которая часто сводится к бессюжетному манипулированию игрушками.

Библиографический список:

1. Эльконин, Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – Москва: ВЛАДОС, 1999. – 360 с.
2. Выготский, Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л. С. Выготский // Вопросы психологии. – № 6. – 1966 – С. 62-68.

3. Седова, И.А. Мы не ожидаем падения рынка детских игрушек / И.А. Седова // KanzOboz.ru : [сайт] – 2021. – URL: [https://kanzoboz.ru/article/irina\\_sedova\\_THE\\_NPD\\_GROUP\\_myi\\_ne\\_ojidaem\\_pade\\_niya\\_ryinka\\_detskih\\_igrushek](https://kanzoboz.ru/article/irina_sedova_THE_NPD_GROUP_myi_ne_ojidaem_pade_niya_ryinka_detskih_igrushek) (дата обращения 10.12.2021).