

ПСИХОЛОГИЯ МАССОВЫХ ЯВЛЕНИЙ

СОВРЕМЕННАЯ ИГРУШКА И ОБРАЗ БУДУЩЕГО

©2024 г. О.А. Белобрыкина*, К.Л. Лидин**

*Кандидат психологических наук, доцент, кафедра социальной психологии и виктимологии, ФГБОУ ВО «Новосибирский государственный педагогический университет»; 630126, Новосибирск, ул. Виллойская, 28; e-mail: olga.belobrykina@gmail.com

**Кандидат технических наук, эксперт народной дипломатии Федерации «Союз соотечественников», Республика Болгария, София. ул. Никола Мирчев, 35; e-mail: lidinkl@hotmail.com

DOI: 10.38098/ipran.sep_2024_34_2_01

Поступила в редакцию 4 мая 2024 г.

Аннотация. Обсуждается проблема современной детской игрушки как фактора конструирования образа будущего. Феномены игры и игрушки анализируются с позиции философии, культурологии и социальной психологии. Игрушка рассматривается как материальный (вещественный) объект, являющийся носителем образа, главным содержанием которого являются наполняющие его эмоции. В этом своем качестве игрушка исторически выступает межпоколенным транслятором культуры и представляет собой один из важнейших факторов социализации ребенка. Отмечается, что ситуация глобальных рисков, переживаемая мировым сообществом и реализуемая в форме ухода в игровые пространства, закономерно сконцентрировала внимание исследователей на выявлении социально-психологических механизмов и средств формирования образа будущего, к числу которых в условиях общества потребления вошли игра и игрушка во всем их социальном и возрастном разнообразии. *Цель* исследования состояла в выявлении эмоционального наполнения тех образов, которые несут современные детские игрушки, рекомендуемые производителями и продавцами для разных возрастных групп (3+ и 7+). В основу анализа положена теория, связывающая внешние (перцептивные) свойства объекта или его изображения с эмоциями, наполняющими данный объект. Разработана компьютерная программа «Image expert», позволяющая количественно измерить эмоциональное наполнение изображений в цифровой форме. Анализу были подвергнуты 550 изображений игрушек, представленных в магазинах детских товаров, на сайтах производителей и наиболее популярных маркетплейсах в интернете. Первичный анализ ассортимента игровой продукции для детей, предлагаемой изготовителями и продавцами, показал, что в общем объеме преобладают игрушки интеллектуальной и конструктивной направленности. Анализ стилистики их исполнения и эмоционального наполнения показал, что их эмоциональное состояние для обеих возрастных групп детей (3+ и 7+) различается незначительно, независимо и от типа игрушки, и страны-изготовителя. Несмотря на яркие краски и причудливую форму, практически весь объем выборки демонстрирует противоречивые перцептивные свойства. Отдельные элементы игрушек противоречат и взаимно «гасят» друг друга. В результате эмоциональное наполнение образа, который несут игрушки, отражает состояния близкие к равнодушию и безразличию, что, по мнению авторов, искажает образ идеального взрослого и оказывает неблагоприятное влияние на конструирование ребенком *образа будущего*.

Ключевые слова: игра, детская игрушка, массовая игрушка, современный рынок игрушек, кукла, идеальная форма взрослости, образ будущего, эмоциональный образ, риск нарушения развития.

Образ мира является едва ли не ключевой категорией в системе социальных наук. Очевидно, что он включает в себя вектор времени, в норме – это взаимообусловленное единство прошлого, настоящего и будущего. Динамика его становления обеспечивается прогностической функцией, соотносится с основными этапами психического развития в онтогенезе, показывая, в каком направлении мир будет изменяться «в близком или более далеком будущем» (Смирнов и др., 2016, с. 10).

Семантическое поле образа будущего сопряжено с такими понятиями, как «темпоральная (временная) перспектива», «психологическое будущее», «представляемые события», «жизненный путь» (Кошенова и др., 2021). По сути, образ будущего, как составляющая образа мира, базируется на прошлом и характеризует настоящее, в котором он конструируется и потенциально функционирует (Полак, 2003). В этом контексте образ будущего понимается как ментальное представление того, что общество или личность предполагают достичь в будущем. Можно считать, что образ будущего – это своеобразный социальный проект по ожиданию или целенаправленному конструированию желательной/нежелательной, но вероятной (потенциальной) перспективы, который может служить одним из наиболее информативных параметров для характеристики порождающей его социальной реальности.

Современный человек живет в настолько интенсивно и радикально меняющемся мире, очень точно названном Э. Гидденсом «ускользающим» (Гидденс, 2004), в котором игровые формы культуры – виртуальные пространства и разнообразные шоу-площадки как безграничный симулякр подлинности, становятся все более распространенными и мультиплицированными.

Сущность и роль игры в существовании социума рассматривалась такими авторами, как Й. Хейзинга и Э. Берн, но если для Хейзинги игра фактически

тождественна культуре в целом (Хейзинга, 2022), то для Берна – это явление паразитное, подменяющее собой реальную продуктивную деятельность (Берн, 2023). Заметим, что в современной философии чаще встречаются работы, трактующие именно опасности и угрозы, исходящие от феномена игры. Негативное отношение к игре можно проследить, например, в работах Ги Дебора. Согласно его философской системе, социальные игры близки к постановке *«общественного спектакля»*, распадающегося на множество отдельных игровых элементов (Дебор, 2000), которые в своей совокупности представляют глобальную угрозу, поскольку сопровождаются насаждением новых установок (политических, экономических, культурных и пр.), деформирующих традиционные национальные практики (Журавлев, Ковалева, 2017), в том числе и относящиеся к воспитанию и обучению подрастающего поколения.

Именно ситуация глобальных рисков, переживаемая мировым сообществом и реализуемая в форме ухода в игровые пространства, закономерно сконцентрировала внимание многих исследователей на выявлении социально-психологических механизмов и средств формирования образа будущего и конкретного общества, конкретной социальной группы и конкретного человека (Нестик, Журавлев, 2018; Слюсарев, Хусяинов, 2019; Хусяинов, 2019). Общество постмодерна расширило арсенал средств манипулирования сознанием человека, к числу которых стали относить игру и игрушку во всем их социальном и возрастном разнообразии (Абраменкова, 2008; Белобрыкина, 2014; Игровая культура..., 2018; Лидин, 2006; Медведева, Шишова, 2012; Смирнова, 2013).

В любом случае, как бы ни рассматривалась игра, необходимо признать огромное значение, которое она имеет в жизни социума. При этом надо отметить, что в социальной психологии одновременно используется множество

разнообразных определений понятия *игры*, что затрудняет теоретическое осмысление практического опыта.

В настоящем исследовании была сделана опора на следующую дефиницию: *игрой называется такая деятельность, ценность которой заключается в доставляемых ею эмоциях*. Функции игры и игрушек направлены на эмоциональную сферу ребенка, что одновременно сужает предмет исследования, но также дает возможность перейти от философской широты к более конкретному практическому взгляду на некоторые насущные проблемы психологии и педагогики.

Обращение к теме детской игрушки как особого социально-психологического и культурного феномена обусловлено назревшей необходимостью переосмысления значимости игрового пространства в жизни современного ребенка и его роли в формировании образа будущего. Это связано с тем, что детская субкультура в целом и детская игра в частности за последние десятилетия претерпели настолько существенные изменения, что сегодня правомерно говорить об их кризисе. На это указывают и тематические, и содержательные, и структурные изменения игры – сюжеты и их вариации, отсутствие сюжетосложения, роли и способы их распределения, правила, пластический рисунок, игровые действия, средства реализации игровых действий, продолжительность и пр. (Абраменкова, 2006; Игровая культура..., 2017; Белобрыкина, 2021; Чикова, Мантрова, 2021).

Б.Д. Эльконин связывал возникновение искажений и трансформаций в игрогенезе с отсутствием базовой проблематики проектирования детской жизни. Он отмечал, что суть конфликта заключается в потере формы представленности детям взрослой жизни как идеальной формы, задающей целостность детства, вне которой детская игра теряет изначальный социально-психологический смысл (Эльконин, 1992). В игре, как показано в

исследованиях Д.Б. Эльконина, ребенок начинает соотносить свои желания с «идеями», с образом идеального взрослого (Эльконин, 1999). Образ взрослости и образ будущего как неких идеальных форм исходно не являются базовыми образованиями, поскольку они строятся непосредственно самим ребенком в течение всего периода его детства. Развивая идею Б.Д. Эльконина об идеальной форме, можно полагать, что ее понимание ребенком как образа будущего, образа «совершенной взрослой жизни» (Эльконин, 1992, с. 8) происходит именно через действия с игрушкой.

Особая роль в социально-психологическом развитии ребенка принадлежит кукле как прообразу человека, материальной «копии личности», объекту для эмоционального общения, своеобразному средству взросления, универсальному культурному медиатору (Абраменкова, 2023; Мухина, 2005; Смирнова, Абдулаева, 2006).

В.В. Абраменкова рассматривает куклу как «образ идеального человека», задающую модель для идентификации (Абраменкова, 2010, с. 112). Играя в куклы, считает она, ребенок «наделяет их качествами, свойствами, которые хотелось бы приобрести» ему самому (там же, с. 110). В.С. Мухина полагает, что в игре с куклой ребенок учится эмоциональному отождествлению, обеспечивающему ему усвоение конвенциональных ролей, норм, правил поведения в обществе (Мухина, 2005). Е.О. Смирнова и И.В. Филиппова отмечают, что дети во взаимодействии с окружающим миром и в поведении проявляют заложенные в игрушках качества, которые они «впитали» в процессе общения с ней (Смирнова, Филиппова, 2008). На основе данных серии экспериментов, проведенных зарубежными исследователями, доказано, что дети, независимо от пола и национальной принадлежности, идентифицируют себя с игрушками и игровыми персонажами (Chan et al., 2020; Hashmi et al., 2022). Игра с куклой позволяет ребенку пережить множество разнообразных

эмоций, научиться различать и распознавать эмоции и чувства другого (Смирнова, Филиппова, 2008; Dag et al., 2021).

Стремительная динамика нашего «времени перемен» обуславливает также быструю смену содержания образа «идеальной взрослой жизни». Ярким примером возникающего анахронизма является массовая игрушка, заполняющая сегодняшний рынок и полностью подчиненная законам рыночной экономики. Игрушки проектируют и производят взрослые, покупают их также взрослые. У обычного ребенка, как правило, очень мало возможностей влиять на платежеспособный спрос, формирующий предложение – ребенок вынужден выбирать из того, что предлагают крупные производители, исходя из своих маркетинговых соображений. В результате образы, которые транслирует массовая игрушка, привязаны к «идеалам взрослой жизни», сложившимся в эпоху «общества потребления» (оно же «общество всеобщего процветания»), начиная с семидесятых годов прошлого века. Идеология «общества потребления» в своих первоначальных вариантах сулила богатое и изобильное существование для всех, но очень скоро выяснилось, что это невозможно. В результате реальное изобилие оказалось доступно только небольшим изолированным группам внутри социума. Вне этих «оазисов потребления» людям предлагается довольствоваться виртуальными, иллюзорными и суррогатными заменителями – симулякрами реального изобилия (Бодрийяр, 2015; Гидденс, 2004; Ильин, 2010; Питайкина, Белобрыкина, 2018). Кроме того, на рубеже XX-XXI вв. стали очевидными крайне неприглядные последствия распространения этой идеологии: перепотребление, принимающее формы массового психоза, чудовищные потоки мусора, экологические катастрофы, рост социального расслоения, кризис систем образования и медицины и т.д.

В эмоциональной сфере философия потребления диктует крайне упрощенный и однообразный набор переживаний. Идеальному члену общества

потребления предписывается ценить и культивировать только две группы эмоций – восторг по поводу очередного приобретения и отвращение к тем, кто не способен на безграничное приобретательство. Объекты, приобретение которых дает желанный восторг, диктует стремительно меняющаяся мода, так что каждый новый день появляется новый объект, сулящий «экстаз потребителя». Презрение и отвращение к тем людям, у которых недостаточно ресурсов (или желания) любой ценой приобретать модные симулякры, распространяется и на самого себя: если вы не можете купить очередной символ потребительства, вам следует презирать самого себя. Все остальные эмоции (гнев, страх, совесть, стыд) являются нежелательными, и их следует исключить из эмоциональной сферы.



Рис. 1. Плюшевая игрушка-головоломка «Skibidi Toilet» для детей 0+ (Китай)

В качестве примера можно привести игрушку «Skibidi Toilet». Игрушка представляет собой смуглую черноволосую голову с желтыми зубами, торчащую из унитаза (рис. 1)¹. На лице головы застыло выражение безумного восторга. Игрушка является плюшевой копией персонажа из анимации мини-сериала из Тик-тока и Ютуба Skibidi toilet, созданного российским пользователем Андреем Герасимовым с ником DaFuq Boom, который использовал в озвучке своих роликов интернет-мем «Skibidi Dop Yes Yes» и песню Timbaland «Give It To Me».

Иначе говоря, образ игрушки – это копия образа из самодельного мультсериала, который скопирован с мемов популярных песен. При этом

¹ URL: <https://market.yandex.ru/product--plushevaia-igrushka-skibidi-tualet/53637409?show-uid=17092126163308908704416013&context> (дата доступа: 22.02.2024).

исходный образ очевидно отсылает нас к серии фильмов и мультфильмов про Скуби-Ду от студии Ханна-Барбера. Эмоциональное содержание этого многократного копирования очевидно: ребенку предлагается испытывать либо отвращение (сидя в унитазе), либо восторг (высунувшись из него). Все прочие эмоции не нужны и нежелательны.

Игрушка, как особый переходный объект (Белобрыкина, Шамшикова, 2006), все чаще приобретает разнообразные формы «нежити» – монстров, ведьм, скелетов, чудовищ, страшилищ (рис. 2).



Рис. 2. Варианты предлагаемых потребителю детских монстрообразных игрушек

Причем отечественные создатели подобных предметов для детской игры не только периодически становятся победителями конкурса «Новых перспективных брендов», организованного «Агентством стратегических инициатив», в номинации «Потребительские товары»², но уверены сами и убеждают потребителя в том, что «игрушки монстры – это замечательный подарок ребенку на день рождения. Самостоятельный возраст использования

² В России наградили победителей конкурса новых брендов страны // Национальные проекты.рф. 29.06.2023. URL: <https://xn--80aarpmpemcchfmo7a3c9ehj.xn--p1ai/news/v-rossii-nagradili-pobediteley-konkursa-novykh-brendov-strany>; Победители премии «Золотой медвежонок» 2022 г. URL: [https://www.kidsaward.ru/upload/idoocs/nagradnoy-list-2022-zolotoy-medvezhonok%20\(1\).pdf](https://www.kidsaward.ru/upload/idoocs/nagradnoy-list-2022-zolotoy-medvezhonok%20(1).pdf) (дата доступа: 18.02.2024).

игрушки 3+». Покупателю даже предлагается приобрести всю коллекцию игрушек «Монстрик Упс», состоящую «из пяти разных монстриков. Соберите всю корпорацию монстров для веселых развивающих игр с вашим малышом!»³. Правда, что именно будет развиваться в процессе таких игр, создатели не разъясняют.

Именно в этом, по мысли ряда исследователей, кроется опасность утрированных, характерных кукол, ставших наиболее востребованными в



Рис. 3. Вариант монстроподобных кукол (набор «Monster High» для детей 6+) от бренда Mattel (США)

последние годы (Абраменкова, 2006; Белобрыкина, 2014; Белобрыкина, Лидин, 2024; Игровая культура..., 2021-2022; Смирнова, Абдулаева, 2006; и др.). Это особенно важно в отношении маленьких детей, т.к. у ребенка только к концу дошкольного возраста формируется относительно устойчивый образ человека и связанные с ним представления о хорошем и плохом, прекрасном и безобразном, добром и злом. Поэтому дошкольники пока не способны

понять и адекватно оценить карикатурность куклы, перенося ее черты на себя, соответственно, «кукла может стать антропоморфным существом, иногда враждебным и опасным» (Мухина, 1999, с. 428).

Можно полагать, что современные брендовые куклы (Barbie, Baby Born, Baby Annabelle и пр.), эксцентричные (Blythe, L.O.L Surprise, Expression dolls), монстроподобные и уродливые (Bratz, Neighthan Rot, Monster High, Hulk, Winx

³ Разогревка «Монстрик Упс» // Мякиши: Фабрика детского счастья. URL: <https://myakishi.ru/katalog/razogrelki/igrushka-grelka-so-svetyashchimisya-glazkami-monstrik-ups-3-v-1-igrushka-grelka-3-v-1-s-vishnevymi-k/> (дата доступа: 18.02.2024).

Club, Integrity Toys, Obitsu, Action Figure, HWN, Chenza Dolls и др.) во всех их вариациях (рис. 3) полностью противоречат канонической русской национальной традиции, так как задают ребенку такой образ идеального человека, который, что крайне опасно для формирующейся личности, в последующих возрастных периодах (Абраменкова, 2010, 2023; Игровая культура..., 2018, 2021-2022; Francis, Mishra, 2009; Retter, 2003; Trawick-Smith et al., 2011) может приводить к девиантным формам поведения (включая асоциальные, аддиктивные и т.п.)⁴. Как полагают Е.О. Смирнова и Е.А. Абдулаева, «куклы с гипертрофированными чертами (огромными губами, непропорционально длинными ногами и т.п.), являются скорее эталоном уродства, а не красоты» (Смирнова, Абдулаева, 2006, с. 85).



Рис. 4. Кукла-паук «Черная WYDOWNA» (для детей 6+) от бренда Unbranded США (страна-изготовитель Китай)

В последние годы промышленное производство наращивает выпуск кукол, приобретающих черты технических устройств (машины, роботы), биологических существ (насекомые, животные, птицы, рыбы) или синтез

⁴ Самые известные живые Барби: стремление к идеалу, пиар или психическое расстройство? URL: <https://kulturologia.ru/blogs/280216/28611/>; Куклы. Часть 1. Мужское / Женское. Выпуск от 19.03.2018. URL: <https://www.1tv.ru/shows/muzhskoezhenskoe/vypuski/kukly-chast-1-muzhskoe-zhenskoe-vypusk-ot-19-03-2018>; Куклы. Часть 2. Мужское / Женское. Выпуск от 20.03.2018 <https://www.1tv.ru/shows/muzhskoezhenskoe/vypuski/kukly-chast-2-muzhskoe-zhenskoe-vypusk-ot-20-03-2018>; Серина Стайлз – Сигна Стаське Борисенко (Живая Мукла). URL: <https://www.youtube.com/watch?v=cg-NfuKsluk>; Кукла Мукла: как стать красивой? URL: <https://smotrim.ru/video/108627>; Пластическая хирургия: МУКЛЫ - новое поколение? URL: <https://omorfia.ru/users/44883/blog/10656>; Мукла. Падение в бездну. URL: <https://dzen.ru/a/XLyD1YbYHwC1S2v1>; Прямой эфир – Люди-куклы: Живые Барби и Кены (13.12.2013). URL: https://vk.com/video-48747096_167393219; Живые Барби и Кены: 6 обезумевших фанатов, которые сделали все, чтобы стать похожими на кумиров. URL: <https://omorfia.ru/users/98502/blog/28223>; Я превратила себя в Барби. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=177u2xiBKZk> (дата доступа: 14.03.2024).

различных объектов как реалистичных, так и вымышленных, мутационных, гибридных и т.п. (рис. 4), вытесняющих человеческое выражение лица и, соответственно, искажающих образ и реального, и идеального человека.

К примеру, по задумке создателей серии игрушек «Монстрические мутации» кукла Нейтон Рот (Neighthan Rot) от компании Mattel, представляет собой гибрид единорога и зомби (рис. 5). Какой персональный образ, учитывая,



Рис. 5. Кукла «Neighthan Rot» (для детей 6+) от бренда Mattel (США)

в том числе, и описательную характеристику куклы⁵, сможет сформировать ребенок, взаимодействуя с этой игрушкой?

Ряд исследователей полагают, что с появлением кукол гибридного типа – человек-паук (Spider-Man), человек-летучая мышь (Batman), черепашка Ниндзя (Teenage Mutant Ninja Turtles), Шрек (Shrek), Халк (Hulk), энгрибердс (Angry birds), миньоны (Minions), всевозможных трансформеров, покемонов, киборгов и пр., навязанных мультсериалами, комиксами, происходит перевоплощение ребенка в супергероев, якобы для борьбы со злом (Francis, Mishra, 2009), тогда как в реальности потенциальная опасность этих игрушек состоит в том, что в сознании ребенка они стирают грань между добром и злом, нравственным и аморальным, опосредовано пропагандируя ярость, агрессию, физическую силу,

⁵ «Я невозможно неуклюжий. Я могу споткнуться даже об ветер. Если вам нужно что-то уронить, разлить или сломать – я именно тот монстр, который вам в этом поможет». URL: <https://www.toybytoy.com/doll/Monster-High-Neighthan-Rot> (дата доступа: 14.03.2024).

бездуховность, внушая детям на бессознательном уровне: будь монстром, дегенератом, дьяволом (Абраменкова, 2010; Игровая культура..., 2017, 2018).

При этом устрашающая, уродливая или эпатажная внешность многих кукол преподносится как эстетически одобряемая, привлекательная. Ребенок же, по мнению, Е.О. Смирновой и Е.А. Абдулаевой, воспроизводит в игре именно «тот характер поведения, который запечатлен в кукле. Например, кукла, которая своим лицом и позой изображает гнев. В руках малыша она вряд ли может спокойно разговаривать, есть, спать, поскольку ее выражение так или иначе выводит на конфликтную ситуацию. Причем разрешить ее трудно, почти невозможно, так как кукла «успокоиться» не может. Заданный образ так силен, что его невозможно изменить» (Смирнова, Абдулаева, 2006, с. 84).

Развивающий эффект таких игрушек весьма сомнителен, хотя отдельные авторы полагают, что негативное влияние подобных игрушек сильно преувеличено, так как «любой предмет может быть использован как во благо, так и во зло» (Игровая культура..., 2018, с. 96).

Вместе с тем Н. Retter убежден, что отсутствие негативных эффектов игры с такими игрушками «здесь и сейчас» не допустимо считать основополагающим критерием оценки их воздействия на развитие ребенка, так как это влияние может быть отсроченным (Retter, 2003). Кроме того, лонгитюдных исследований и результатов, доказывающих или опровергающих неблагоприятное воздействие современных игрушек на развитие личности ребенка, ни в зарубежной, ни в отечественной науке пока не представлено.

Примечательно также, что посредством человекоподобных игрушек, отражающих некрофильские образы (Posey, Sadie, Lucky Black Death, Damien, Andras, Sin и пр.), в сознание ребенка с рождения танатозные установки не только внедряются, но и культивируются (в том числе с помощью СМИ, анимационной и рекламной продукции и пр.) на протяжении всего детства,

формируя устойчивое влечение к семантике смерти, жестокости, разрушения (Понкин, Абраменкова, 2024). Снятие запретов на отвращение к подобным явлениям, полагает В.В. Абраменкова, «ослабление и уничтожение нормальной внутренней цензуры особо опасны для детей и чреваты не только личностными деформациями, но и патологическими изменениями» (Абраменкова, 2010, с. 118).

Особого внимания заслуживает факт предельного натурализма и чрезмерной детализации, свойственный многим современным игрушкам «как максимальное приближение к своему реальному аналогу: куклы-младенцы, которых сложно отличить от живого ребенка; куклы-трупки, куклы с детализированными половыми органами, отправляющие естественные нужды, плюшевые фекалии, которые вызывают чувство отвращения» (Игровая культура..., 2017, с. 24). По мнению ряда исследователей, чем детальнее, натуралистичнее и совершеннее становятся игрушки, тем меньше они пригодны для настоящей, творческой игры, более того, такие игрушки зачастую формируют ригидность, индифферентность чувств, могут провоцировать агрессию (Абраменкова, 2006, 2010; Смирнова, 2013).

В русской традиции игры и игрушки всегда имели позитивный смысл, который общество потребления в настоящее время кардинально изменило вплоть до полной абсурдизации. Как справедливо отмечает В.В. Журина, «отношения человека и куклы, всегда бывшие непростыми, сейчас обострились до предела. Это соотношение: кукла-человек, человек-кукла, крайне неустойчиво. Кукла часто претендует на то, чтобы занять место человека, а человек может быть уподоблен зависимой или бездушной кукле» (Журина, 2012. с. 22).

Спектр влияния игрушки на развитие ребенка достаточно широк. Вместе с тем, ее ключевая функция состоит в подготовке ребенка к жизни в «большом мире», демонстрируя, какие качества и навыки потребуются ему, когда он

вырастет, позволяя и проектировать идеальную форму представленности взрослой жизни, и наметить композицию образа персонального будущего. Иными словами, идея в том, что детские игрушки готовят ребенка к тому или иному варианту будущего. Соответственно, социально одобряемый образ будущего определяет как эмоциональное наполнение игрушек, так и их стилистику (то есть, представления о критериях отличия красивого от безобразного).

Цель настоящего исследования заключалась в выявлении эмоционального наполнения образа современных игрушек (3+ и далее), рекомендуемых производителями и продавцами.

В качестве *гипотезы* выступило предположение о том, что перцептивные свойства детских игрушек противоречивы, их эмоциональное наполнение близко к состояниям равнодушия и безразличия, что искажает образ идеального взрослого и может оказывать неблагоприятное влияние на конструирование ребенком образа будущего.

МЕТОДИКА

Методика, используемая в исследовании, опирается на концепцию существования объективно измеряемого эмоционального наполнения материальных предметов. Каждый предмет, обладающий комплексом перцептивных свойств (например, игрушка или изображение игрушки), уже в силу своей перцептивности является носителем определенных эмоций. Например, яркая окраска предмета связана с эмоциями группы «интерес», а преобладание тусклых, серых тонов – с астеническими эмоциями группы «печаль» (Лидин, 2006; 2016). Объективное эмоциональное наполнение предметов, таким образом, может быть инструментально измерено и проанализировано посредством специальной компьютерной программы.

Сбор стимульного материала по игрушкам (фотографии игрушек (отдельно – в магазинах, отдельно – на сайтах производителей, в маркетплейсах и интернет-магазинах), которые предлагаются для детей от 3 лет и включая подростковый возраст) осуществлялся студентами 3-5 курсов факультета психологии Новосибирского государственного педагогического университета.

К качеству фотографий игрушек, которые выполнялись в магазинах, предъявлялись такие требования: они должны быть четкими; игрушка должна быть снята целиком (во весь рост), а не фрагментом; фон не должен быть ярким, чтобы программа-анализатор могла отличить его от самой игрушки. Обязательными являлись следующие сведения об игрушке: ее название и функциональное предназначение, предполагаемые игровые действия, где произведена (страна, название компании или бренда) и когда, для какого возраста предназначена, из какого материала сделана и т.д.

На основе собранного фото-материала был сформирован массив из 550 изображений для оценки с помощью компьютерного программного комплекса эмоционального наполнения образа игрушек, выставленных на продажу, который был условно разделен на две группы: игрушки для детей дошкольного возраста (150), игрушки для детей старше 7 лет (320) и игрушки (80) без обозначения целевой возрастной группы (остальное).

РЕЗУЛЬТАТЫ И ОБСУЖДЕНИЕ

Первичный анализ ассортимента игровой продукции, предлагаемого изготовителями, магазинами, электронными торговыми площадками и т.п. для детей с маркировкой 3+ и далее, показал ее видимое разнообразие. Зафиксировано, что в общем объеме принятых к оценке фотоматериалов $\frac{1}{3}$ составляют игрушки, направленные на интеллектуальное развитие (паззлы, настольные игры, головоломки, межполушарные и дидактические доски,

лабиринты и пр.) и формирование конструктивных навыков (конструкторы, мозаики, штабелеры и пр.). Практически в равных пропорциях представлены куклы и человекоподобные существа (персонажи мультфильмов и компьютерных игр), мягкие (животные, птицы, реальные и мифические существа и пр.) и интерактивные (роботы, трансформеры, животные и др.) игрушки, оружие (бластеры, штык-ножи, сабли, мечи, пистолеты с глушителем и без него, кинжалы, «когти ужаса», катана, автоматы, дротики и пр.), транспорт (грузовой, легковой, железнодорожный, строительная техника и др.).

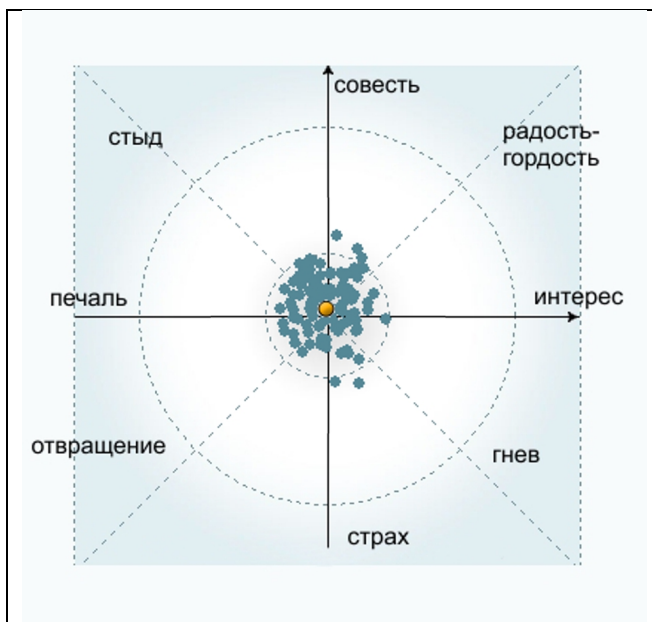


Рис. 6. Результаты анализа эмоционального наполнения фотографий игрушек, маркируемых для категории детей 3+.



Рис. 7. Результаты анализа эмоционального наполнения фотографий игрушек, маркируемых для категории детей 7+.

Примечание: Каждая точка на графике отражает эмоциональное наполнение одной из фотографий. Выделенная точка обозначает центр тяжести кластера точек.

В несколько меньшем количестве предлагаются профессионально-бытовые наборы и комплекты для рукоделия. Причем доля настольно-печатных игр, рекомендованных детям с 7 лет и далее, возрастает по сравнению с предлагаемыми для дошкольного возраста.

Анализ стилистики и эмоционального наполнения игрушек для массового потребителя показал, что эмоциональные состояния, наполняющие игрушки для обеих групп детей различаются незначительно (рис. 6 и 7), независимо от возраста, типа игрушки (мягкие, куклы, настольные игры, конструкторы и пр.) и страны-изготовителя. Практически весь объем анализируемых игрушек эмоционально невыразителен, несмотря на яркие краски и причудливую форму.

Этот парадоксальный эффект возникает из-за того, что отдельные перцептивные атрибуты (то есть, перцептивные качества игрушки) противоречат друг другу. Например, яркий цвет (указывающий на преобладание стенических эмоций группы «интерес») противоречит статичности игрушки, ограниченности ее функциональных возможностей. Статичность указывает на преобладание эмоций астенического типа (группы «печаль»). В результате игрушка, на первый взгляд, выглядит интересной, но при попытке поиграть с ней, оказывается, что она «ничего не умеет». Возникает впечатление, что игрушка обманывает – обещает больше, чем дает.

На рис. 6 и 7 видно, что точки в «пространстве эмоций» образуют плотный, компактный кластер (каждая точка выражает суммарное эмоциональное наполнение одной фотографии). Кластер расположен недалеко от центра координат «пространства эмоций», то есть, эмоциональное наполнение игрушек по сумме перцептивных атрибутов близко к состояниям «равнодушие, безразличие, апатия». Плотность кластера указывает на то, что все игрушки выборки обладают схожими эмоциональными свойствами, они все однотипные, широкий выбор игрушек – это лишь иллюзия. Подобный эффект иллюзорного выбора, когда товары с одинаковыми свойствами предлагаются под разными названиями или в разной упаковке, давно известен под названием «этикеточное изобилие».

Определено, что даже элитные игрушки ценой в несколько тысяч рублей, претендуя на глубокое и продуманное эмоциональное наполнение, на самом деле им не обладают. Приведем несколько примеров.



Подробный анализ перцептивных свойств и эмоционального наполнения серии мягких кукол «Sweet sisters» (рис. 8) показал: эта серия игрушек предлагается детям с 3-х лет одним из крупнейших отечественных производителей – компанией «Оранж». Серия стала победителем конкурса «Золотой медвежонок-2022» в номинации «Лучшие игры и игрушки»⁶. Куклы «Sweet sisters», явно подражая западным образцам, позиционируются создателями как «самые стильные куклы». Куклы яркие, но цветовой ключ высветленный, как бы выгоревший, преобладают холодные оттенки.

Композиционно куклы симметричны, но из-за крупной темной головы центр тяжести куклы смещен вверх (признак тревожности). Тактильные свойства куклы средние, невыразительные. Символика лица и фигуры также слабо акцентирована. В результате различные перцептивные атрибуты куклы

⁶ Победители премии «Золотой медвежонок» 2022 г. URL: [https://www.kidsaward.ru/upload/idoscs/nagradnoy-list-2022-zolotoy-medvezshonok%20\(1\).pdf](https://www.kidsaward.ru/upload/idoscs/nagradnoy-list-2022-zolotoy-medvezshonok%20(1).pdf) (дата доступа: 18.02.2024).

взаимно «гасят» друг друга. В сумме остается только одна слабо выраженная эмоция из группы «радость – гордость». По сути, – это игрушки для селфи, они красиво смотрятся на фотографии, но для развернутой творческой игры не приспособлены, так как малоподвижны и очень однообразны. Какую бы позу им не придали, они все время транслируют одну и ту же эмоцию – тихую радость самолюбования.

Еще одним примером может служить серия игрушек, предлагаемая к новому, 2024 г. – году дракона (рис. 9). Облик плюшевых драконов стилизован под «пацанов» в духе криминальной романтики 1990 годов, – кожаные куртки, золотая цепь, темные очки и пр. Цветовой ключ тусклый и однообразный, как и тактильные свойства игрушек. Композиционно игрушки также выглядят устойчивыми, но гипертрофированная голова противоречит этому впечатлению. Сумма



Рис. 9. Варианты мягких игрушек - новогодних символов «Драконы»

перцептивных атрибутов дает слабо выраженные эмоции из группы «гнев» (такие, как «дерзость»).

Следующий пример относится к куклам, которые, казалось бы, вызывают сильные эмоции. Такие игрушки получили специальное название «экспрессивных» (Expression dolls). Их возникновение и широкая популярность в 1970-1990 гг., вероятно, связана с сильным течением в психологии эмоций – выражением эмоций в мимике человеческого лица. Лидер этого направления Пол Экман выпустил несколько популярных книг, ставших бестселлерами, по

О.А. Белобрыкина, К.Л. Лидин

Современная игрушка и образ будущего

мотивам его работ сняты популярные сериалы («Обмани меня») и мультфильмы («Головоломка»). Одной из первых игрушек в этом направлении



стала знаменитая кукла Saucy Expressions, выпущенная компанией Mattel в 1972 г. Лицо куклы изготовлено из мягкого пластика, а внутри нее помещен довольно сложный механизм. Если покрутить левую руку куклы, ее лицо меняет выражение, и кукла «корчит рожи» (рис. 10).



заставляют вспомнить фильмы ужасов об оживающих игрушках-убийцах (например, культовые фильмы «Чаки», «Повелитель кукол» и др.).

Заметим, что такую же эмоциональную реакцию, но в еще более интенсивном виде вызывают произведения британских скульпторов братьев Чепмен (Jake&Dinos Chapman). Их произведения в виде детских и

подростковых натуралистических фигур с половыми органами вместо носа и рта, сросшихся боками и спинами⁷, вызывают буквально чудовищное впечатление.

Подобное «переосмысление» игрушки довольно активно присутствует в современном западном искусстве. Причем большинство произведений содержат явный мотив отвращения и презрения к детству.

Современные игрушки в стиле Expression dolls, однако, не содержат столь концентрированных эмоций. Например, куклы GiGoDolls отличаются экспрессивной мимикой и искаженными чертами лиц, напоминающими некоторые врожденные генетические заболевания (рис. 11). Тем не менее, анализ показывает, что и в этом случае эмоциональное наполнение образа игрушек противоречиво. Яркое и пестрое, хаотичное цветовое решение противоречит симметричности лица и фигуры. Узкий, однообразный тактильный ключ (то есть, комплекс тактильных ощущений от куклы) уравнивает гротескный характер образа, и так далее. В результате и эти игрушки в целом демонстрируют эмоциональное содержание в области очень слабых переживаний, близких к состоянию безразличия и равнодушия.

Результаты анализа подтверждают мысль В.В. Абраменковой о том, что современные куклы из атрибута детства превратились в патологический атрибут «взрослости», девальвируя само человеческое естество в кукле (Абраменкова, 2023). Причем эта тенденция свойственна и другим типам игрушек.

⁷ URL: <https://zimamagazine.com/2019/09/jake-and-dinos-chapman/>; https://artchive.ru/news/1464~Parad_urodov_ili_ommazh_ (дата доступа: 10.01.2024).



Рис. 12. Конструктор Bionicle «Терак» (для детей 6+) от бренда «LEGO» (страна- производитель Китай)

Например, предлагаемый для мальчиков конструктор Bionicle «Терак» (Терак, Тотемное животное Земли) от бренда «LEGO» (рис. 12), который, по мнению продавцов, «понравится и детям, и взрослым», так как «в состав комплекта, помимо Терака, входит паук-капкан – это новый опасный злодей, который делает процесс игры еще более интересным и захватывающим. Капкан

оснащен устрашающим красным глазом, который и освещает его путь. Терак обладает новой функцией – если нажать на хвост существа, его лапы одновременно поднимаются и готовятся нанести сокрушительный удар».⁸ С одной стороны, тотемному животному присуща охранительная, защитная функция, однако, с другой – постоянно тренируясь в нанесении «сокрушительного удара» ребенок, по сути, отрабатывает навык агрессивного нападения. Подобные тренировки вполне способны привести к тому, что мальчики перестанут в ярости контролировать свои силы, а это уже непосредственная пропаганда зла.

⁸ URL: <https://megamarket.ru/catalog/details/konstruktor-lego-bionicle-terak-totemnoe-zhivotnoe-zemli-71304-100000075633/> (дата доступа: 14.02.2024).



Рис. 13. Игрушка «Shark Bite» (для детей 3+) от бренда «Hot Wheels» (страна-производитель Китай)

Или, к примеру, широко представленные во всех типах магазинов транспортные средства для детской игры, внешний вид которых чрезвычайно разнообразен, что вызывает у детей желание обладать самыми необычными из них. В частности, грузовик «Голодная акула» (Shark Bite) с хранилищем для машинок (бренд «Hot Wheels»), позиционируемый

продавцами как «культовый» и «шикарный» (рис. 13), играя с которым «дети будут с восторгом наводить порядок, наблюдая, как миниатюрные машинки скрываются в огромной пасти».⁹ Метафора игрушки вполне очевидна. Причем в ней исходно предусмотрены стереотипные действия – «глотание и выплевывание машинок», позволяющие ребенку усвоить/освоить только две социально-ролевые позиции – агрессора или жертвы.

Особо следует отметить предлагаемые детям настольно-печатные игры, рекомендуемые в качестве развивающих (например, «Тро-ло-ло», «Шлеп-усы», «Плюющий верблюд», «Операция» и пр.). Так, например, игра «Думай, как нейросеть» (рис. 14) торговой марки компании «Сима-ленд», предлагаемая для группового взаимодействия, преподносится



**УГАДАЙ КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА,
ИЗ КОТОРЫХ СГЕНЕРИРОВАНЫ КАРТИНКИ.**

Рис. 14. Настольная игра «Думай, как нейросеть» (для детей 10+) от бренда «Лас Играс» (Россия).

⁹ URL: <https://toys.winny.ru/catalog/product/W0000485854/> (дата доступа: 14.02.2024).

покупателю как «уникальная и современная». Насколько это справедливо мы не беремся оценивать, но считаем нужным отметить принципиальную особенность нейросетей: как и любая компьютерная программа, нейросеть не способна переживать эмоции и ставить самостоятельные цели. Компьютер может иногда имитировать эмоции, но на самом деле «человек, думающий как нейросеть» – это человек, лишенный эмоций.

Примечательно, что настольные игры со столь сомнительным «развивающим» эффектом часто удостоиваются звания победителя. В частности, по результатам конкурса Национальной премии в сфере товаров и услуг для детей «Золотой медвежонок – 2023» в номинации «Лучшие игрушки и игры» 2 место было присуждено настольной игре «Имаджинариум «Страшилки»», предлагаемой ООО «Космодром» (Россия)¹⁰ детям с 6+. Создатели игры позиционируют ее как «*жутко* интересный и *ужасно* симпатичный «Имаджинариум Страшилки» – это новый выпуск популярной игры о воображении и ассоциациях. Мы не меняли основные правила, только создали новые иллюстрации. Здесь вы найдете *страшных* и *милых, пугающих* и *привлекательных существ*, о которых по ночам рассказывают страшилки...».¹¹ Учитывая, что дошкольный возраст сензитивен для развития продуктивного воображения при участии эмоций как ведущей психической функции (Кравцов, Кравцова, 2017; Медведева, Шишова, 2012; Мухина, 2005), можно только догадываться о вероятностных рисках нанесения ущерба психологическому здоровью играющего в подобные игры ребенка.

Результаты анализа дают основание с уверенностью полагать, что эмоционально-образное наполнение современных детских игрушек отражает

¹⁰ Объявлены победители премии «Золотой медвежонок» 2023 г. URL: <https://www.kidsaward.ru/news/novosti/obyavleny-pobediteli-premii-zolotoy-medvezhonok/> (дата доступа: 21.03.2024).

¹¹ Имаджинариум Страшилки URL: https://cosmodrome.games/catalog/for_all/imadzhinarium-strashilki/ (дата доступа: 21.03.2024).

О.А. Белобрыкина, К.Л. Лидин

Современная игрушка и образ будущего

состояния, близкие к равнодушию и безразличию, искажая образ идеального взрослого и оказывая, тем самым, неблагоприятное влияние на конструирование ребенком образа будущего.

Обобщая, можно отметить, что сегодняшние игрушки тормозят развитие эмоциональной сферы ребенка: она несимметрична – одни эмоции развиваются за счет других; сильные эмоции (радость, энтузиазм, страх, стыд, совесть и пр.) гасятся, так как они табуированы (Белобрыкина, 2005, 2016), а массовая игрушка воплощает в себе эти запреты. Эмоциональная сфера ребенка становится ограниченной и несимметричной (перекошенной), а вместе с «эмоциональной импотенцией» наступает и атрофия способности к целеполаганию, вне которого невозможно конструирование образа будущего как желаемого результата, соответствующего индивидуальным представлениям человека о счастье.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Игрушка как особый социокультурный феномен уходит своими корнями глубоко в прошлое, отражает настоящее и задает вектор (перспективу) будущего – в этом и состоит ее латентный социально-психологический ресурс. Однако развивающий потенциал игрушки, ее педагогическую «полезность» взрослые, прежде всего родители и педагоги, сегодня либо вовсе не учитывают, либо целиком доверяются прилагаемой аннотации, в которой производитель пишет все, что хочет, лишь бы повысить потребительский спрос на предлагаемый товар. Отсутствие каких-либо ценностных ориентиров на рынке игрушек (как у производителей, так и у покупателей) приводит к их бесконтрольному производству, бессистемной закупке и бессмысленному потреблению. Создается впечатление, что производители игрушек пытаются конкурировать с предельно яркими, насыщенными и динамичными образами

компьютерных игр и мультфильмов, но безнадежно проигрывают это соревнование.

В целом, анализ ситуации в нашей стране, сложившейся сегодня вокруг детской игры и игрушек, позволяет констатировать, что современное общество находится в критическом состоянии и от того, как социум это осознает и найдет способ выхода из него, будет зависеть то, в какое будущее попадут современные дети и мы вместе с ними. Опасность современных массовых игрушек заключается в тех образах, которые они несут. Фактически, образы, заложенные в игрушках, готовят ребенка к жизни в обществе, которое на наших глазах уходит в прошлое, породив множество катастрофических последствий. Проблема, однако, заключается в том, что обществу и специалистам нечего предложить взамен. Если бы мы могли внятно ответить на вопрос: а к какому будущему надо готовить детей? – тогда, возможно, появилась бы четкая основа для критики современной массовой игрушки. А так получается – то, что есть, это плохо, а как надо, мы не знаем...

Сегодня виртуальность, порожденная компьютерными играми и интерактивными технологиями, не просто шагнула в жизнь, а начала ее активно вытеснять. Игра уходит из дошкольного возраста, где сконцентрировано ее основное предназначение, и начинает расцветать в школьном возрасте и даже у взрослых. Дошкольники играют все меньше, а взрослые – все больше (Белобрыкина и др., 2021). Но если в дошкольном возрасте игра развивает, является ведущей деятельностью, ребенок играет в то, чего он еще не может прожить в реальности, то в более старшем возрасте игра – это выстраивание параллельной реальности и уход от нормальной жизни. Вероятно, единственное, что мы можем предположить относительно будущего – оно не будет повторением ни прошлого, ни настоящего.

О.А. Белобрыкина, К.Л. Лидин

Современная игрушка и образ будущего

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- Абраменкова В.В.* Во что играют наши дети?: игрушка и антиигрушка. М.: Лепта-пресс, Яуза, Эксмо, 2006.
- Абраменкова В.В.* Социальная психология детства: учебное пособие. М.: ПЕР СЭ, 2008.
- Абраменкова В.В.* Игра и игрушка в детской субкультуре и ответственность взрослых // Вестник практической психологии образования. 2010. Т. 7. № 4. С. 110-119.
- Абраменкова В.В.* Кукла как культурный код: пеленашка VS барби // Психологическая газета. 20.09.2023. URL: <https://psy.su/feed/11600/> (дата доступа: 04.01.2024).
- Белобрыкина О.А.* Специфика распознавания эмоций детьми старшего дошкольного возраста в зависимости от отношения матери к ребенку // Наука и образование: материалы IX Всероссийской конференции студентов, аспирантов и молодых ученых. В 6 т. Т. 5. Ч. 1: Психология и педагогика. Томск: ИНЛ ТГПУ, 2005. С. 59-71.
- Белобрыкина О.А.* Ретроспектива проблемы семантики детской игрушки как психологического феномена // Сборник доклады от Годишна университетска научна конференция. Т. 12: Научно направление «Педагогически и хуманитарни науки». Велико Търново: Издателски комплекс на НВУ «Васил Левски», 2014. С. 225-235.
- Белобрыкина О.А.* Особенности эмоционального развития дошкольников в современных условиях // Смальта. 2016. № 1. С. 9-15.
- Белобрыкина О.А.* Ребенок вне игры: трансформации игровой деятельности в современном детстве // Современное дошкольное образование. 2021. № 3 (105). С. 24-32. DOI: 10.24412/1997-9657-2021-3105-24-32.
- Белобрыкина О.А., Лидин К.Л.* Эмоциональное содержание современных детских игрушек // Современное дошкольное образование. 2024. № 2. (122). С. 48-59. DOI: 10.24412/2782-4519-2024-2122-48-59.
- Белобрыкина О.А., Сергеева Е.А., Шаманаева М.А.* Нормативно-правовые основы верификации социально-психологического профиля игрового аддикта // Современная реальность в социально-психологическом контексте – 2021: Сборник научных трудов / Под науч. ред. О.А. Белобрыкиной, М.И. Кошеновой. Новосибирск: Изд-во НГПУ, 2021. С. 172-180.
- Белобрыкина О.А., Шамшикова О.А.* Игрушка как переходный объект // Социально-педагогические, психологические и философские аспекты формирования личности в культуре современной России. Бирск: БирГСПА, 2006. С. 199-207.
- Берн Э.* Игры, в которые играют люди: Психология человеческих взаимоотношений. М.: Бомбора, 2023.
- Бодрийяр Ж.* Симулякры и симуляция. М. Рипол-классик, 2015.

О.А. Белобрыкина, К.Л. Лидин

Современная игрушка и образ будущего

- Гидденс Э.* Ускользящий мир: как глобализация меняет нашу жизнь. М.: «Весь Мир», 2004.
- Дебор Г.Э.* Общество спектакля. М.: Логос, 2000
- Журавлев А.Л., Ковалева Ю.В.* Современные глобальные вызовы и задачи глобальной психологии // Социально-психологическая оценка рисков современной реальности: очевидное и вероятное: монография / Под науч. ред. О.А. Белобрыкиной. Новосибирск: Изд-во НГПУ, 2017. С. 8-14.
- Журина В.В.* Феномен куклы в художественной культуре // Человек. Культура. Образование. 2012. № 4 (6). С. 15-23.
- Игровая культура современного детства: Материалы I Международной научно-практической конференции / Под ред. Е.И. Ивановой. В 2 т. Т. 1. М.: НАИР, 2017.
- Игровая культура современного детства: Сборник статей II Международной научно-практической конференции / Под ред. Орловой И.А., Нисской А.К., Цаплиной О.В., Шеиной Е.Г., Кириллова И.Л., Хайдарпашич М.Р. М.: НАИР, 2018.
- Игровая культура современного детства: Сборник статей III Международной научно-практической конференции / под. ред. Цицулиной А.В. М.: АИДТ/НАИР, 2021-2022.
- Ильин В.И.* Общество потребления: теоретическая модель и российская реальность // Мир России. 2010. № 14(2). С. 3-40.
- Кошенова М.И., Волохова В.И., Клепикова Н.М.* Характеристики темпоральной компетентности личности в зависимости от сформированности психологических границ // Институт психологии Российской академии наук. Социальная и экономическая психология. 2021. Т. 6. № 3(23). С. 149-173. DOI: 10.38098/ipran.sep_2021_23_3_06.
- Кравцов Г.Г., Кравцова Е.Е.* Психология игры. Культурно-исторический подход. М.: Изд-во «Левь», 2017.
- Лидин К.Л.* Психологические механизмы воздействия образа на эмоциональную сферу личности. Иркутск: ИрГУ, 2004.
- Лидин К.Л.* К вопросу о психологической экспертизе игрушек (на примере куклы Барби) // Развитие человека в современном мире: Материалы Всероссийской научно-практической конференции / Под науч. ред. О.А. Белобрыкиной, О.А. Шамшиковой. Новосибирск: Изд. НГПУ, 2006. С. 128-140.
- Лидин К.Л.* Психологическая экспертиза в урбанистике // Психологическая экспертиза: современность и тенденции развития: монография / Под науч. ред. О.А. Белобрыкиной, В.Л. Дресвянникова. Новосибирск: «Немо Пресс», 2016. С. 128-160.
- Медведева И.Я. Шишова Т.Л.* Бомбы в сахарной глазури. Технологии обмана. Рязань: Зерна-Слова, 2012.
- Мухина В.С.* Дети и куклы: таинство взаимодействия // Феноменология развития и бытия

О.А. Белобрыкина, К.Л. Лидин

Современная игрушка и образ будущего

личности: избранные психологические труды. М.: МПСИ; Воронеж: МОДЭК, 1999. С. 426-433.

Мухина В.С. Таинство детства: В 2 т. Екатеринбург: У-Фактория, 2005.

Нестик Т.А., Журавлев А.Л. Психология глобальных рисков. М.: Изд-во «Институт психологии РАН», 2018.

Питайкина А.А., Белобрыкина О.А. Симулякры развития в современной мультипликации (на примере экспертной оценки мультфильма «Фердинанд») // Вестник по педагогике и психологии Южной Сибири. 2018. № 1. С. 58-76.

Полак Ф. Образ будущего // Мир нашего завтра: Антология современной классической прогностики / Сост. И.В. Бестужев-Лада. М.: Эксмо, 2003. С. 220-233.

Понкин И.В., Абраменкова В.В. Антиигрушки: актуальность проблемы, понятие и классификация // National Interest: Аналитика. 24.01.2024. URL: <http://nationalinterest.world/analitika/ponkin-iv-abramenkova-vv-antiigruski-aktualnost-problemy-ponatie-i-klassifikacia> (дата доступа: 12.02.2024).

Слюсарев В.В., Хусяинов Т.М. «Цифровой эксгибиционизм»: самоидентификация личности в условиях информационного общества // Научные ведомости Белгородского государственного университета. Серия: Философия. Социология. Право. 2019. Т. 44. № 3. С. 434-442.

Смирнов С.Д., Чумакова М.А., Корнилова Т.В. Образ мира в динамическом контроле неопределенности // Вопросы психологии. 2016. № 4. С. 3-13.

Смирнова Е.О. Во что играют наши дети? Игры и игрушки в зеркале психолога. М.: Ломоносов, 2013.

Смирнова Е.О., Абдулаева Е.А. Куклы нашего времени // Вестник практической психологии образования. 2006. Т. 3. № 2. С. 81-85.

Смирнова Е.О., Филиппова И.В. Образная игрушка как средство развития сознания дошкольника // Психологическая наука и образование. 2008. Т. 13. № 3. С. 62-71.

Хейзинга Й. Homo Ludens. Человек играющий. М.: Азбука, 2022.

Хусяинов Т.М. Микронационализм и виртуализация государства: между протестом и социализацией // Современная социальная реальность: вызовы, риски, перспективы: монография / Под науч. ред. О.А. Белобрыкиной. Новосибирск: НГПУ, 2019. С. 18-28.

Чикова И.В., Мантрова М.С. Психологические особенности игровой деятельности современных дошкольников // Азимут научных исследований: педагогика и психология. 2021. № 4 (37).

Эльконин Б.Д. Кризис детства и основания проектирования форм детского развития // Вопросы психологии. 1992. № 3. С. 7-13.

О.А. Белобрыкина, К.Л. Лидин

Современная игрушка и образ будущего

Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: ВЛАДОС, 1999.

Chan M.H.M., Wang Z., Devine R.T., Hughes C. Parental mental-state talk and false belief understanding in Hong Kong children // *Cognitive Development*. 2020. V. 55. DOI: 10.1016/j.cogdev.2020.100926 (дата доступа: 18.02.2024).

Dag N.C., Turkkan E., Kacar A., Dag H. Children's only profession: Playing with toys // *North Clin Istanb*. 2021. V. 8. Is. 4. P. 414-420. DOI: 10.14744/nci.2020.48243.

Francis A., Mishra P. Is AIBO Real? Understanding children's beliefs about and behavioral interactions with anthropomorphic toys: Andrea Francis, Punya Mishra // *Journal of Interactive Learning Research*. 2009. V. 20. Is. 4. P. 405-422.

Hashmi S., Vanderwert R.E., Paine A.L., Gerson S.A. Doll play prompts social thinking and social talking: Representations of internal state language in the brain // *Developmental Science*. 2022. V. 25. Is. 2. DOI: 10.1111/desc.13163.

Retter H. Evaluation of toys today – against the background of contemporary changes in society and socialization // *Toys in educational and socio-cultural contexts. Toy research in the late twentieth century. Part 1*. Stockholm: Stockholm International Toy Research Centre (SITREC), 2003. S. 171-180.

Trawick-Smith J., Russell H., Swaminathan S. Measuring the effects of toys on the problem-solving, creative and social behaviours of preschool children // *Early Child Development and Care*. 2011. V. 181. Is. 7. Pp. 909-927. DOI:10.1080/03004430.2010.503892.

BIBLIOGRAFICHESKIJ SPISOK

Abramenkova V.V. Vo chto igrayut nashi deti?: igrushka i antiigrushka. M.: Lepta-press, YAuza, Eksmo, 2006.

Abramenkova V.V. Social'naya psihologiya detstva: uchebnoe posobie. M.: PER SE, 2008.

Abramenkova V.V. Igra i igrushka v detskoj subkul'ture i otvetstvennost' vzroslyh // *Vestnik prakticheskoy psihologii obrazovaniya*. 2010. T. 7. № 4. S. 110-119.

Abramenkova V.V. Kukla kak kul'turnyj kod: pelenashka VS barbi // *Psihologicheskaya gazeta*. 20.09.2023. URL: <https://psy.su/feed/11600/> (data dostupa: 04.01.2024).

Belobrykina O.A. Specifika raspoznavaniya emocij det'mi starshego doshkol'nogo vozrasta v zavisimosti ot otnosheniya materi k rebenku // *Nauka i obrazovanie: materialy IX Vserossijskoj konferencii studentov, aspirantov i molodyh uchenyh*. V 6 t. T. 5. CH. 1: Psihologiya i pedagogika. Tomsk: INL TGPU, 2005. S. 59-71.

Belobrykina O.A. Retrospektiva problemy semantiki detskoj igrushki kak psihologicheskogo fenomena // *Sbornik dokladi ot Godishna universitetska nauchna konferenciya*. T. 12: Nauchno napravlenie «Pedagogicheski i humanitarni nauki». Veliko T"rnovo: Izdatelski kompleks na NVU «Vasil Levski», 2014. S. 225-235.

О.А. Белобрыкина, К.Л. Лидин

Современная игрушка и образ будущего

- Belobrykina O.A. Osobennosti emocional'nogo razvitiya doshkol'nikov v sovremennyh usloviyah // Smal'ta. 2016. № 1. S. 9-15.
- Belobrykina O.A. Rebenok vne igrы: transformacii igrovой deyatel'nosti v sovremennom detstve // Sovremennoe doshkol'noe obrazovanie. 2021. № 3 (105). S. 24-32. DOI: 10.24412/1997-9657-2021-3105-24-32.
- Belobrykina O.A., Lidin K.L. Emocional'noe sodержanie sovremennyh detskih igrushek // Sovremennoe doshkol'noe obrazovanie. 2024. № 2. (122). S. 48-59. DOI: 10.24412/2782-4519-2024-2122-48-59.
- Belobrykina O.A., Sergeeva E.A., SHamanaeva M.A. Normativno-pravovye osnovy verifikacii social'no-psihologicheskogo profilya igrovogo addikta // Sovremennaya real'nost' v social'no-psihologicheskom kontekste – 2021: Sbornik nauchnyh trudov / Pod nauch. red. O.A. Belobrykinoy, M.I. Koshenovoj. Novosibirsk: Izd-vo NGPU, 2021. S. 172-180.
- Belobrykina O.A., SHamshikova O.A. Igrushka kak perekhodnyj ob'ekt // Social'no-pedagogicheskie, psihologicheskie i filosofskie aspekty formirovaniya lichnosti v kul'ture sovremennoj Rossii. Birsk: BirGSPA, 2006. S. 199-207.
- Bern E. Igrы, v kotorye igrayut lyudi: Psihologiya chelovecheskih vzaimootnoshenij. M.: Bombora, 2023.
- Bodriyar ZH. Simulyakry i simulyaciya. M. Ripol-klassik, 2015.
- Giddens E. Uskol'zayushchij mir: kak globalizaciya menyaet nashu zhizn'. M.: «Ves' Mir», 2004.
- Debor G.E. Obshchestvo spektaklya. M.: Logos, 2000
- ZHuravlev A.L., Kovaleva YU.V. Sovremennye global'nye vyzovy i zadachi global'noj psihologii // Social'no-psihologicheskaya ocenka riskov sovremennoj real'nosti: ochevidnoe i veroyatnoe: monografiya / Pod nauch. red. O.A. Belobrykinoy. Novosibirsk: Izd-vo NGPU, 2017. S. 8-14.
- ZHurina V.V. Fenomen kukly v hudozhestvennoj kul'ture // CHelovek. Kul'tura. Obrazovanie. 2012. № 4 (6). S. 15-23.
- Igrovaya kul'tura sovremennogo detstva: Materialy I Mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoy konferencii / Pod red. E.I. Ivanovoj. V 2 t. T. 1. M.: NAIR, 2017.
- Igrovaya kul'tura sovremennogo detstva: Sbornik statej II Mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoy konferencii / Pod red. Orlovoj I.A., Nisskoj A.K., Caplinoj O.V., SHEinoj E.G., Kirillova I.L., Hajdarpashich M.R. M.: NAIR, 2018.
- Igrovaya kul'tura sovremennogo detstva: Sbornik statej III Mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoy konferencii / pod. red. Ciculinoy A.V. M.: AIDT/NAIR, 2021-2022.
- Il'in V.I. Obshchestvo potrebleniya: teoreticheskaya model' i rossijskaya real'nost' // Mir Rossii. 2010. № 14(2). S. 3-40.
- Koshenova M.I., Volohova V.I., Klepikova N.M. Harakteristiki temporal'noj kompetentnosti

О.А. Белобрыкина, К.Л. Лидин

Современная игрушка и образ будущего

lichnosti v zavisimosti ot sformirovannosti psihologicheskikh granic // Institut psihologii Rossijskoj akademii nauk. Social'naya i ekonomicheskaya psihologiya. 2021. T 6. № 3(23). S. 149-173. DOI: 10.38098/ipran.sep_2021_23_3_06.

Kravcov G.G., Kravcova E.E. Psihologiya igry. Kul'turno-istoricheskij podhod. M.: Izd-vo «Lev'», 2017.

Lidin K.L. Psihologicheskie mekhanizmy vozdejstviya obraza na emocional'nyuyu sferu lichnosti. Irkutsk: IrGU, 2004.

Lidin K.L. K voprosu o psihologicheskoy ekspertize igrushek (na primere kukly Barbi) // Razvitie cheloveka v sovremennom mire: Materialy Vserossijskoj nauchno-prakticheskoy konferencii / Pod nauch. red. O.A. Belobrykinoj, O.A. SHamshikovoju. Novosibirsk: Izd. NGPU, 2006. S. 128-140.

Lidin K.L. Psihologicheskaya ekspertiza v urbanistke // Psihologicheskaya ekspertiza: sovremennost' i tendencii razvitiya: monografiya / Pod nauch. red. O.A. Belobrykinoj, V.L. Dresvyannikova. Novosibirsk: «Nemo Press», 2016. S. 128-160.

Medvedeva I.YA. SHishova T.L. Bomby v saharnoj glazuri. Tekhnologii obmana. Ryazan': Zerna-Slova, 2012.

Muhina V.S. Deti i kukly: tainstvo vzaimodejstviya // Fenomenologiya razvitiya i bytiya lichnosti: izbrannye psihologicheskie trudy. M.: MPSI; Voronezh: MODEK, 1999. S. 426-433.

Muhina V.S. Tainstvo detstva: V 2 t. Ekaterinburg: U-Faktoriya, 2005.

Nestik T.A., ZHurvlev A.L. Psihologiya global'nyh riskov. M.: Izd-vo «Institut psihologii RAN», 2018.

Pitajkina A.A., Belobrykina O.A. Simulyakry razvitiya v sovremennoj mul'tiplikacii (na primere ekspertnoj ocenki mul'tfil'ma «Ferdinand») // Vestnik po pedagogike i psihologii YUzhnoj Sibiri. 2018. № 1. S. 58-76.

Polak F. Obraz budushchego // Mir nashego zavtra: Antologiya sovremennoj klassicheskoy prognostiki / Sost. I.V. Bestuzhev-Lada. M.: Eksmo, 2003. S. 220-233.

Ponkin I.V., Abramenkova V.V. Antiigrushki: aktual'nost' problemy, ponyatie i klassifikaciya // National Interest: Analitika. 24.01.2024. URL: <http://nationalinterest.world/analitika/ponkin-iv-abramenkova-vv-antiigruski-aktualnost-problemy-ponatie-i-klassifikacia> (data dostupa: 12.02.2024).

Slyusarev V.V., Husyainov T.M. «Cifrovoy eksbibicionizm»: samoidentifikaciya lichnosti v usloviyah informacionnogo obshchestva // Nauchnye vedomosti Belgorodskogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya: Filosofiya. Sociologiya. Pravo. 2019. T. 44. № 3. S. 434-442.

Smirnov S.D., CHumakova M.A., Kornilova T.V. Obraz mira v dinamicheskom kontrole neopredelennosti // Voprosy psihologii. 2016. № 4. S. 3-13.

Smirnova E.O. Vo chto igrayut nashi deti? Igry i igrushki v zerkale psihologa. M.: Lomonosov,

О.А. Белобрыкина, К.Л. Лидин

Современная игрушка и образ будущего

2013.

Smirnova E.O., Abdulaeva E.A. Kukly nashego vremeni // Vestnik prakticheskoy psihologii obrazovaniya. 2006. T. 3. № 2. S. 81-85.

Smirnova E.O., Filippova I.V. Obraznaya igrushka kak sredstvo razvitiya soznaniya doshkol'nika // Psihologicheskaya nauka i obrazovanie. 2008. T. 13. № 3. S. 62-71.

Hejzinga J. Homo Ludens. СHеловек igraushchij. M.: Azbuka, 2022.

Husyainov T.M. Mikronacionalizm i virtualizaciya gosudarstva: mezhdru protestom i socializaciej // Sovremennaya social'naya real'nost': vyzovy, riski, perspektivy: monografiya / Pod nauch. red. O.A. Belobrykinoj. Novosibirsk: NGPU, 2019. S. 18-28.

CHikova I.V., Mantrova M.S. Psihologicheskie osobennosti igrovoj deyatel'nosti sovremennyh doshkol'nikov // Azimut nauchnyh issledovanij: pedagogika i psihologiya. 2021. № 4 (37).

El'konin B.D. Krizis detstva i osnovaniya proektirovaniya form detskogo razvitiya // Voprosy psihologii. 1992. № 3. S. 7-13.

El'konin D.B. Psihologiya igry. M.: VLADOS, 1999.

Chan M.H.M., Wang Z., Devine R.T., Hughes C. Parental mental-state talk and false belief understanding in Hong Kong children // Cognitive Development. 2020. V. 55. DOI: 10.1016/j.cogdev.2020.100926 (data dostupa: 18.02.2024).

Dag N.C., Turkkan E., Kacar A., Dag H. Children's only profession: Playing with toys // North Clin Istanb. 2021. V. 8. Is. 4. R. 414-420. DOI: 10.14744/nci.2020.48243.

Francis A., Mishra P. Is AIBO Real? Understanding children's beliefs about and behavioral interactions with anthropomorphic toys: Andrea Francis, Punya Mishra // Journal of Interactive Learning Research. 2009. V. 20. Is. 4. P. 405-422.

Hashmi S., Vanderwert R.E., Paine A.L., Gerson S.A. Doll play prompts social thinking and social talking: Representations of internal state language in the brain // Developmental Science. 2022. V. 25. Is. 2. DOI: 10.1111/desc.13163.

Retter H. Evaluation of toys today – against the background of contemporary changes in society and socialization // Toys in educational and socio-cultural contexts. Toy research in the late twentieth century. Part 1. Stockholm: Stockholm International Toy Research Centre (SITREC), 2003. S. 171-180.

Trawick-Smith J., Russell H., Swaminathan S. Measuring the effects of toys on the problem-solving, creative and social behaviours of preschool children // Early Child Development and Care. 2011. V. 181. Is. 7. Pr. 909-927. DOI:10.1080/03004430.2010.503892.

О.А. Белобрыкина, К.Л. Лидин

Современная игрушка и образ будущего

CONTEMPORARY TOY AND IMAGE OF THE FUTURE

O.A. Belobrykina*, K.L. Lidin**

*Ph.D. (psychology), associate professor, department of social psychology and victimology, FSFEE HE «Novosibirsk State Pedagogical University»; 28, Vilyuyskaya str., Novosibirsk, 630126; e-mail: olga.belobrykina@gmail.com

**Ph.D. (technics), expert, Compatriot's Union Federatio; 35, Mirchev str., Sofia, Republic of Bulgaria; e-mail: lidinkl@hotmail.com

Summary. The article discusses the problem of modern children's toys as a factor in the construction of the image of the future. Phenomena of games and toys were analyzed from the standpoint of philosophy, cultural studies, social psychology. The toy is regarded as a material object – the bearer of the image the main content of which is the emotions that fill it. In this capacity, the toy historically acts as an intergenerational translator of culture and is one of the most important factors in the socialization of the child. It is noted, The Global Risks Situation, experienced by the world community and implemented in the form of care in gaming spaces, naturally focused the attention of researchers on the identification of socio-psychological mechanisms and means of shaping the image of the future, among which, in the conditions of consumer society, game and toy in all their social and age diversity were included. Objective The research was to identify the emotional content of those images that carried on by modern children's toys, recommended by manufacturers and sellers for different age groups (3+ and 7+). The analysis is based on theory, linking the external (perceptual) properties of an object or its image with emotions, Filling the object. Based on the theory developed a computer program «Image expert», Quantify the emotional content of images in digital form. 550 images of toys were analyzed, Available in Children's Products Stores, on the websites of manufacturers and the most popular marketplaces on the Internet. Primary analysis of the range of game products for children, proposed by manufacturers and sellers, showed, In general, toys of intellectual and constructive orientation prevail... Analysis of stylistics and emotional content showed, that their emotional state in both age groups of children (3+ and 7+) differs slightly, Regardless of the type of toy., and manufacturer countries. Despite the bright colors and bizarre shape, Almost the entire sample size shows conflicting perceptual properties. Individual elements of toys contradict and mutually «extinguish» each other. As a result, the emotional filling of the image that carried on by toys reflects the state close to indifference and indifference. According to the authors, distorts the image of the ideal adult and has an adverse effect on the design of the child and image of the future.

Keywords: game, children's toy, mass toy, modern toy market, doll, ideal form of adulthood, image of the future, emotional image, risk of developmental disorders.