
НАУЧНАЯ ЖИЗНЬ
SCIENTIFIC LIFE

Семинар «Виртуальная реальность современного детства»

Е.О. Смирнова*,
ФГБОУ ВО МГППУ, Москва, РФ,
smirneo@mail.ru

Н.Ю. Матушкина**,
ФГБОУ ВО МГППУ, Москва, РФ,
nataliamoyseeva@gmail.com

В статье представлены материалы семинара, посвященного внедрению компьютерных технологий в раннее и дошкольное детство. В семинаре участвовали как специалисты по компьютерным играм, так и ученые и практики, работающие с детьми раннего и дошкольного возраста (психологи, психиатры, педиатры и др.). Практически все участники подчеркивали актуальность и остроту данной проблемы. Социологические исследования показывают интенсивное проникновение компьютерных технологий в раннее детство начиная с младенческого возраста. Были продемонстрированы образцы компьютерных игр для детей младенческого, раннего и дошкольного возраста; представлены результаты пилотажного сравнительного исследования деятельности детей с реальным материалом и в электронном виде. Обсуждалось влияние компьютерных игр на развитие маленьких детей, роль родителей в приобщении детей к компьютеру, возможные критерии оценки компьютерных игр для детей. В заключение семинара была зафиксирована необходимость определенной научной позиции, с которой можно оценить сложившуюся ситуацию.

Ключевые слова: компьютерные технологии, компьютерные игры, игры, планшеты, гаджеты, раннее детство, психическое развитие, электронные игрушки.

Workshop on Virtual Reality of Modern Childhood

Е.О. Smirnova,
Moscow State University of Psychology & Education, Moscow, Russia,
smirneo@mail.ru

Для цитаты:

Смирнова Е.О., Матушкина Н.Ю. Семинар «Виртуальная реальность современного детства» // Культурно-историческая психология. 2017. Т. 13. № 2. С. 71–76. doi: 10.17759/chp.2017130208

For citation:

Smirnova E.O., Matushkina N.Yu. Workshop on Virtual Reality of Modern Childhood. *Kul'turno-istoricheskaya psikhologiya = Cultural-historical psychology*, 2017. Vol. 13, no. 2, pp. 71–76. (In Russ., abstr. in Engl.). doi: 10.17759/chp.2017130208

* Смирнова Елена Олеговна, доктор психол. наук, профессор, руководитель Центра психолого-педагогической экспертизы игрушек ФГБОУ ВО МГППУ, Москва, РФ. E-mail: smirneo@mail.ru

** Матушкина Наталья Юрьевна, руководитель информационно-аналитического отдела Центра психолого-педагогической экспертизы игрушек ФГБОУ ВО МГППУ, Москва, РФ. E-mail: nataliamoyseeva@gmail.com

Smirnova Elena Olegovna, PhD in Psychology, Professor, Head of the Center for Psychological and Pedagogical Expertise of Toys, Moscow State University of Psychology & Education, Moscow, Russia. E-mail: smirneo@mail.ru

Moiseyeva/Matushkina Natalia Yuryevna, Head of Information and Analytics Department, Center for Psychological and Pedagogical Expertise of Toys, Moscow State University of Psychology & Education, Moscow, Russia. E-mail: nataliamoyseeva@gmail.com

N. Yu. Matushkina,

Moscow State University of Psychology & Education, Moscow, Russia,
nataliamoyseeva@gmail.com

The paper presents materials of a workshop on the role of computer technologies in early and preschool childhood. Among the participants of the workshop were specialists in computer games, researchers and practitioners working with children of that age (psychologists, psychiatrists, pediatricians and others). Almost everybody agreed that the topic of the workshop was highly relevant. Recent sociological studies show that computer technologies have literally infiltrated early childhood and even infancy. Examples of computer games for infants, toddlers and preschoolers were demonstrated at the workshop, as well as the outcomes of a pilot comparative research on child activity with 'real' and electronic materials. The participants discussed the impact of computer games on the development of young children, the role of parents in introducing computers to children, and possible criteria in the evaluation of computer games for children. It was acknowledged that there is an obvious need for a specific scientific attitude that would help analyse the current situation.

Keywords: computer technologies, computer games, games, tablets, gadgets, early childhood, mental development, electronic games.

Новые технологии в виде компьютеров, планшетов и других гаджетов активно вторгаются в жизнь наших детей начиная с первых месяцев жизни. Это «безобидное» занятие радикально меняет формы деятельности и общения детей, что вполне устраивает не только детей, но и родителей. Востребованность разнообразных компьютерных программ для маленьких детей очень высока. Данная область компьютерных технологий (КТ) бурно развивается и стала большой статьей успешного бизнеса. Это новое явление современного детства бросает вызов психологам и, безусловно, нуждается в осмыслении и исследованиях. Если воздействие компьютерных игр (КИ) на подростков и взрослых неоднократно становилось предметом исследований, то роль КТ в раннем детстве остается практически неисследованной. Между тем известно, что ранний возраст является наиболее ответственным периодом, когда закладываются основные человеческие способности: общение и отношение к сверстникам, образ себя, речь, восприятие, познавательная активность, наглядно-действенное мышление и пр. Отражается ли использование КИ на формировании этих процессов? С какого возраста возможно приобщение детей к виртуальной реальности? Можно ли рекомендовать КИ маленьким детям и какие именно?

Эти вопросы были поставлены перед участниками семинара, организованного Центром психолого-педагогической экспертизы игрушек МППУ. Однако далеко не на все вопросы мы получили ответы. Тем не менее разговор был очень острый и интересный.

В семинаре участвовали как специалисты по компьютерным играм, так и ученые и практики, работающие с детьми раннего и дошкольного возраста (психологи, психиатры, педиатры и др.). Практически все участники подчеркивали актуальность и остроту данной проблемы и практическое отсутствие качественных содержательных исследований.

Вместе с тем в социологических ориентированных исследованиях получены многочисленные и достаточно интересные данные.

Так, в докладе *Г.У. Солдатовой* (МГУ) были представлены результаты первого международного исследования, проведенного на дошкольниках в 2010 г.

В нем участвовали 4-летние дети и их родители из разных стран: Великобритании, Чехии, Италии, Германии, Финляндии и России.

Исследование проводилось методами включенного наблюдения и методом интервью с детьми и родителями, также использовался естественный эксперимент — детей просили показать, что они умеют.

Результаты показали, что все 4-летние дети хорошо знакомы и умеют обращаться с планшетом. При этом планшет является приоритетом для детей, поскольку он является универсальным средством, замещающим многие другие аспекты детской субкультуры: игрушки и игры, ТВ, книги, журналы и т. д. 85% детей используют компьютерные игры и разные приложения. 30% чаще используют планшет для просмотра мультфильмов, и только 5% участвуют в образовательных программах.

Больше 80% детей сами включают планшет и самостоятельно им пользуются. Те, кто впервые сталкивается с данным средством, за пару часов осваивают его и самостоятельно включают.

Интересно, что четверть детей уверены, что овладели планшетом самостоятельно, четверть указывают, что научил папа, пятая часть — мама, а остальные — старшие дети.

Каждый четвертый ребенок в 4 года умеет скачивать игры из интернета и свободно в него входит. Среди проблем и рисков, связанных с интернетом, дети отметили следующее: «Приложения воруют деньги», «Программы скачиваются медленно», «Страшные картинки», «Плохая навязчивая реклама».

Что касается мотивации родителей, то они приобретают планшеты для детей в образовательных целях, и почти все сначала устанавливают правила и ограничения при использовании планшетом, но вскоре сами же их и нарушают. Следует подчеркнуть сверхценное отношение детей к планшету: практически в каждой семье ограничение в доступе к планшету ис-

пользуется в качестве наказания, а игры на планшете — как поощрение.

Приведенные данные получены в международных исследованиях, на детях разных стран. О месте компьютерных технологий в жизни отечественных дошкольников рассказала *Н.С. Денисенко*, опираясь на материалы своего исследования. В проведенном под ее руководством опросе участвовало 100 детей дошкольного возраста и их родителей.

В анкетах для родителей задавались вопросы о совместном с ребенком досуге, об использовании детьми гаджетов, об их отношении к КИ и пр.

Результаты данного опроса показали, что только 5% родителей играют на компьютере вместе с ребенком и 38% смотрят вместе телевизор. Основное время, которое они проводят с ребенком, занято прогулкой (65%). Треть детей используют гаджеты от 1 до 2 часов в день, и только 33% дошкольников не пользуются гаджетами или используют их редко (до 30 минут в день).

Родители приобретают планшеты для того, чтобы ребенок сам себя занимал: смотрел мультфильмы (82%), занимался, чем хочет (32%), играл (27%). Треть родителей (35%) полагают, что основная задача планшета — обучение.

Большинство родителей (77%) считают, что занятия с планшетом положительно влияют на развитие познавательных процессов (на внимание, на память и на мышление).

В то же время более половины родителей полагают, что эти электронные устройства оказывают негативное влияние на эмоциональное состояние детей и на развитие их моторики.

В этом же исследовании показано, что интенсивность использования ребенком гаджетов связана с общей воспитательной стратегией родителей. Значительно чаще используют гаджеты те дети, родители которых ориентированы на пассивную или активную акселерацию детского развития. У родителей, ориентированных на интенсивную амплификацию, дети играют с планшетами значительно меньше: всего 19% детей каждый день играют в компьютер (против 65%).

Опросы, проведенные в США в 2009 и 2011 гг., показали, что за два года число детей, играющих в видеоигры, возросло на 13%, причем основной прирост произошел в группе детей 2—5 лет.

Таким образом, проведенные исследования показывают интенсивное проникновение компьютерных технологий в раннее детство. По данным отчета британского исследования (ж. «Дети в информационном обществе», № 24, 2016, с. 45), сегодня уже 25% детей до 2 лет и 36% дошкольников имеют собственные планшеты и активно пользуются ими. В нашей стране, несмотря на отсутствие официальной статистики, также можно отметить неуклонное нарастание данной тенденции.

В этой связи возникает вопрос о содержании компьютерных игр и программ, предлагаемых маленьким детям.

С.Ю. Смирнова (специалист центра психолого-педагогической экспертизы игрушек МГППУ) про-

демонстрировала современные игры, адресованные маленьким детям. Все они используются на устройствах, имеющих сенсорный экран: чтобы вызвать какое-то действие, необходимо коснуться экрана. Многие КИ для маленьких детей являются прямыми аналогами и традиционных игр или игрушек. При этом не учитывается, что предметная деятельность, перенесенная на экран, принципиально искажается. Например, детям предлагается электронная пирамидка. Очевидно, что действие с реальным кольцом и соотнесение этого кольца с палочкой, а также опыт нанизывания невозможно передать через скользящее действие одним пальцем. Такими же бессмысленными являются аналоги предметной игры: электронные инструменты (дрель, насос и пр.), конструкторы, электронные погремушки. Отдельный интерес представляют аналоги сюжетной игры, которых существует множество. Например, электронный стол, на котором помещаются угощения для реальных игрушек. Этот стол ничем, кроме стола с определенной едой, быть не может, что быстро исчерпывает игровые интересы ребенка. Существуют также компьютерные аналоги режиссерской игры: они представляют собой изображение комнаты, класса, улицы и обитающих там персонажей. В зависимости от конкретного приложения можно совершать различные действия: менять выражение лица, переодевать, перемещать персонажей или предметы. Такие игры при внешнем сходстве с режиссерской игрой фактически не дают пространства для детского воображения, а ограничивают его конкретными пространственными рамками, определенными персонажами и функциональными возможностями.

В пилотажном исследовании *Матушкиной Н.Ю.* (Центр психолого-педагогической экспертизы игрушек МГППУ) сопоставлялись особенности деятельности детей на планшете или с аналогичным реальным материалом. В качестве материала были выбраны составные картинки с прямым разрезом из 4 и 9 частей, а также составные картинки, накладывающиеся на контурное изображение. Предпочтение было отдано данному материалу, так как на первый взгляд собирание плоскостных изображений не страдает при переносе на электронный носитель и даже имеет некоторые преимущества (детали складываются аккуратно, не скользят по столу). В исследовании участвовало 15 детей в возрасте 3—4 лет.

Результаты показали, что при игре на планшете дети более эмоционально реагируют на удачу и неудачу. Видимо, это вызвано тем, что при действиях на планшете ребенок получает яркое подкрепление: при положительном результате картинка прилипает к нужному месту, раздаются резкие звуки, а при правильном сложении всей картинки раздаются аплодисменты, улыбается смайлик, демонстрируется мини-мультфильм (ракета улетает и пр.). Неправильное действие тоже переживалось детьми крайне тяжело: картинка возвращается на место, раздаются неприятный звук, что, по-видимому, усиливает ощущение своей беспомощности и неуспеха.

Характер деятельности на планшете и с бумажным изображением также существенно отличается. При собирании бумажного варианта дети пробовали различные способы: наложение на образец (хотя он меньше по размеру), собирание вокруг образца, собирание фрагментов по парам, а потом соотнесение пар, собирание неправильной картинки формы (не квадрат), использование не всех кусочков и т. д. Не все эти способы являются оптимальными и приводят к правильному результату, однако они могут выступать как самостоятельный поиск, который ведет к развитию образного мышления. При собирании на планшете многие дети использовали метод проб и ошибок: перебирали фрагменты наугад, т. е. фактически игнорировали задачу собирания целого образа.

Еще одной отличительной особенностью является переживание результата. В игре на планшете правильность действий отражается реакциями, заложенными в программу (звуки, прилипание-неприлипание фрагмента). При действии с бумажным аналогом дети самостоятельно принимали решение о верности своих действий, о необходимости изменений, о завершенности картинка. Например, были дети, которые считали результат неуспешным, так как картинка была собрана несколько криво, хотя и правильно. И наоборот, были дети, собравшие с ошибкой (переставление частей местами, неправильная форма и пр.), но признающие свой результат законченным и верным.

Обобщая вышесказанное, можно утверждать, что при внешнем сходстве деятельность детей на планшете и с реальным материалом принципиально различается.

Наиболее важный и острый вопрос, который здесь возникает, связан с возможным влиянием компьютерных игр на психическое развитие человека.

Очень интересные материалы в этом отношении были представлены в сообщении **Н.В. Богачевой** (кафедра педагогики и медицинской психологии Первого МГМУ им. И.М. Сеченова). Являясь специалистом по компьютерным играм, она отметила значительное число исследований в этой области, однако все они проведены на взрослых. Богачева подчеркнула, что теоретическими основаниями практически всех компьютерных игр является преимущественно когнитивно-бихевиоральный подход (развитие идей А. Бандуры о викарном научении, ориентация на научение через подкрепление, на образец, подражание и пр.). Компьютерные игры, построенные на отечественных теоретических основаниях, специалистам не известны. Вместе с тем компьютер как «психологическое орудие» преобразует психические процессы и личность человека в целом. Главные тенденции этих изменений заключаются в переопосредствовании и экстерниоризации. Переопосредствование заключается во включении уже опосредствованных форм деятельности в новые системы опосредствования. Экстерниоризация заключается в эффективном применении внешних орудий и в передаче психических процессов внешним средствам (компьютеры, интернет, мобильная связь, гаджеты, домашние роботы и пр.).

Характерным методом исследования влияния КИ на психические особенности является сопоставление тех или иных когнитивных способностей компьютерных геймеров и людей, не играющих в КИ. Результаты этих исследований отражают специфику когнитивных процессов компьютерных геймеров.

Так, лонгитюдное исследование сингапурских школьников (3, 4, 7 и 8-й классы) показало рост импульсивности, снижение успеваемости и проблемы с вниманием у детей, активно играющих в КИ (Gentile et al., 2012). Работа Богачевой (2015) продемонстрировала, что взрослые геймеры более успешны при решении задач на когнитивные стили и не отличаются по уровню импульсивности от не играющих в компьютерные игры испытуемых.

У геймеров выявлено снижение уровня пространственного мышления и произвольного внимания. Внимание у геймеров отличается особыми характеристиками: они способны лучше отслеживать движущийся объект, более успешно ориентируются в шуме и пр. Компьютерные игры развивают различные когнитивные свойства, в том числе одновременное решение нескольких задач (multitasking). Навык решения нескольких разноплановых задач одновременно приобретает при взаимодействии с современными технологиями и в особенности с компьютерными играми (Barlett et al, 2009).

В то же время геймеры хуже справляются с задачами на запоминание. Их основная стратегия при решении задач — пробы и ошибки. Они быстрее принимают решения, но часто делают это импульсивно; в некоторых исследованиях показано ухудшение способностей к опосредствованному запоминанию сложного материала (Черемошкина Л.В. и др. 2009, 2010). Характерной особенностью памяти геймеров является экстерниоризация запоминания, т. е. опора на внешнее средство при отсутствии внутренней работы (Батенова, 2013).

Большинство негативных последствий КИ для когнитивной сферы связано с интенсивностью их использования и с возникновением компьютерной игровой зависимости. Бесконтрольное и неограниченное использование КИ может иметь негативные последствия, особенно для детей младшего возраста.

В то же время масштаб и характер данных последствий в зависимости от возраста остается неисследованным.

Однако есть косвенные данные, указывающие на существенное влияние компьютерных технологий на психологию детей. Эти данные были представлены в уже упомянутом сообщении Н.С. Денисенко.

В ее работе педагогам и психологам, имеющим стаж работы не менее 15 лет, предлагалось сравнить психологические особенности современных дошкольников и детей предыдущих поколений. Специалисты отметили как позитивные, так и негативные изменения.

Среди позитивных отмечались умение самостоятельно добывать информацию, общаться с помощью информационных компьютерных технологий (ИКТ), уверенность в себе, готовность отстаивать свое мнение, не боясь ошибиться.

Однако значительно чаще отмечались негативные изменения. Прежде всего это проблемы с моторикой, бедность графического образа в рисовании, трудности в конструктивной деятельности. Педагоги и психологи отмечают, что у современных дошкольников существенно снизился уровень образного мышления и воображения. При этом логические задачи они решают достаточно хорошо, значительно лучше, чем пространственные. Решение пространственных задач происходит у них путем проб и ошибок, а не во внутреннем плане. Серьезные трудности вызывает создание оригинального образа. Дети пересказывают или изображают знакомые фильмы и компьютерные игры, повторяющиеся у многих детей.

Широко известным явлением стали задержки речевого развития (большинство детей начинает говорить после 3 лет); дошкольники не могут пересказать сказки, часто не знают их, испытывают трудности в заданиях, где нужно описывать предметы или события.

Существенные изменения отмечались также в коммуникативной сфере — как со взрослым, так и со сверстником. Современные дошкольники уже не воспринимают взрослого как единственного носителя новой информации и правил поведения.

Что касается общения со сверстниками, то здесь также наблюдаются новые проблемы: дети не умеют договариваться, делиться, кооперироваться, не умеют занять себя в группе сверстников, скучают, если нет гаджетов.

Поскольку главным изменением в условиях жизни дошкольников за последние 10 лет является активное внедрение КТ, можно полагать, что полученные отличия являются результатом именно этого процесса.

Вместе с тем очень сложно определить, какое влияние оказывают именно гаджеты.

По материалам заслушанных сообщений развернулась острая дискуссия, в которой было затронуто несколько тем.

Наибольший интерес вызвала тема родительского отношения и роли родителей в приобщении детей к ИКТ. **Авдеева Н.Н.** (кафедра возрастной психологии МГППУ) подчеркнула, что ребенку интереснее всего то, что он видит в руках у родителя. Поэтому малыши тянутся к смартфонам, а родители сами предлагают своим малышам телефоны и планшеты.

Поскольку остановить использование ИКТ уже невозможно, нужно думать, как можно продуктивно использовать их в процессе воспитания и обучения детей. Естественно, в младенчестве никакой компьютер не может заменить маму, но в более поздних возрастах ИКТ вполне могут быть полезными для овладения навыками и для тренировки некоторых способностей.

Поддерживая эту тему, **А. Мироненко** (магистрант факультета социальной психологии, мама 5-летней девочки) поделилась своим успешным опытом воспитания ребенка. Ее дочь с 10 месяцев вместе с мамой играла в КИ для маленьких детей (извлечение звуков, поиски нужных предметов, различение цветов, форм и пр.). Девочка раньше других детей на-

чала копировать звуки животных, запоминала цифры, фигуры и т. п. Она обнаружила высокую обучаемость и хороший эмоциональный контакт с мамой, поскольку КИ были предметом совместной эмоционально насыщенной деятельности.

Против этого категорически выступили педиатры, отметив, что при взаимодействии с компьютером у маленьких детей серьезно страдает зрение. И хотя четких фактических подтверждений этому факту нет, известно, что зрение формируется до 7 лет и в раннем детстве ребенок воспринимает мир совершенно иначе. Плоскостное экранное восприятие нарушает объемное зрение, а значит, и картину мира ребенка.

Кроме того, в начале познания мира всегда лежит телесное ощущение. У взрослого человека оно уже сформировано, поэтому использование гаджетов не может нарушить картину мира, а у маленького ребенка восприятие только складывается, и электронные устройства могут его деформировать.

О.В. Акимова (Центр перинатального развития, Школа для пап и мам) добавила, что компьютер в раннем детстве нарушает не только зрение и восприятие, но и привязанность ребенка к матери. Такой сильный эмоциональный и сенсорный стимул, как планшет, когда он вклинивается в отношения ребенка и взрослого, может нарушить эти отношения и деформировать привязанность. Поэтому внедрение ИКТ в раннем детстве крайне нежелательно и рискованно.

Особый интерес вызвала тема, связанная с развитием речи. **Н.С. Денисенко** сообщила, что существуют хорошие компьютерные игры и программы (западных разработчиков) для логопедических тренировок. Они достаточно эффективны и облегчают работу родителей и логопедов.

Е.В. Нестерова (ГБОУ школа № 1371), опираясь на свои наблюдения, заметила, что увлечение компьютером снижает речевые способности: дети, которые играют с гаджетами, практически не говорят. Их сверстники, у которых нет гаджетов, говорят значительно лучше. По-видимому, это связано с тем, что гаджет не дает обратную связь — как двигается артикуляционный аппарат. Гаджет не должен заменять родителя, но может помочь ему.

Н.Н. Авдеева справедливо отметила, что родители все равно будут делать выбор сами. Можно информировать о возможных рисках, можно рекомендовать ограниченное время пользования КИ, но нельзя их запрещать. Другие виды детской деятельности продолжают существовать, и гаджет — далеко не единственный предмет детского интереса. Существуют разные магазины игрушек, секции, кружки, и все это достаточно востребовано. Родителям нужно рекомендовать самые разные виды совместной деятельности, которые будут более привлекательны для детей и оторвут их от компьютеров. Но запрещать КИ непродуктивно; нужно прежде всего рекомендовать какие-то альтернативы.

Проблема заключается в том, что компьютер и КИ являются слишком привлекательным и удобным занятием не только для детей, но и для родителей.

Дети, играя с компьютером, без особых усилий получают яркую сенсорную стимуляцию (зрительную и слуховую), перед которой другие занятия и игрушки теряют привлекательность. А для родителей детские КИ дают возможность «отдохнуть от ребенка» и заняться своими делами.

Участники семинара неоднократно отмечали, что современные молодые родители очень заняты, пытаются делать несколько дел одновременно (упомянутый выше multitasking). Поэтому на сидение с детьми не остается времени и главное — желания. Многие молодые мамы стремятся выйти на работу, когда ребенку исполнится 3 месяца, и охотно используют современные технологии по уходу за ребенком.

Предложение «развивающих компьютерных программ» избавляет их от занятий с ребенком. Активно поддерживается миф о том, что КИ и программы развивают детей лучше, чем родители. В результате родители охотно дают 6-месячному ребенку в руки планшет, и «освобождение» от ребенка как бы легитимизируется, становится оправданным, дает почувствовать себя современным родителем. Тем более что ребенок активно требует дать ему этот планшет.

Еще одна проблема, которая обсуждалась на семинаре, связана с большим мотивирующим значением компьютера. Для большинства детей самое сильно действующее наказание — это лишение планшета, а поощрение — дополнительное время с планшетом или новый гаджет. Наличие планшета и его качество стали знаком социального престижа в группе детского сада. В случае отсутствия планшета происходит нарушение общения ребенка со сверстниками, он чувствует себя изгоем. Те дети, которые лучше владеют ИКТ, имеют преимущество в детской группе.

Т.Г. Горячева (факультет специальной психологии МГППУ) привела интересный пример положительной работы с компьютером ребенка с СДВГ (подкорковая недостаточность, утомляемость, низкая саморегуляция). Телесная коррекция давалась трудно и не привела к положительным сдвигам. А компьютерная игра как положительное подкрепление выступила для него мощным стимулом к занятиям. При введении такого поощрения выявилась яркая положительная динамика и мальчик быстро компенсировался.

Е.О. Смирнова (руководитель Центра психолого-педагогической экспертизы игр и игрушек МГППУ) попыталась вернуть диспутантов к поставленным вопросам, а именно: с какого возраста возможно приобщение детей к виртуальной реальности? Каковы риски раннего приобщения детей к компьютеру?

Можно ли рекомендовать КИ маленьким детям и какие именно? Для Центра психолого-педагогической экспертизы игр и игрушек ответы на эти вопросы представляют не только научный интерес. Жизнь ставит нас перед необходимостью разработки критериев оценки КИ для детей и определения их возрастной адресации. Участники согласились, что эти вопросы предполагают специальные исследования. Однако предмет, методы и в целом дизайн этих исследований вызывают ряд вопросов. Дело в том, что помимо КИ ребенок сталкивается с огромным количеством факторов, среди которых вычленил влияние электронных устройств практически невозможно. Кроме того, влияние компьютера может быть отсроченным, поэтому необходим продолжительный лонгитюд, в процессе которого влияние дополнительных факторов будет умножаться.

С.В. Трушкина (НЦПЗ) предложила из всего многообразия КИ и программ выделить то, что может иметь негативные последствия для развития различных психических процессов. Возможно перечисление факторов риска: риск для развития речи, общения, воображения, риск формирования зависимости и т. д. Данная реплика вызвала вопрос: может ли в раннем возрасте быть настоящая зависимость? По этому вопросу мнения разделились.

В заключение дискуссии **Л.И. Эльконина** (кафедра возрастной психологии МГППУ) сделала вывод о том, что на поставленные вопросы ответить невозможно, так как они поставлены неправильно. Для постановки практических вопросов необходима научная постановка проблемы, определенная научная позиция, с которой можно оценить сложившуюся ситуацию. Эта позиция дает опору, без которой невозможно задать критерии «хорошего» и «плохого». Прежде всего необходим нормативный анализ той деятельности, которой ребенок занимается на компьютере, и уже исходя из этого можно делать какие-либо выводы.

Сотрудники центра согласились с данным высказыванием, а также с тем, что предстоит большая теоретическая работа по нормативному анализу разных видов деятельности детей с опорой на теоретические положения отечественной психологии. Лишь после этого можно задать психолого-педагогические критерии оценки компьютерных игр и программ для детей.

В целом проведенный семинар показал большой интерес к данной проблеме, неготовность специалистов к ее решению и необходимость серьезных исследований в этом направлении.

Финансирование

Работа выполнена в рамках технического задания МОН РФ «Разработка модели федерального органа, проводящего психолого-педагогическую экспертизу игрушек, настольных, компьютерных игр и игровых сооружений» № 27.43391.2017\НМ

Funding

The work was supported by the MES of Russia “Development model, the Federal body conducting the psychological and pedagogical examination of toys, Board, computer games and gaming facilities” № 27.43391.2017\NM