

Ролевое замещение дошкольников в игре с образными игрушками

Рябкова И.А.

ФГБОУ ВО «Московский государственный психолого-педагогический университет» (ФГБОУ ВО МГППУ), г. Москва, Российская Федерация
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2274-0432>, e-mail: ibaladinskaya@gmail.com

Шейна Е.Г.

ФГБОУ ВО «Московский государственный психолого-педагогический университет» (ФГБОУ ВО МГППУ), г. Москва, Российская Федерация
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3723-812X>, e-mail: leshgp@gmail.com

Представлена часть исследования, посвященного наблюдению за свободной игрой дошкольников с разными видами материала для сюжетно-ролевой игры. Показаны результаты наблюдений игры с образными игрушками. Обнаружено, что в данной предметной среде есть существенные гендерные различия: мальчики либо не играют, либо играют в режиссерской позиции; в то же время, если они берут на себя роль, то не опираются на образные игрушки. Обращено внимание на то, что количество ролевых имен достаточно высокое в игре с образными игрушками, что, возможно, отражает специфическую функцию этого вида материала в игре. Среди разворачиваемых тем особое место занимают семейные, бытовые, игры в животных и в целом — мотивы заботы и опеки. Возрастной анализ показал «скачок» в количестве детей с ролью в 6 лет, в то время как в 5 лет — возраст наибольшего расцвета игры — ролевое замещение в игре с образными игрушками, скорее, игнорируется детьми.

Ключевые слова: свободная игра, сюжетно-ролевая игра, ролевое замещение, предметное замещение, игрушки, полифункциональные материалы, образные игрушки, куклы.

Финансирование. Исследование выполнено при финансовой поддержке Российского фонда фундаментальных исследований (РФФИ) в рамках научного проекта № 18-013-01226.

Для цитаты: Рябкова И.А., Шейна Е.Г. Ролевое замещение дошкольников в игре с образными игрушками // Психологическая наука и образование. 2021. Том 26. № 1. С. 41—50. DOI: <https://doi.org/10.17759/pse.2021260102>

Role Substitution in Preschoolers' Play with Toy Characters

Irina A. Ryabkova

Moscow State University of Psychology & Education, Moscow, Russia
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2274-0432>, e-mail: ibaladinskaya@gmail.com

Elena G. Sheina

Moscow State University of Psychology & Education, Moscow, Russia

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3723-812X>, e-mail: leshgp@gmail.com

This paper is a part of the research devoted to observing free play with different role-playing materials in preschool children. Here we describe the results of our observations of preschoolers' play with toy characters (dolls, figures, soft toys, etc.). It was found that there are significant gender differences in this type of play: boys either do not play at all or play in the director's position; at the same time, if they take on a role, they tend to ignore toy characters. As it is shown, the number of role-playing names is quite high in the children's play with toy characters. This may reflect the specific function of this type of material in play. Among the prevailing play topics are family, home, pets, everyday life and motives of care and attention in general. Age analysis showed that the number of children with roles increases at 6 years, while at 5 years — when play is at its peak — role substitution in playing with toy characters is rather ignored by children.

Keywords: free play, role play, role substitution, object substitution, toys, open-ended materials, toy characters, dolls.

Funding. The reported study was funded by Russian Foundation for Basic Research (RFBR), project number 18-013-01226.

For citation: Ryabkova I.A., Sheina E.G. Role Substitution in Preschoolers' Play with Toy Characters. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie = Psychological Science and Education*, 2021. Vol. 26, no. 1, pp. 41—50. DOI: <https://doi.org/10.17759/pse.2021260102> (In Russ.).

Введение

В психологии и педагогике сюжетно-ролевую игру принято рассматривать как деятельность в условной ситуации, в смысловом, а не предметном плане (Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин, А.Н. Леонтьев, А.В. Запорожец и мн. др.). Сегодня количество и многообразие предметного материала игры чрезвычайно велико по сравнению с тем временем, когда создавались различные теории игры. Изучение игры в изменившихся предметных условиях является актуальной проблемой как для психологии игры, так и для организации образовательного процесса в детских образовательных учреждениях.

Особое значение среди предметного материала игры имеет образная игрушка — то же, что игрушка-персонаж, т.е. любая игрушка, которая может быть использована в качестве модели интенционального существа (того, кто

обладает намерением, волей). К этой группе материала относятся куклы, игрушечные животные, фантастические и сказочные существа, антропоморфные игрушки и т.п. [12]. Образные игрушки занимают особое место в игре — они представляют собой одушевляемые объекты, т.е. объекты, «обладающие психикой». Это единственный вид игрушек, с которыми ребенок может «дружить», «ругаться», «общаться» и т.п. Образные игрушки обуславливают принятие той или иной позиции в игре: они провоцируют приписывать им некоторое психическое содержание, тем самым обнаруживая свое.

Иногда образные игрушки объединяют в общий тип материалов для сюжетно-ролевой игры с маркерами роли¹ на основании **функции обозначения роли**: и тот, и другой материал маркируют роль (или персонаж) игры [4]. Безусловно, оба типа материала способствуют

¹ Маркеры роли — вид игрового материала для сюжетной игры, посредством которого маркируется роль: костюмы и одежда, отдельные детали костюмов, аксессуары (хвост, жилет, очки, корона).

воплощению ролей: можно надеть костюм пирата, а можно играть фигуркой пирата. Однако между ними есть и существенная разница: в первом случае ребенок сам «становится» пиратом, как бы примеряя роль на себя, а в другом случае ребенок «отдает» роль пирата игрушке, «растождествляясь» с ролью. В отличие от маркера роли, образная игрушка может выступать в качестве «партнера» по игре — ребенок играет с ней, замещая недостающих реальных партнеров. Исследование С. Хашми с соавторами подтверждает такую функцию образных игрушек. Сравнение игр детей с разными видами игрового материала показало, что зоны мозга, связанные с социальными процессами и эмпатией, активизировались при совместной деятельности со взрослым и в индивидуальной игре с куклами. Важно, что в индивидуальной игре с другими видами материала эти зоны мозга были неактивны [19].

Известно, что игровой материал способен обуславливать игру детей [2; 5; 9; 10; 15; 16; 17; 20; 21; 22; 23]. Одна из важных идей некоторых исследований заключается в том, что открытый образ куклы приводит к более оригинальной игре [12; 18]. Например, в исследовании Т. Гулдена показано, что медийные игрушки (transmedia storytelling toys) приводят к стереотипизации игры: дети повторяют сюжеты знакомых мультфильмов, видео и передач, в то время как обычные (не медийные) игрушки используются детьми в гораздо более широком диапазоне сюжетов и игровых действий [18]. В то же время некоторые авторы подчеркивают, что ребенок способен игнорировать свойства игрушки, переосмысливать или даже менять их [7; 11; 13]. Так, в зависимости от возраста дети могут играть с Барби как с куклой-девочкой, а могут использовать ее в качестве куклы-красавицы [14]; игнорировать монструозность кукол Монстр Хай или играть с ними, максимально заостряя их «чужовидность» [6].

Роль и связанные с ней действия признаются основной единицей анализа сюжетно-ролевой игры. В работе используется термин «ролевое замещение» как синоним принятия и реализации роли. Ролевое замещение анализируется через процессы переименования,

ролевых действий и изменений внешности. Каждый из этих процессов может протекать независимо, а может объединяться с другими. В рамках исследования значимо, что это именно процессы: даже переименование — это не единичное и однозначное событие в игре ребенка, но, скорее, поиск и динамика ролевого образа, отвечающие игровым интересам ребенка. Так, в процессе игры роли мальчиков могут трансформироваться от Солдатов к Воинам, а затем постепенно с развитием сюжета могут стать Рыцарями Изумрудного Королевства, борющимися с Черными Рыцарями. В свободной игре детей постоянно можно наблюдать такую трансформацию или поиск ролевого имени, связанные с развитием игры.

Настоящее исследование посвящено особенностям ролевого замещения в игре с образными игрушками: предположительно, здесь будет звучать много переименований (что обусловлено ролевой функцией этого вида игрушек), при этом роли будут комплементарны образам предложенных игрушек, кроме того, дети будут часто занимать режиссерскую позицию.

Выборка и ход исследования

Испытуемые (96 детей, 44 мальчика и 52 девочки) — дошкольники от 3 до 7 лет государственных бюджетных московских детских садов, работающих по общеобразовательным программам.

Методика исследования представляла собой невключенное наблюдение за свободной игрой детей с образными игрушками.

В специально оборудованную комнату приглашалась подгруппа детей из 2—4 человек, подгруппы формировались случайным образом из воспитанников одной группы детского сада. Детям предлагалось поиграть, как они хотят, пока взрослый занимается своими делами. После этого дети играли самостоятельно, экспериментатор демонстрировал занятость, однако на прямые вопросы и обращения детей отвечал. Длительность наблюдения за одной подгруппой детей составляла 30 минут.

Ролевое замещение в нашей работе рассматривается как трехсоставной процесс:

- переименование

- игровые действия от имени роли
- изменение внешности (ряженье)

За критерий роли принималось наличие переименований («я — котенок», «давай, я — разбойник?», «я буду мамой» и пр.). В анализ были включены только игры тех детей, в которых присутствовали ролевые переименования.

В этих играх наряду с количеством и содержанием переименований подсчитывалось количество детей с игровыми действиями и изменением внешности.

Таким образом, при обработке данных анализировались:

- количество переименований и их содержание;
- наличие и сложность игровых действий (от фрагментарных действий до разветвленных сюжетных игр);
- наличие и качество ряженья (обозначение роли какой-то деталью или создание костюма и облачение в него).

Игры детей, не включавшие ролевых переименований, не рассматривались.

Организация среды

В исследовании использовались 2 вида материалов для сюжетно-ролевой игры: образные игрушки (куклы и игрушечные животные) и полифункциональные материалы. Необходимость открытых материалов в среде с игрушками обусловлена необходимостью замещения недостающего вида игрушек: дошкольник нуждается в предмете, на который может опираться его воображение [1].

Все игрушки, используемые в исследовании, прошли психолого-педагогическую экспертизу в МГППУ с положительным результатом [8]. Среди игровых материалов были использованы следующие:

- 2 куклы размером 40 см — «девочка» и «мальчик» в одежде и обуви
- 1 кукла-мальчик «Футболист» размером 40 см в соответствующей одежде и обуви
- 1 тканевая кукла-девочка размером 30 см в одежде и обуви
- 1 кукла-младенец размером 25 см в комбинезоне и шапочке
- 4 мягких игрушки (около 30 см) — овечка, собачка, мишка и гусь

- полифункциональные материалы — палки, камни, ткани, коробки и мн. др.

Игрушки таких размеров и пропорций традиционно используются для ролевой игры, в отличие от мелких фигурок, располагающих к режиссерской игре [3]. Куклы и игрушки, изображающие животных, были подобраны по 2 параметрам: 1) возможность полоролевой идентификации (куклы-мальчики и куклы-девочки) и 2) возможность антропоморфизации игрушки (игрушки-животные).

Результаты наблюдения

В предметной среде с образными игрушками около 45% детей переименовывают себя и приблизительно одинаковое число детей в роли играют и меняют внешность (около 65%).

Здесь ярко проявились **гендерные различия**: девочки играли в роли, а мальчики реже занимали ролевую позицию в этой среде ($p=0,05$) и реже воплощали роль в игровых действиях ($p=0,01$). Поэтому, несмотря на то, что около 45% детей переименовывали себя, следует помнить, что большинство из них — девочки. Мальчики обычно игнорировали ролевую позицию — либо предпочитали ей режиссерскую, т.е. не отождествляли себя с какой-нибудь ролью, но отдавали все роли игрушкам, либо совсем не играли в сюжетные игры.

Например, в игре *Ксенья (6 л. 9 м.)* и *Кирилл (6 л. 7 м.)* Ксенья сразу начала играть с куклами. Кирилл долго не мог найти себе занятие и начал играть в режиссерскую игру с образными игрушками спустя 15 минут от начала наблюдения. В игре он создавал отдельные сюжетные эпизоды, «сценки» или совершал отдельные действия, наряжал игрушки, сопровождая игру «авторской речью». Иногда игра носила шуточный характер: «Заяц охотится [на гуся]. Ааа! Ой, куда ты полетела? У него выросли крылья!» — играет, будто гусь взлетел.

В тех случаях, когда мальчики все же принимали роль на себя, они редко использовали образные игрушки. Например, *Илья (3 г. 3 м.)*, *Дима (3 г. 6 м.)* и *Денис (3 г. 10 м.)* играли без переименований, совершая фрагментарные игровые действия. Все трое схватили палки и стали называть их оружием, соответствующе высказываясь, например: «Никто меня не оста-

новит». Денис накрыл мишку сеткой зеленого цвета и говорит экспериментатору: «Это у меня Новый Год» — «Елка?» — «Да, елка», — повесил бусы на «елку», — «А ты кем будешь?» — «Мишкой». Эта роль не разворачивалась, зато Дима и Денис долго наряжали «елку» всем, что могли отыскать, радостно восклицая: «Новый Год! У нас будет Новый Год!». Нашли деревянные кольца и надели себе на руки, как браслеты. Дима таскал мишку с бусами за собой, как на поводке. Позже устроили «перестрелку», делая оружие из палок, бус и пр. и давали друг другу таблетки, «чтобы оживить».

Содержание, которое волновало детей — перестрелка, убийство и оживление, было никак не связано с образными игрушками. Более того, образная игрушка использовалась не «по назначению»: мишка как основание для елки — это нетривиальный случай использования игрушки, игнорирование ее «одушевленности». То есть образная игрушка игнорировалась мальчиками и как игровой

образ (мишка, мальчик, гусь), и как функция (живое существо).

Еще одной особенностью ролевых игр с образными игрушками в нашем исследовании было **достаточно большое число ролевых имен** (табл.).

В игре с образными игрушками наиболее популярным мотивом был **мотив заботы**, который обычно воплощается в роли опекающей фигуры: мамы и папы, бабушки, хозяйна котенка и т.п. Здесь дети часто принимают на себя роли различных членов семьи, домашних животных и используют семейные, домашние темы. Похоже, игрушки, изображающие животных, а также куклы-дети приводят к появлению множества конкордантных и комплементарных им ролей, таких как лошадка-папа, кошечка, козленок, охотник, ковбой, служитель зоопарка и др.

Возрастной анализ показал (рис.), что в игре с образными игрушками в 6 лет наблюдается всплеск интереса к ролевой игре ($p=0,05$).

Таблица

Ролевые переименования в разных возрастных группах

3—4 года	4—5 лет	5—6 лет	6—7 лет
мишка, лошадка-папа, папа, мама-лошадка	бабушка, мама, бабка старая, кошечка, дочка, молодые, родители, котенок	бабушка, полицейские, злые, русалка, принцесса, принц, девочка, охотник, пьяный ежик, белка, мистер дедушка, мистер желудь, собака, бешеная собака, певичка	мама, хозяйка, котенок, козленок, лошадь, корова, ковбой, охотник, вода, принц, король, римский солдат, пират, пиратка, привидение, принцесса, сестра, цыганка, убегающий, пациент, доктор, покупатель, продавец, посетитель, служитель зоопарка, кассир

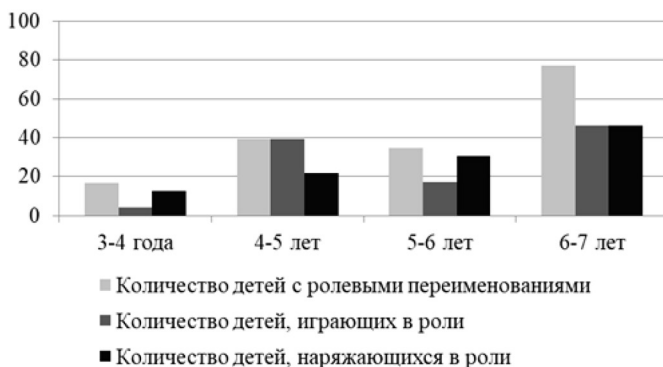


Рис. Возрастные особенности ролевого замещения в предметной среде с образными игрушками (96 человек, %)

Дети 3 лет мало переименовывали себя (4 ребенка из 23) и мало играли в роли (1 девочка). Их игра обычно представляла собой фрагментированные действия или цепочку действий, объединенную общей темой. В целом игра здесь была даже несколько сложнее, чем с другими видами игрушек, потому что иногда включала попытки объяснить события игры (т.е. содержала причинно-следственные отношения), как, например, в игре *Артема* (3 г. 4 м.) и *Егора* (3 г. 7 м.). Егор надел шарф медвежонка и дал кружево Артему, как будто это шарфы: «Одевай, сегодня холодно... Это моя бабушка» [наверное, имелось в виду — *бабушка связала шарфы*]. Ходят в бусах и шарфах-кружевах. Затем случился спор о ролях. Артем говорит: «Я — лошадка-папа», Егор: «Нет, я хочу быть папой», Артем: «Нет, я», Егор: «Давай, оба будут папами?». Спор не разрешается. Мальчики стали драться овечкой и гусем. Артем показывает Егору куклу: «Смотри, какая кукла. Я — зукла». Егор: «Давай, в сети поймаем?» — ловят барашка сетью: «Поймали!» — показывают экспериментатору. Затем гуся поймали. Говорят: «Надо их бросить в море». Артем: «Ой, холодно, холодно! Тебе холодно, иди шарф одень». Снова ловят игрушки.

Дети 4 лет показали достаточно большое число ролей, все они — девочки (9 человек из 23). Например, *Олеся* (4 г. 4 м.) и *Алена* (4 г. 2 м.) начали играть в то, что они бабушки и заботятся о своих малышах: кормят, укладывают спать, отводят в детский сад. Еще бабушки работают, например, шьют. Посреди игры увлеклись тканями и стали наряжаться, а нарядившись, почувствовали необходимость сменить роль и подыскивали себе подходящие образы: «Мы будем молодыми» — «Да, молодыми». Какое-то время красовались, затем вернулись в игру: «Давай, мы будем родителями?» — «Давай». Игра продолжала развиваться в русле заботы о малышах.

В процессе игры роли девочек стали другими, однако мотив заботы сохранился, и игра не разрушилась. При этом ролевые образы были комплементарны игрушкам: девочки были «бабушками» и «родителями» детей-кукол.

Количество ролевых имен и разнообразие замещений в средней группе больше по

сравнению с младшей. Мальчики играли вне ролевой позиции.

В 5 лет всего 8 детей переименовывали себя (из 23), половина из них — мальчики. Играла половина детей с ролью (в т.ч. мальчики), игры носили характер логически связанных действий (отдельных эпизодов). Список ролевых имен почти в 2 раза превышает количество детей с ролевым именем, но дети почти не играли. Большинство детей обозначали свою роль внешними изменениями (90%).

Иногда дети пытались начать игру, но это не выходило. Например, в игре *Оли* (5 л. 6 м.), *Леры* (5 л. 2 м.) и *Влада* (5 л. 6 м.) дети ходили по комнате и рассматривали материалы. Оля и Лера заинтересовались тканями и стали наряжаться, однако переименований или игровых действий не было. Влад тоже пытался на себя накинуть бусы, как-то крутил их, помещал в стаканчик. В конце наблюдения экспериментатор спросил его: «Кто ты?», на что Влад ответил: «Я хочу полицейским стать. Только не знаю как... Может, это будет мигалка синяя?..» — скрутил синюю нитку бус.

В игре *Максима* (5 л. 7 м.), *Насти* (5 л. 4 м.) и *Вероники* (5 л. 8 м.) девочки называли игру «В русалку», при этом она носила неструктурированный характер: в ней непонятны роли, многие действия были случайны, хотя иногда объединялись в более-менее длинную цепочку. Максим совсем не участвовал в играх, однако общался с девочками, пытался привлечь их к интересным материалам.

В 6 лет ролевые переименования встречаются у 20 из 26 детей (большая часть из которых — девочки) и в половине случаев сопровождаются ряженым. Число ролей превышает число детей с переименованиями, что можно считать позитивным результатом (роли достаточно разнообразны, оригинальны, что расширяет возможности игры). 60% детей играли в связи с принятыми ролями, их роли носили комплементарный игрушкам характер, содержание игр часто было связано с семейно-бытовыми темами.

Настя (6 л. 2 м.), *Адриана* (5 л. 11 м.) и *Соня* (6 л. 1 м.) долго наряжаются, хохочут. Соня предложила, чтобы зверята (мягкие игрушки) жили на столе, и потом Адриана в стороне от

остальных девочек долго наряжала зверят. Соня сделала домик из стульев и матов. Настя предложила Соне: «А давай, ты будешь дочкой, а я — мамой?». Через некоторое время Настя стала осваивать сделанный Соней домик: «А здесь будет вход... Здесь пока идет ремонт». Соня: «Давай, я лошадь была?», Настя: «Ты — старшая сестра». Соня: «Ну, давай я котенком буду? Или козленком?» — «У нас есть козленок» [имеет в виду мягкую игрушку овечку] — «У него нет хвоста, а у меня есть» [*прицепила прихватку для штор, как хвост*]. Опять украшают стол, дом. Адриана: «А где будут наши зверята спать?.. Теленок [*говорит про овечку*] будет на улице спать» — решает, кто где будет спать, и всех укладывает. Соня присоединяется к ее теме: «А где будет одеялко наше?» — ищет. Все укладываются спать в доме. Соня залезла внутрь и стала мяукать. Слышно, что внутри фокусы показывают, затем кто-то говорит: «Я луже посплю немного» — «Я тоже».

Девочки не смогли договориться о ролях, однако это не мешало им играть вместе в общей теме семейно-бытовой игры. Игра состояла из отдельных эпизодов. Похожие игры наблюдались довольно часто среди детей 6 лет.

Таким образом, в нашем исследовании ролевой мотив в игре подготовительной группы выражен довольно сильно, поддерживается игровыми действиями и ряженьем.

Обсуждение результатов

Ролевое замещение в игре с образными игрушками отличается достаточно высоким количеством ролей. Возможно, сам образ игрушки-персонажа провоцирует ребенка на придумывание роли (создание персонажа — действующей, интенциональной фигуры). В то же время придуманный образ не обязательно поддерживается игровыми действиями и изменением внешности, как в игре с другими видами игровых материалов [9; 10].

Главной особенностью игры с образными игрушками оказались гендерные различия.

Девочки чаще брали на себя роль и совершали игровые действия, поэтому можно предположить, что подобранный для исследования материал в наибольшей степени подходит для ролевой игры девочек. Роли девочек носили

комплементарный характер по отношению к предложенным игрушкам, что частично подтверждает выдвинутое предположение. Заслуживает внимания тот факт, что, хотя куклы-мальчики присутствовали среди игрушек, это не способствовало разворачиванию ролевого замещения у мальчиков. Даже занимая ролевую позицию, мальчики были склонны игнорировать образные игрушки, предпочитая полифункциональные материалы.

Характерным для мальчиков было либо не создавать сюжетных игр совсем, либо занимать режиссерскую позицию в игре. Выбор режиссерской позиции может быть обусловлен игровыми предпочтениями мальчиков: возможно, им в целом ближе режиссерская позиция в игре с образными игрушками. Так, в работе Андерса Нельсона было показано, что мальчики и девочки по-разному действуют с образными игрушками: если девочки, скорее, «общаются» с ними — поворачивают к себе лицом, разговаривают и т.д., — то мальчики как бы закрываются ими и действуют от их лица [7]. Таким образом, предположение о том, что с образными игрушками дети будут часто создавать режиссерскую игру, подтвердилось для мальчиков.

Обнаруженные гендерные различия требуют дальнейшего изучения. Особенно интересно, характерны ли гендерные предпочтения для игр с любыми образными игрушками и можно ли создать или подобрать такие образные игрушки для ролевой игры, которые бы использовались мальчиками из ролевой, а не режиссерской позиции.

Интересен выбор игровых тем у детей (в основном, девочек) — это домашние, бытовые темы, игры в животных, в целом выражающие мотив заботы и опеки. Дети ухаживали за домашними животными, играли в детский сад, в хозяйство и т.п., чего почти не было в играх с другими видами материалов [9; 10]. По всей видимости, детский облик кукол и мягких игрушек способствует проявлению специфического игрового содержания. Данный феномен показывает достаточно высокую зависимость сюжета и содержания игры от предметного материала и требует тщательного и разностороннего изучения.

Возрастные особенности игры, обнаруженные в данном исследовании, заслуживают отдельного внимания. По результатам исследования, в 5 лет ролевое замещение в игре с образными игрушками не отличается от 4 лет (показатели даже незначительно ниже), хотя ожидаемо, что с возрастом количество детей, принимающих и реализующих роль, растёт. Возможно, данный вид игрушек мешает разворачиванию характерной для возраста коллективной ролевой игры, и образные игрушки такого плана наименее востребованы в 5 лет.

В 6 лет, напротив, у девочек происходит всплеск интереса к образным игрушкам (по крайней мере, такого типа). Возможно, у мальчиков происходит схожая динамика в отношении какого-нибудь типа образных игрушек, которую не удалось обнаружить в данном исследовании в связи с выбором материала. Можно предположить, что в возрасте 6 лет образные игрушки представляют особый интерес для всех детей — не только для девочек, что можно проверить посредством более основательной выборки и подбора альтернативного игрового материала.

Литература

1. *Выготский Л.С.* Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. 1966. № 6. С. 62—77.
2. *Доронов С.Г.* Педагогические условия активизации самостоятельной сюжетной игры старших дошкольников в детском саду: Автореф. дисс. ... канд. пед. наук. М., 2012. 22 с.
3. *Короткова Н.А.* Материалы и оборудование для игровой деятельности // Материалы и оборудование для детского сада: Пособие для воспитателя детского сада / Под ред. Т.Н. Дороновой, Н.А. Коротковой. М.: Элли-Кудиц, 2003.
4. *Короткова Н.А.* Сюжетная игра дошкольников. М.: ЛИНКА-пресс, 2016. 256 с.
5. *Короткова Н.А., Кириллов И.Л.* Макет как элемент предметной среды для сюжетной игры старших дошкольников // Дошкольное воспитание. 1997. № 6. С. 9—16.
6. *Крыжов П.А.* Герой-монстр как нормальный персонаж произведений, адресованных детям [Электронный ресурс] // Культурно-исторический подход в современной психологии развития: достижения, проблемы, перспективы. Сборник тезисов участников шестой всероссийской научно-

Полученные результаты могут быть полезны для организации детской предметно-игровой среды.

Проведенное исследование позволило обнаружить следующее:

1. Облик предложенных образных игрушек (младенец, девочки и мальчики, мягкие игрушки, напоминающие детенышей домашних животных) способствует разворачиванию семейно-бытовых тем, связанных с заботой.

2. Особенностью ролевого замещения в игре с предложенными образными игрушками является большое число ролевых имен и их комплементарность игрушкам, что имеет значение для понимания функции образной игрушки в игре.

3. В 6 лет наблюдается рост интереса к ролевому замещению в игре с куклами и мягкими игрушками-животными, что особенно справедливо для девочек.

4. Специфической особенностью игры с образными игрушками являются гендерные различия: мальчики склонны отдавать предпочтение режиссерской позиции либо игнорировать образные игрушки в том случае, если принимают роль.

- практической конференции по психологии развития, посвященной 80-летию со дня рождения профессора Л.Ф. Обуховой. М.: Издательство ФГБОУ ВО МГППУ, 2018. С. 150—153. URL: https://psyjournals.ru/obukovoi_2018/issue/ (дата обращения: 11.08.2020).
7. *Нельсон А.* Игра как опосредованное действие. Гендерный аспект // Психологическая наука и образование. 2011. Том 16. № 2. С. 93—101.
 8. Психолого-педагогические основания экспертизы игрушек / Смирнова Е.О. [и др.] // Вопросы психологии. 2008. № 1. С. 16—25.
 9. *Рябкова И.А.* Особенности ролевого замещения в игре дошкольников с разными материалами [Электронный ресурс] // Психолого-педагогические исследования. 2018. Том 10. № 3. С. 12—19. DOI:10.17759/psyedu.2018100302
 10. *Рябкова И.А., Смирнова Е.О., Шеина Е.Г.* Возрастные особенности игры дошкольников с предметами оперирования // Психологическая наука и образование. 2019. Том 24. № 5. С. 5—15. DOI:10.17759/pse.2019240501
 11. *Рябкова И.А., Шеина Е.Г.* Игрушка как условный объект [Электронный ресурс] // Современная зарубежная психология. 2018. Том 7. № 4. С. 75—81. DOI:10.17759/jmpf.2018070408

12. Смирнова Е.О., Филиппова И.В. Образная игрушка как средство развития сознания дошкольника // Психологическая наука и образование. 2008. Том 13. № 3. С. 62—71.
13. Что видят и чего не видят дети в куклах Монстр Хай / Смирнова Е.О. [и др.] // Современное дошкольное образование: Теория и практика. 2016. № 2. С. 34—43.
14. Эльконинова Л.И., Антонова М.В. Специфика игры с куклой Барби у детей дошкольного возраста // Психологическая наука и образование. 2002. № 4. С. 38—52.
15. Berg L.-E. Toys and play in identity construction for preschool children; a pilot study of older preschool children // Toys as communication: Toy research in the late twentieth century. Part 2 / Anders Nelson, Lars-Erik Berg & Kristen Svensson (eds.). SITREC, 2003. P. 193—208.
16. 16. Cherney I.D. et al. The effects of stereotyped toys and gender on play assessment in children aged 18—47 months // Educational Psychology. 2003. Vol. 23. № 1. P. 95—106. DOI:10.1080/01443410303222
17. Fulcher M., Hayes A.R. Building a Pink Dinosaur: the Effects of Gendered Construction Toys on Girls' and Boys' Play // Sex Roles. 2018. Vol. 79. P. 273—284. DOI:10.1007/s11199-017-0806-3
18. Gulden T. Plenteous and limited play, transmedia storytelling-toys in light of individualist and social esthetics // International Journal of Play. 2016. Vol. 5. № 1. P. 77—92. DOI:10.1080/21594937.2016.1147289
19. Hashmi S., et al. Exploring the benefits of doll play through neuroscience // Frontiers in Human Neuroscience. 2020. Vol. 14. DOI:10.3389/fnhum.2020.560176
20. Kalkusch I., et al. Promoting social pretend play in preschool age: Is providing roleplay material enough? // Early Education and Development. 2020. DOI:10.1080/10409289.2020.1830248
21. Møller S.J. Imagination, Playfulness, and Creativity in Children's Play with Different Toys // American Journal of Play. 2015. Vol. 7. № 3. P. 322—346.
22. Parsons A., Howe N. Superhero toys and boys' physically active and imaginative play // Journal of Research in Childhood Education. 2006. Vol. 20. № 4. P. 287—300. DOI:10.1080/02568540609594568
23. 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. Vol. 181. № 7. P. 909—927. DOI:10.1080/03004430.2010.503892

References

1. Vygotskii L.S. Igra i ee rol' v psikhicheskom razvitiy rebenka [Play and its role in the mental development]. *Voprosy psikhologii = Issues of psychology*, 1966, no. 6, pp. 62—77. (In Russ.).
2. Doronov S.G. Pedagogicheskie usloviya aktivizatsii samostoyatel'noi syuzhetnoi igry starshikh doshkol'nikov v detskom sadu. Avtoref. diss. kand. ped. nauk. [Pedagogical conditions for activation of free narrative play for older preschoolers in kindergarten. Ph.D. (Pedagogy) Thesis]. Moscow, 2012. 22 p. (In Russ.).
3. Korotkova N.A. Materialy i oborudovanie dlya igrovoi deyatel'nosti [Materials and equipment for play activity]. In Doronova T.N., Korotkova N.A. (eds.) Materialy i oborudovanie dlya detskogo sada: Posobie dlya vospitatelya detskogo sada [Materials for kindergarten equipment]. Moscow: Elti-Kudits, 2003. 160 p. (In Russ.).
4. Korotkova N.A. Syuzhetnaya igra doshkol'nikov [Narrative play of preschoolers]. Moscow: LINKA-press, 2016. 256 p. (In Russ.).
5. Korotkova N.S., Kirillov I.L. Maket kak element predmetnoi srede dlya syuzhetnoi igry starshikh doshkol'nikov [A mock-up model as a subject environment for narrative play of kindergarten children]. *Doshkol'noe vospitanie = Preschool Education*, 1997, no. 6, pp. 9—16. (In Russ.).
6. Kryzhov P.A. Geroi-monstr kak normal'nyi personazh proizvedenii, adresovannykh detyam [Elektronnyi resurs] [The monster hero as a normal character in artistic works addressed to children]. *Kul'turno-istoricheskii podkhod v sovremennoi psikhologii razvitiya: dostizheniya, problemy, perspektivy*. Sbornik tezisov uchastnikov shestoi vserossiiskoi nauchno-prakticheskoi konferentsii po psikhologii razvitiya, posvyashchennoi 80-letiyu so dnya rozhdeniya professora L.F. Obukhovoi [The cultural-historical approach in modern developmental psychology: achievements, problems, prospects. Collection of abstracts of participants of the sixth all-Russian research and practice conference on developmental psychology, dedicated to the 80th anniversary of the birth of Professor L.F. Obukhova]. Moscow: FGBOU VO MGPPU Publ., 2018, pp. 150—153. URL: https://psyjournals.ru/obukovoi_2018/issue/ (Accessed: 11.08.2020). (In Russ.).
7. Nelson A. Igra kak oposredovannoe deistvie. Gendernyi aspekt [Gendered Toy Play as Mediated Action]. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie = Psychological Science and Education*, 2011. Vol. 16, no. 2, pp. 71—77. (In Russ.).
8. Smirnova E.O. et al. Psikhologo-pedagogicheskie osnovaniya ekspertizy igrushek [Psychological educational foundations for expert examination of toys]. *Voprosy psikhologii = Issues of psychology*, 2008, no. 1, pp. 16—25. (In Russ.).
9. Ryabkova I.A. Osobennosti rolevogo zameshcheniya v igre doshkol'nikov s raznymi materialami [Elektronnyi resurs] [The characteristics of role substitution in preschoolers' play with different materials]. *Psikhologo-pedagogicheskie issledovaniya = Psychological-Educational Studies*, 2018, no. 3, pp. 12—19. DOI:10.17759/psyedu.2018100302 (In Russ.).
10. Ryabkova I.A., Smirnova E.O., Sheina E.G. Vozrastnye osobennosti igry doshkol'nikov s predmetami

- operirovaniya [Age Specifics of Role-Playing with Play Tools in Preschool Children]. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie = Psychological Science and Education*, 2019. Vol. 24, no. 5, pp. 5—15. DOI:10.17759/pse.2019240501 (In Russ.).
11. Ryabkova I.A., Sheina E.G. Igrushka kak uslovnyi ob'ekt [Toy as a conditional object] [Elektronnyi resurs]. *Sovremennaya zarubezhnaya psikhologiya = Journal of Modern Foreign Psychology*, 2018. Vol. 7, no. 4, pp. 75—81. DOI:10.17759/jmfp.2018070408 (In Russ.).
12. Smirnova E.O., Filippova I.V. Obraznaya igrushka kak sredstvo razvitiya soznaniya doshkol'nika [Character toy as consciousness development tool of a preschool child]. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie = Psychological Science and Education*, 2008. Vol. 13, no. 3, pp. 62—71. (In Russ.).
13. Smirnova E.O. et al. Chto vidyat i chego ne vidyat deti v kuklakh Monstr Khai [What children see and don't see in Monster High dolls]. *Sovremennoi doshkol'noe obrazovanie. Teoriya i praktika = Preschool education today. Theory and practice*, 2016, no. 2, pp. 34—43. (In Russ.).
14. El'koninova L.I., Antonova M.V. Spetsifika igry s kukloi Barbi u detei doshkol'nogo vozrasta [Characteristics of preschoolers play with Barbie]. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie = Psychological Science and Education*, 2002, no. 4, pp. 38—52. (In Russ.).
15. Berg L.-E. Toys and play in identity construction for preschool children; a pilot study of older preschool children. In Lars-Erik Berg, Anders Nelson, Kristen Svensson (eds.) *Toys as communication: Toy research in the late twentieth century. Part 2*. Stockholm: SITREC, 2003, pp. 193—208. (In Russ.).
16. Cherney I.D. et al. The effects of stereotyped toys and gender on play assessment in children aged 18—47 months. *Educational Psychology*, 2003. Vol. 23, no. 1, pp. 95—106. DOI:10.1080/01443410303222 (In Russ.).
17. Fulcher M., Hayes A.R. Building a Pink Dinosaur: the Effects of Gendered Construction Toys on Girls' and Boys' Play. *Sex Roles*, 2018. Vol. 79, pp. 273—284. DOI:10.1007/s11199-017-0806-3
18. Gulden T. Plenteous and limited play, transmedia storytelling-toys in light of individualist and social esthetics. *International Journal of Play*, 2016. Vol. 5, no. 1, pp. 77—92. DOI:10.1080/21594937.2016.1147289
19. Hashmi S. et al. Exploring the benefits of doll play through neuroscience. *Frontiers in Human Neuroscience*, 2020. Vol. 14. DOI:10.3389/fnhum.2020.560176
20. Kalkusch I. et al. Promoting social pretend play in preschool age: Is providing roleplay material enough? *Early Education and Development*, 2020. DOI:10.1080/10409289.2020.1830248
21. Møller S.J. Imagination, Playfulness, and Creativity in Children's Play with Different Toys. *American Journal of Play*, 2015. Vol. 7, no. 3, pp. 322—346.
22. Parsons A., Howe N. Superhero toys and boys' physically active and imaginative play. *Journal of Research in Childhood Education*, 2006. Vol. 20, no. 4, pp. 287—300. DOI:10.1080/02568540609594568
23. 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. Vol. 181, no. 7, pp. 909—927. DOI:10.1080/03004430.2010.503892

Информация об авторах

Рябкова Ирина Александровна, кандидат психологических наук, старший научный сотрудник отдела психолого-педагогической экспертизы игр и игрушек Центра прикладных психолого-педагогических исследований, ФГБОУ ВО «Московский государственный психолого-педагогический университет» (ФГБОУ ВО МГППУ), г. Москва, Российская Федерация, ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2274-0432>, e-mail: ibaladinskaya@gmail.com

Шеина Елена Георгиевна, старший научный сотрудник отдела психолого-педагогической экспертизы игр и игрушек Центра прикладных психолого-педагогических исследований, ФГБОУ ВО «Московский государственный психолого-педагогический университет» (ФГБОУ ВО МГППУ), г. Москва, Российская Федерация, ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3723-812X>, e-mail: leshgp@gmail.com

Information about the authors

Irina A. Ryabkova, PhD in Psychology, Senior Research Fellow, Toys And Play Research Centre, Moscow State University of Psychology & Education, Moscow, Russia, ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2274-0432>, e-mail: ibaladinskaya@gmail.com

Elena G. Sheina, PhD in Psychology, Senior Research Fellow, Toys And Play Research Centre, Moscow State University of Psychology & Education, Moscow, Russia, ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3723-812X>, e-mail: leshgp@gmail.com

Получена 11.08.2020

Принята в печать 11.02.2021

Received 11.08.2020

Accepted 11.02.2021