

Научная статья | Original paper

Особенности речи детей раннего возраста при игре с электронной игрушкой: исследование случая

О.В. Саломатова✉

Московский государственный психолого-педагогический университет, Москва, Российская Федерация

✉ salomatovaov@mgppu.ru

Резюме

Контекст и актуальность. В условиях стремительной цифровизации детям, наряду с традиционными игрушками, становятся доступны электронные игрушки. В фокусе данного исследования находится сравнение речи детей при игре с электронной игрушкой, куклой, конструктором и настольным театром. **Цели.** Описать своеобразие игры и особенности речи детей раннего возраста при взаимодействии с электронной игрушкой. **Гипотеза.** Речь ребенка в игровых эпизодах с электронной игрушкой имеет свои особенности. **Методы и материалы.** В исследовании приняли участие 3 диады «мать-ребенок» ($M = 26,3$; $SD = 1,89$; 100% девочки). Анализировались видеозаписи игровых эпизодов детей с электронной игрушкой (электронный щенок), куклой, конструктором и настольным театром (всего 18 эпизодов общей продолжительностью 248 минут 46 секунд). **Результаты.** В результате анализа удалось установить, что при игре с электронной игрушкой дети произносили меньше слов, чем при игре с другими видами игрушек. Дети употребляли больше междометий и восклицательных предложений при игре с электронной игрушкой, что говорит о большей эмоциональности. Девочки демонстрировали разные стратегии взаимодействия с электронной игрушкой. Одна девочка проявляла к электронному щенку агрессию, вторая – относилась к нему с опаской, обе девочки самостоятельно не хотели играть с этой игрушкой, им требовалась помощь мам. Третья девочка играла с электронным щенком как с плюшевой игрушкой. Разное отношение девочек связано с трудностями атрибуции этой игрушки к категории «живое/неживое». **Выводы.** Показано, что построение игрового взаимодействия с электронной игрушкой у детей раннего возраста индивидуально; речь детей раннего возраста при взаимодействии с электронной игрушкой менее насыщена, но более эмоциональна, чем при игре с другими игрушками. Дальнейшее изучение этой темы возможно путем увеличения выборки и привлечения детей дошкольного возраста.

Саломатова О.В. (2025)
Особенности речи детей при игре с электронной
игрушкой: исследование случая
Психолого-педагогические исследования, 17(4), 82—96.

Salomatova O.V. (2025)
The features of early childhood speech during play
with electronic toy: case study
Psychological-Educational Studies, 17(4), 82—96.

Ключевые слова: ранний возраст, электронная игрушка, детская речь, игрушки, кукла, настольный театр, конструктор, морфологические характеристики детской речи, синтаксические характеристики детской речи, игра ребенка раннего возраста, исследование случая

Для цитирования: Саломатова, О.В. (2025). Особенности речи детей раннего возраста при игре с электронной игрушкой: исследование случая. *Психолого-педагогические исследования*, 17(4), 82—96. <https://doi.org/10.17759/psyedu.2025170405>

The features of early childhood speech during play with electronic toys: case study

O.V. Salomatova✉

Moscow State University of Psychology and Education, Moscow, Russian Federation

✉ salomatovaov@mgppu.ru

Abstract

Context and relevance. In the context of rapid digitalization, children are increasingly exposed to electronic toys alongside traditional toys. The focus of this study is on comparing the speech of children during play with electronic toys, dolls, building blocks, and board theater. **Objective.** The aim is to identify the specifics of play and the speech characteristics of early childhood children when interacting with electronic toys. **Hypothesis.** Children's speech in play episodes with electronic toys has its own characteristics. **Methods and materials.** The study involved three mother-child dyads ($M = 26,3$ months; $SD = 1,89$; 100% girls). Video recordings of children's play episodes with the electronic puppy, the doll, the construction set, and the board theater were analyzed (a total of 18 episodes with a total duration of 248 minutes and 46 seconds). **Results.** As a result of analysis, it was found that during play with the electronic toy, children generally spoke fewer words than when playing with other types of toys. They used more interjections and exclamatory sentences, indicating higher emotionality. Children demonstrated different interaction strategies with the electronic toy. One girl showed aggression towards the electronic puppy, another was cautious around it, and both girls did not want to play with the toy independently, requiring their mothers' assistance. The third girl played with the electronic puppy as if it were a plush toy. This is related to difficulties in attributing the toy to the category of living or non-living beings. **Conclusions.** It has been shown that the nature of play interaction with an electronic toy in early childhood is individual; children's speech during interaction with an electronic toy is less rich but more emotional than during play with other toys. Further research on this topic could involve increasing the sample size and including preschool-aged children.

Keywords: early age, electronic toy, children's speech, toys, doll, board theater, building blocks, morphological characteristics of children's speech, syntactic characteristics of children's speech, play of early childhood, case study

Саломатова О.В. (2025)
Особенности речи детей при игре с электронной
игрушкой: исследование случая
Психолого-педагогические исследования, 17(4), 82—96.

Salomatova O.V. (2025)
The features of early childhood speech during play
with electronic toy: case study
Psychological-Educational Studies, 17(4), 82—96.

For citation: Salomatova, O.V. (2025). The features of early childhood speech during play with electronic toys: case study. *Psychological-Educational Studies*, 17(4), 82—96. (In Russ.). <https://doi.org/10.17759/psyedu.2025170405>

Введение

Период раннего возраста считается важнейшим этапом речевого развития ребенка. С появлением у ребенка первых слов начинается период становления активной речи, обычно совпадающий с началом раннего возраста. Словарный запас ребенка быстро растет и к 3-м годам составляет до 1000 слов, параллельно формируется грамматический строй речи (Жукова, 2011; Янушко, 2015). Определяющее значение для речевого развития имеет непосредственное эмоциональное общение со значимыми взрослыми, прежде всего с родителями (Янушко, 2015; Quigley, Nixon, 2023). Важное место в развитии речи отводится совместному чтению, игре и игрушкам (Магомедова, 2025; Carmiol et al., 2024; Creaghe, Quinn, Kidd, 2021).

Современные дети развиваются в условиях стремительной цифровизации. Помимо планшетов и смартфонов им доступны и разнообразные игрушки с цифровыми и электронными компонентами (Hassinger-Das et al., 2021; Zhou, 2025). Такие игрушки имеют дополнительные функции, которые, по заявлениям производителей, способствуют развитию у детей речи, мышления, креативности и т.д. Однако их реальный развивающий потенциал до конца не изучен, как и не определен терминологический аппарат, используемый для их описания (Рубцова, Саломатова, 2022). В данном исследовании будет использован термин «электронные игрушки» (ЭИ), под которыми мы понимаем игрушки, содержащие электронные компоненты, позволяющие им перемещаться в пространстве, издавать звуки и воспроизводить световые сигналы. При этом ЭИ не имеют экранов и возможности подключения к интернету, компьютеру или иному устройству (Isteč, Rosanda, Gačnik, 2023).

В фокусе данного исследования находятся особенности речи детей раннего возраста в игровых эпизодах с ЭИ и другими типами игрушек. Вопросы влияния разных типов игрушек на развитие речи детей раннего возраста рассматривались мировой наукой (Creaghe, Quinn, Kidd, 2021; Doering, Schluter, Suchodoletz, 2020; Sosa, 2016; Salo et al., 2016; Wooldridge, Shapka, 2012). Так, показано, что речевая активность детей положительно коррелирует с речевой активностью взрослых, причем большая речевая активность отмечается при чтении книг, чем при игре с игрушками (Salo et al., 2016). Кроме того, игра с символической игрушкой (плюшевый медведь) способствует выстраиванию диалога в большей степени, чем игра с функциональными игрушками (погремушки, магнитный планшет для рисования и т.д.) (Creaghe, Quinn, Kidd, 2021). Также отмечено, что ЭИ негативно влияют на игровое взаимодействие мамы и ребенка, снижая восприимчивость (responsiveness) мамы к сигналам ребенка (Wooldridge, Shapka, 2012).

Отдельно остановимся на работе A.V. Sosa (Sosa, 2016), так как она тематически наиболее близка к нашему исследованию. В статье описываются особенности коммуникации в диаде «мать-ребенок» при игре с традиционными игрушками (деревянный пазл «Ферма» и набор из 10 кубиков с изображением животных), ЭИ (детский ноутбук, электронный набор «Ферма» и детский сотовый телефон) и во время чтения книг. Выяснилось, что при игре с ЭИ и родители,

и дети говорили меньше, чем во время игры с традиционными игрушками. Кроме того, родители были склонны включать ЭИ, чтобы те говорили за них (Sosa, 2016).

Итак, обзор литературы показал, что изучение особенностей речи детей раннего возраста во время взаимодействия с ЭИ является актуальной проблемой современной психологической науки, однако исследований на эту тему на отечественной выборке пока не проводилось.

Особенности игрового взаимодействия детей с ЭИ частично описаны. Чаще всего в поле зрения исследователей попадала такая разновидность ЭИ, как роботы-животные (robotic pets). Показано, что дошкольники проявляют к ним либо настороженное отношение, либо исследовательский интерес и редко разворачивают с такими роботами игру. Психологи связывают эти особенности с трудностями отнесения игрушек этого типа к категории «живых» или «неживых» объектов (Рябкова, Павловская, Шеина, 2022; Kahn et al., 2006). Однако работ, адресно посвященных игре детей раннего возраста с ЭИ, нам найти не удалось.

Таким образом, цель данного исследования – описать своеобразие игры и особенности речи детей раннего возраста при взаимодействии с ЭИ.

Гипотеза исследования – речь ребенка в игровых эпизодах с ЭИ имеет свои особенности.

Исследовательские вопросы:

- 1) Отличается ли игра ребенка раннего возраста с ЭИ от игры с другими видами игрушек (кукла, конструктор, настольный театр)?
- 2) Отличается ли речь ребенка раннего возраста во время игры с ЭИ и во время игры с другими видами игрушек (кукла, конструктор, настольный театр)?

Особенностью дизайна данного исследования является использование метода исследования случая (case study). Этот метод применяется в том числе в пилотажных исследованиях (данная работа планируется как пилотажное исследование), когда ученый стремится детально проанализировать несколько случаев с целью понять конкретный феномен, генерировать гипотезы, определить переменные для дальнейшего, как правило количественного, исследования (Бусыгина, 2009). Применительно к изучаемой теме качественный подход будет направлен на выявление, описание, систематизацию и интерпретацию тех особенностей взаимодействия с игрушками разных типов, которые довольно сложно уловить количественными методами. Такой подход можно отнести к научной новизне, так как он ранее не применялся при исследовании речи детей раннего возраста в игровых эпизодах.

Материалы и методы

Выборка

Определяющей характеристикой для включения в исследование было наличие у ребенка фразовой речи. Первоначально в выборку вошли 6 детей (3 мальчика и 3 девочки, возраст – 24–29 месяцев). Однако в процессе наблюдения за детьми во время свободной игры с мамами выяснилось, что 3 ребенка (все мальчики) употребляли лишь отдельные слова, слоги и звукоподражания. В итоге в выборку вошли: Оля, возраст – 25 месяцев, Ксюша, возраст – 25 месяцев и Лиля, возраст – 29 месяцев ($M = 26,3$; $SD = 1,89$; 100% девочки). Девочки

Саломатова О.В. (2025)
Особенности речи детей при игре с электронной
игрушкой: исследование случая
Психолого-педагогические исследования, 17(4), 82—96.

Salomatova O.V. (2025)
The features of early childhood speech during play
with electronic toy: case study
Psychological-Educational Studies, 17(4), 82—96.

воспитываются в полных семьях, их мамы имеют высшее образование. Ксюша и Лиля проживают в Москве, Оля – в Нижнем Новгороде.

Малое количество выборки объясняется использованием метода исследования случая. В мировой практике встречаются подобные работы (Aprilia, Neisya, 2024; Lillo-Martin, Chen Pichler, Gale, 2025; Zhukova et al., 2020).

Выбор игрушек

Выбор игрушек основывался на классификации игрушек Е.А. Флериной (Флерина, 1973). Также учитывалось, что разные типы игрушек предполагают разные виды деятельности: кукла провоцирует ролевую игру, настольный театр (НТ) – режиссерскую игру, конструктор – продуктивную деятельность (Смирнова, 2009).

Для данного исследования были использованы игрушки 4 видов (рис. 1):

1. Сюжетно-образная игрушка – кукла-пупс и аксессуары к нему.
2. Строительные игрушки-материалы – конструктор.
3. НТ – набор для разыгрывания народных сказок.
4. ЭИ – электронный щенок (ЭЩ).

Кукла-пупс, конструктор и НТ были в каждой семье, поэтому было решено использовать имеющиеся игрушки. ЭИ, которые были у девочек, отличались разнообразием, поэтому было решено приобрести одинаковые игрушки. Важными критериями выбора ЭИ были: а) отсутствие музыкального сопровождения; б) понятный функционал и управление; в) простота использования (без подключения к внешним устройствам); г) привлекательный внешний вид. Для проведения исследования был выбран плюшевый щенок с электронным компонентом. ЭЩ умел ходить, лаять, реагировал на прикосновения и звуки. К игрушке прилагался «поводок» с кнопкой (если нажать на кнопку, ЭЩ начинал идти) и «косточка». Чтобы избежать эффекта новой игрушки, до осуществления экспериментальных видеозаписей дети в течение месяца играли с ЭЩ. Таким образом, все игрушки были привычны для участников эксперимента.

		
Куклы Оли / Olya's dolls	Кукла Лили / Lili's doll	Куклы Ксюши / Ksyusha's dolls

Саломатова О.В. (2025)
Особенности речи детей при игре с электронной
игрушкой: исследование случая
Психолого-педагогические исследования, 17(4), 82—96.

Salomatova O.V. (2025)
The features of early childhood speech during play
with electronic toy: case study
Psychological-Educational Studies, 17(4), 82—96.

		
Конструктор Оли / Olya's building blocks	Конструктор Лили / Lili's building blocks	Конструктор Ксюши / Ksyusha's building blocks
		
Настольный театр Оли / Olya's board theater	Настольный театр Лили / Lili's board theater	Настольный театр Ксюши / Ksyusha's board theater
		
Электронная игрушка (электронный щенок), в которую играли все девочки / Electronic toy (Electronic puppy), played with by all girls		

Рис. 1. Фотографии игрушек, с которыми играли участники исследования
Fig. 1. Photos of the toys used by the study participants

Организация и процедура исследования

Исследование проводилось в диаде «мать-ребенок», мама выступала в роли привычного для ребенка игрового партнера. Игра проходила в домашней обстановке без присутствия экспериментатора. В случае игры с куклой, конструктором и ЭИ мама предлагала ребенку поиграть с игрушкой. При игре в НТ мама предлагала ребенку проиграть сюжет соответствующей сказки. Мама отвечала на вопросы ребенка, если он их ей задавал, но не инициировала взаимодействие. Игровой эпизод считался законченным, когда ребенок отвлекался и/или говорил, что ему надоело играть.

Использованные методы и методики

Игровые эпизоды (всего 18) фиксировались на видео (всего 248 минут 46 секунд).

На первом этапе был осуществлен качественный анализ видеоматериалов.

На втором этапе видеоматериалы были затранскрибированы, то есть дословно переведены в печатный текст. Транскрибированные тексты игровых эпизодов всех детей с одной игрушкой были соединены и обработаны с помощью авторской программы, написанной на

языке Python (Саломатов, Саломатова, 2025). За основу была взята программа «Библиотека ruTS»¹. Данная программа была протестирована на небольшом отрывке полученного нами текста, после чего ее функционал был изменен применительно к целям данной работы, а также были внесены исправления в соответствии с выявленными ошибками. Таким образом, с помощью авторской программы осуществлялся подсчет следующих параметров: 1) базовые статистики (количество): а) предложений ребенка и мамы (вопросительные, далее – воп., восклицательные, далее – вос., побудительные – поб.); б) слов ребенка и мамы; 2) морфологические статистики (количество): а) глаголов, далее – гл. (сюда же были отнесены предикативы); б) существительных, далее – сущ.; в) прилагательных, далее – пр.; г) наречий, далее – нар.; д) числительных, далее – чис.; е) междометий, далее – межд.

Результаты

Общая характеристика: качественное описание

В игре с куклой девочки проигрывали стандартные сюжеты. В первом игровом эпизоде Оля «лечила» куклу, а потом пела ей песню, во втором – она снова «лечила» куклу, а потом «читала» ей книгу. Комментарии Оли были связаны как с сюжетом игры, так и имели отвлеченный характер. В первом игровом эпизоде Ксюша «кормила» куклу, во втором – она катала пупса в коляске и пела колыбельную. Комментарии Ксюши касались в большей степени «технической» стороны игры: можно ли поставить или посадить куклу и т.д. Игра Лили в куклу представлена одним эпизодом: Лилия «лечила» куклу, «мыла» ее и переодевала, а потом «кормила». Лилия детально проговаривала свои действия, в том числе планируемые. Девочки минимально привлекали мам для организации игры.

Перед началом игры в конструктор Оля предложила маме поиграть в Кая и Герду и взяла себе две фигурки из конструктора, маме она дала роли Снежной королевы и бабушки. Оля строила дворец Снежной королевы, а Кай, Герда и бабушка ехали к ней в гости в карете. Во время игры Оля обращалась за помощью к маме, чтобы соединить детали конструктора. В первом эпизоде с конструктором Ксюша строила «роботов», во втором – она попросила маму построить домик, Ксюша подбирала детали и просила маму их соединять. Лилия с мамой сначала строили корабль, но Лилия быстро поменяла планы и решила, что нужно строить дом и детскую площадку. Лилия поселила в дом свое фото, фото мамы и бабушки и стала разыгрывать с ним сюжет как с куклами: они ходили кататься на каруселях и качелях, потом пришли домой мыть руки. В целом, девочки при игре в конструктор активнее обращались за помощью к мамам, чем при игре в куклу: в основном они просили помочь соединить детали конструктора.

В игровых эпизодах с НТ все девочки смогли проиграть сюжеты знакомых сказок: Оля (два игровых эпизода) – сказки «Волк и семеро козлят», «Заюшкина избушка» и «Лиса и журавль», Ксюша и Лилия (по одному игровому эпизоду) – «Теремок» и «Колобок». Девочки хорошо проигрывали сюжет сказок, пока повествование не подходило к кульминации и развязке. В этот момент девочки либо испытывали замешательство и прерывали историю, либо придумывали свой конец сказки. Так, у Оли в сказке «Волк и семеро козлят» волк, когда вошел

¹ Библиотека ruTS. URL: <https://github.com/SergeyShk/ruTS> (дата обращения: 30.06.2025).

в дом к козе, подружился с козлятами и стал водить с ними хоровод. Ксюша в сказке «Теремок» многократно проигрывала эпизод с разрушением теремка, но отказывалась проигрывать конец истории, где звери строили новый дом. Лиля, когда дошла до кульминации сказки «Колобок», отвлеклась от основного сюжета и стала рассуждать о том, как лиса могла съесть колобка, «ведь он сделан из теста, а лисы едят зайцев». В целом, игра в НТ потребовала минимального вмешательства со стороны мам: они помогали девочкам восстанавливать сюжет сказок, если девочки их об этом просили.

Игра с ЭЩ отличалась от игры с другими видами игрушек. Девочки были знакомы с ЭЩ, но относились к этой игрушке по-разному. Оле, со слов мамы, ЭЩ не нравился, она сама с ним не играла. Оля испытывала существенные трудности в построении взаимодействия с ЭЩ. Ей не нравилось, что ЭЩ громко «лает», она просила его замолчать. В игре Оля проявила к ЭЩ агрессию – кричала и толкнула его, чтобы он упал. Когда Олина мама включилась в игру, Оля проиграла «кормление», «дрессировку», поездку за кормом в магазин и осмотр щенка на наличие клещей. Ксюша, со слов мамы, относилась к ЭЩ с некоторым недоверием и боязнью, также самостоятельно в него не играла. Ее настораживало, что он сам ходит и громко «лает». В игровом эпизоде Ксюша сначала отошла от ЭЩ и наблюдала за ним на расстоянии. Когда мама включилась в игру и взяла щенка на руки, Ксюша попросила передать ей поводок. С участием мамы Ксюша пошла на «прогулку» с ЭЩ. Лиле, со слов мамы, ЭЩ понравился, она играла с ним самостоятельно. Лилия в двух игровых эпизодах отнеслась к ЭЩ с вниманием и заботой. Она решила его «покормить», потом начала гладить и изучать части его тела. Лилина игра с ЭЩ напоминала игру с куклой. В целом, игра с ЭЩ требовала большую включенность со стороны мам, чем игра с другими игрушками.

Описание особенностей речи детей при игре с разными типами игрушек: количественный анализ

Речевое развитие девочек отражает возрастные нормы (Жукова, 2011): они используют развернутую фразовую речь, в которой присутствуют все основные части речи. Для количественного описания соотношения слов разных частей речи будет использован параметр «среднее количество слов в минуту» (сл/м). Выбор такого параметра обусловлен разной временной продолжительностью игровых эпизодов (Venker, Johnson, 2022; Sosa, 2016). Сначала подсчитывался показатель среднего количества слов по каждому виду игрушек по каждому ребенку и взрослому, а затем средний показатель количества слов по каждому виду игрушек по всем детям и всем взрослым. При описании синтаксических характеристик использовался параметр «среднее количество предложений в минуту» (пр/м), который рассчитывался аналогично первому параметру. Расчеты выполнялись в программе Microsoft Excel. Игнорирование статистических критериев обусловлено малым объемом выборки и общей направленностью работы на качественное описание.

Обратимся к анализу особенностей речи детей.

Больше всего слов (рис. 2) употребляли вместе дети и мамы во время игры в конструктор, далее следует НТ, кукла и ЭИ (52,42; 44,28; 43,08 и 32,52 сл/м соответственно). Дети произносили приблизительно одинаковое количество слов при игре в куклу, конструктор и НТ и значительно меньше при игре с ЭИ (28,74; 27,6; 25,74 и 18,84 сл/м соответственно).

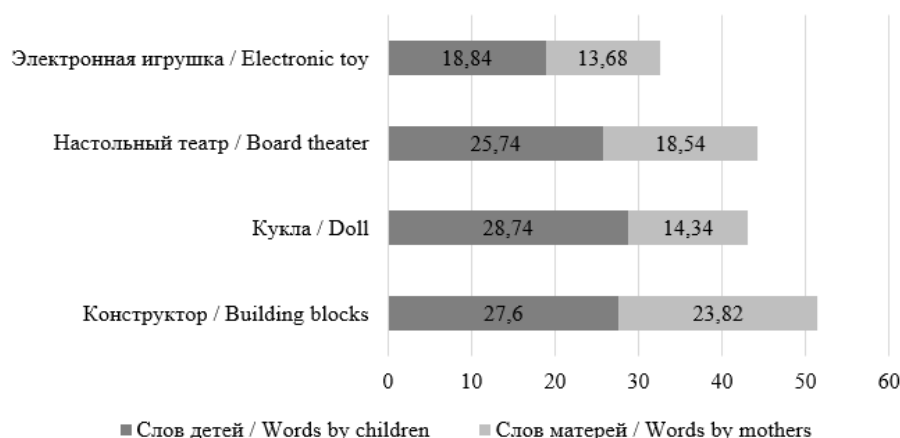


Рис. 2. Соотношение общего числа слов детей и мам при взаимодействии с разными типами игрушек (слов в минуту)

Fig. 2. The relationship between the total number of words used by children and mothers during interaction with different types of toys (words per minute)

Дети (рис. 3) чаще использовали в речи сущ., гл. и мес. (среднее значение сущ. по всем игрушкам – 6,11 сл/м, гл. – 5,15 сл/м, мес. – 4,4 сл/м). Дети при игре в ЭЩ употребляли примерно одинаковое количество сущ. и гл. (отношение количества сущ. к количеству гл. – 0,93, для сравнения при игре в конструктор – 1,55). При игре с ЭЩ и куклой дети использовали в среднем значительно больше меж., чем при игре в НТ и конструктор (1,25 сл/м и 1,02 сл/м против 0,45 сл/м и 0,33 сл/м соответственно).

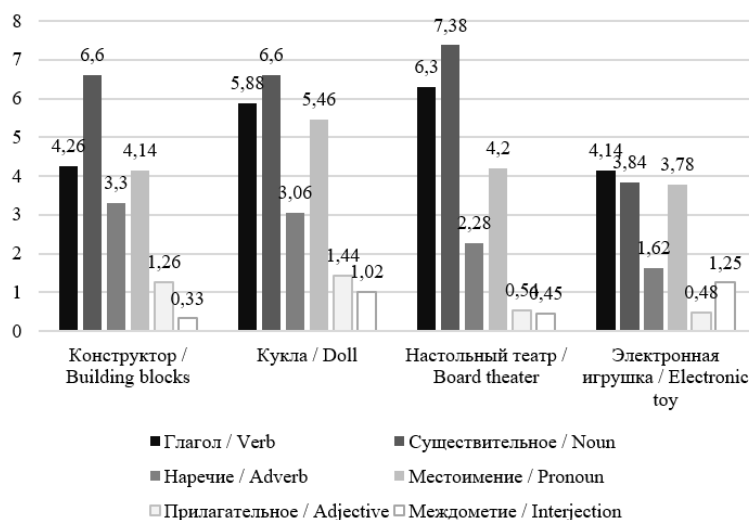


Рис. 3. Средние показатели использования детьми слов разных частей речи при игре в разные игрушки (слов в минуту)

Fig. 3. Average indicators of children's use of words from different parts of speech while playing with various toys (words per minute)

Обратимся к синтаксическим характеристикам (рис. 4). Соотношение поб., вос. и воп. предложений в речи девочек при игре в конструктор, куклу и НТ примерно одинаковое. Однако во время игры с ЭИ девочки использовали больше поб. и вос. предложений, нежели с другими игрушками (среднее количество 1,2 поб. пр/м против 0,84 с другими игрушками; вос. – 1,14 против 0,62 с другими игрушками).

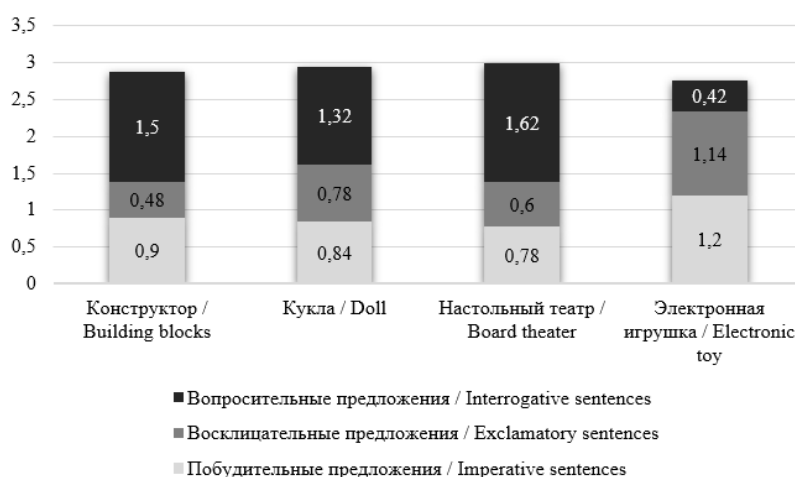


Рис. 4. Средние показатели использования детьми различных по цели высказывания предложений при игре в разные игрушки (предложений в минуту)
Fig. 4. Average indicators of children's use of Various Types of Sentences While Playing with Different Toys (Sentences per Minute)

Обсуждение результатов

Ответим на сформулированные выше исследовательские вопросы.

- 1) Отличается ли игра ребенка раннего возраста с ЭИ от игры с другими видами игрушек (кукла, конструктор, НТ)?

Метод исследования случая позволил сравнить игру детей с разными видами игрушек. Так, при игре в куклу девочки осуществляли стандартные игровые действия: «кормление», «купание» и др., которые не были развернутыми и быстро сменяли друг друга, что характерно для процессуальной игры детей второго года жизни (Смирнова, 2009). У Ксюши наблюдались элементы манипулирования – этапа, предшествующего процессуальной игре (она рассматривала кукол, изучала, как они сгибают руки и ноги; перекладывала «фрукты» с одной тарелки на другую и т.д.).

Во время игры в конструктор у Ксюши снова наблюдались элементы манипулятивной деятельности: она брала детали, рассматривала их, пыталась надеть на руку и т.д. Для Оли и Лили конструирование было средством создания среды для сюжетной игры (Смирнова, 2009; Гонина, 2025): Оля пыталась развить игровой сюжет по мотивам сказки «Снежная королева», а Лилиа проигрывала события повседневной жизни.

При игре в НТ девочки испытывали затруднение при проигрывании кульминации и развязки знакомых сказок. В работе Л.И. Элькониновой описаны особенности проигрывания волшебных сказок (в нашем случае – «Волк и семеро козлят» в интерпретации Оли, когда волк подружился с козлятами) детьми дошкольного возраста. Детям 3-х лет трудно воспроизвести в игре нарушение запрета (козлята открыли дверь волку, хотя коза запрещала им это делать), сказочный мир для них безусловен, они не отличают его от реальности и воспринимают нарушение запрета чувственно, а не интеллектуально (Эльконинова, 1998). Представляется, что указанное свойство может быть характерно и для детей 2-х лет, однако этот вопрос требует отдельного изучения.

Особенности отношения детей к ЭЩ – по сути роботизированной ЭИ – связаны с отнесением ее к категории «живое/неживое» (Рябкова, Павловская, Шеина, 2022; Kahn et al., 2006). В исследованиях, с одной стороны, фиксируется тревожное отношение детей к роботизированным игрушкам (Рябкова, Павловская, Шеина, 2022), а с другой – отмечается тенденция приписывания роботам свойств живых существ (Okita, Schwartz, 2006). В ходе наших наблюдений было отмечено разное отношение девочек к ЭЩ: Оля проявляла к ЭЩ агрессию, Ксюша относилась к ЭЩ с опаской. Обе девочки не хотели самостоятельно играть с этой игрушкой. У Оли дома есть собака, и, вероятно, она думала, что ЭЩ живой, поэтому пыталась с ним взаимодействовать как с живым, а когда не получала желаемого отклика, проявляла агрессию. Ксюша также думала, что ЭЩ живой, но у нее нет опыта общения с собаками, поэтому она относилась к ЭЩ с опаской. Из трех девочек только Лиля восприняла ЭЩ как неживую игрушку и демонстрировала соответствующее взаимодействие.

В целом, отмеченные особенности игры в куклу, конструктор и НТ соответствуют возрастным нормам. Указанные различия обусловлены индивидуальным уровнем развития игровой деятельности девочек: очевидно, что у Ксюши преобладает манипулирование и предметная игра, а у Оли и у Лили намечается переход от предметной к сюжетной игре. Описанные различия в восприятии девочками ЭЩ не связаны с уровнем развития их игровой деятельности, а имеют корни именно в эмоциональном отношении к ЭЩ и трудностях в отнесении этой игрушки к классу «живое/неживое».

- 2) Отличается ли речь ребенка раннего возраста во время игры с ЭИ и во время игры с другими видами игрушек (кукла, конструктор, НТ)?

Анализ показал, что речь девочек действительно имела отличия при игре с игрушками разных типов.

И дети, и мамы произносили наибольшее количество слов при игре в конструктор. Это связано, во-первых, с тем, что девочки обращались за помощью к мамам, так как сами не всегда могли найти подходящую деталь или соединить детали конструктора. Во-вторых, именно в игре с конструктором у Оли и Лили появился сюжет и была предпринята попытка распределить роли, что потребовало большей речевой активности и включенности со стороны мам.

Было зафиксировано произнесение меньшего количества слов при игре с ЭИ, чем при игре с другими видами игрушек. Это наблюдение частично подтверждает выводы более ранних работ, в которых исследовалась речь детей раннего (Sosa, 2016) и дошкольного возрастов (Venker, Johnson, 2022) при взаимодействии с ЭИ. Мы связываем сравнительно малую

Саломатова О.В. (2025)
Особенности речи детей при игре с электронной
игрушкой: исследование случая
Психолого-педагогические исследования, 17(4), 82—96.

Salomatova O.V. (2025)
The features of early childhood speech during play
with electronic toy: case study
Psychological-Educational Studies, 17(4), 82—96.

речевую активность ребенка при игре с ЭЩ с тем, что испытуемые, обращаясь к ЭЩ, ждали от него ответа (лая).

Девочки при игре с ЭИ употребляли больше межд. и вос. предложений. Межд. и вос. предложения – средства языка, с помощью которых обозначаются и передаются эмоции. Основываясь на работе К. Heljakka (Heljakka, 2023), в которой показано, что ЭИ вызывают эмоции у детей за счет своей мобильности (умения ходить, летать и т.д.), можно предположить, что эмоциональная реакция девочек на ЭЩ была связана с его способностью перемещаться и издавать звуки (лаять). Кроме того, была отмечена разная эмоциональная реакция девочек на ЭЩ. Это наблюдение подкрепляется языковыми средствами – более частым использованием межд. и вос. предложений.

Заключение

Полученные в ходе настоящего исследования данные дополняют имеющиеся представления о своеобразии игр и особенностях речи детей раннего возраста при взаимодействии с разными типами игрушек.

Метод исследования случая позволил описать особенности игры трех девочек двухлетнего возраста с ЭИ, куклой, конструктором и НТ. Так, при игре с ЭИ у девочек отмечались индивидуальные эмоциональные реакции: агрессия, осторожное отношение и принятие. Это связано с особенностями восприятия детьми раннего возраста категории «живое/неживое» и личным жизненным опытом девочек (наличие опыта общения с живой собакой). Также удалось установить, что общее количество слов, произнесенных девочками во время игры с ЭИ, меньше, чем во время игры с другими видами игрушек (кукла, конструктор и НТ). Однако речь девочек при игре с ЭИ была более эмоциональна за счет использования большего количества межд. и вос. предложений по сравнению с игрой с другими игрушками.

В дальнейшем планируется продолжить данное исследование, расширив его выборку, что даст возможность использовать статистические методы при анализе данных. Полученные результаты позволят составить рекомендации для педагогов и родителей по взаимодействию детей раннего и дошкольного возраста с ЭИ.

Ограничения. Автор понимает ограничения данного пилотного исследования, связанные с малым количеством выборки и использованием качественных методов.

Limitations. The author acknowledges the limitations of this pilot study, related to the small sample size and the use of qualitative methods.

Список источников / References

1. Бусыгина, Н.П. (2009). Научный статус методологии исследования случаев. *Консультативная психология и психотерапия*, 17(1), 5–29. URL: https://psyjournals.ru/journals/cpp/archive/2009_n1/Busigina (дата обращения: 11.10.2025). Busygina, N.P. (2009). Scientific prospective case study methodology. *Consulting Psychology and Psychotherapy*, 17(1), 5–29. URL: https://psyjournals.ru/journals/cpp/archive/2009_n1/Busigina (viewed: 11.10.2025). (In Russ.).
2. Гонина, О.О. (2025). *Психология дошкольного возраста*. М.: Юрайт. Gonina, O.O. (2025). *Psychology of Preschool Age*. Moscow: Yurait. (In Russ.).

Саломатова О.В. (2025)
Особенности речи детей при игре с электронной
игрушкой: исследование случая
Психолого-педагогические исследования, 17(4), 82—96.

Salomatova O.V. (2025)
The features of early childhood speech during play
with electronic toy: case study
Psychological-Educational Studies, 17(4), 82—96.

3. Жукова, Н.С. (2011). *Логопедия. Основы теории и практики*. М.: Эксмо.
Zhukova, N.S. (2011). *Logopedics. Fundamentals of Theory and Practice*. Moscow: Eksmo. (In Russ.).
4. Магомедова, З.Ш. (2025). Игра с куклой как средство преодоления коммуникативных барьеров у детей раннего возраста. *Мир науки, культуры, образования*, 3(112), 80—82. <https://doi.org/10.24412/1991-5497-2025-3112-80-82>
Magomedova, Z.Sh. (2025). Playing with a Doll as a Means of Overcoming Communication Barriers in Early Childhood. *World of Science, Culture, Education*, 3(112), 80—82. (In Russ.). <https://doi.org/10.24412/1991-5497-2025-3112-80-82>
5. Рубцова, О.В., Саломатова, О.В. (2022). Детская игра в условиях цифровой трансформации: культурно-исторический контекст (Часть 1). *Культурно-историческая психология*, 18(3), 22—31. <https://doi.org/10.17759/chp.2022180303>
Rubtsova, O.V., Salomatova, O.V. (2022). Child's Play in the Context of Digital Transformation: Cultural-Historical Perspective (Part One). *Cultural-Historical Psychology*, 18(3), 22—31. (In Russ.). <https://doi.org/10.17759/chp.2022180303>
6. Рябкова, И.А., Павловская, Д.В., Шеина, Е.Г. (2022). Влияние традиционных и роботизированных игрушек на игру детей 3–4 лет. *Психолого-педагогические исследования*, 14(4), 17—35. <https://doi.org/10.17759/psyedu.2022140402>
Ryabkova, I.A., Pavlovskaya, D.V., Sheina, E.G. (2022). The Influence of Traditional and Robotic Toys on the Play of 3–4-Year-Old Children. *Psychological and Pedagogical Research*, 14(4), 17—35. (In Russ.). <https://doi.org/10.17759/psyedu.2022140402>
7. Смирнова, Е.О. (2009). *Детская психология*. СПб.: Питер.
Smirnova, E.O. (2009). *Child Psychology*. Saint Petersburg: Piter. (In Russ.).
8. Тихеева, Е.И. (2025). *Развитие речи детей*. М.: Издательство Юрайт.
Tikhieva, E.I. (2025). *Speech Development in Children*. Moscow: Yurait Publ. (In Russ.).
9. Флерина, Е.А. (1973). *Игра и игрушка. Пособие для воспитателя детского сада*. М.: Просвещение.
Flerina, E.A. (1973). *Play and Toy. A Guide for Kindergarten Teachers*. Moscow: Prosveshchenie. (In Russ.).
10. Эльконинова, Л.И. (1998). Роль сказки в психическом развитии дошкольников. *Мир психологии*, 15(3), 123—136. URL: <https://psychlib.ru/inc/absid.php?absid=34674> (дата обращения: 30.06.2025).
Elkoninova, L.I. (1998). The Role of Fairy Tales in the Mental Development of Preschoolers. *World of Psychology*, 15(3), 123—136. (In Russ.). URL: <https://psychlib.ru/inc/absid.php?absid=34674> (viewed: 30.06.2025).
11. Янушко, Е.А. (2015). *Помогите малышу заговорить: Развитие речи детей 1-3 лет*. М.: Эксмо.
Yanushko, E.A. (2015). *Help Your Little One Speak: Speech Development in Children 1-3 Years*. Moscow: Eksmo. (In Russ.).
12. Aprilia, F., Neisya, N. (2024). Insights into Early Language Development: An Investigation of Speech Acquisition in 25-Month-Old Toddler. *Journal of Languages and Language Teaching*, 12(3), 1491—1502. <https://doi.org/10.33394/jollt.v%vi%i.11123>

Саломатова О.В. (2025)
Особенности речи детей при игре с электронной
игрушкой: исследование случая
Психолого-педагогические исследования, 17(4), 82—96.

Salomatova O.V. (2025)
The features of early childhood speech during play
with electronic toy: case study
Psychological-Educational Studies, 17(4), 82—96.

13. Carmiol, A.M., Castro, S., Castro-Rojas, M.D., Weisleder, A., Robalino, J. (2024). Links between booksharing and early vocabulary development in Costa Rica. *Infant Behavior and Development*, 76, 101958. <https://doi.org/10.1016/j.infbeh.2024.101958>
14. Creaghe, N., Quinn, S., Kidd, E. (2021). Symbolic play provides a fertile context for language development. *Infancy*, 26(6), 980–1010. <https://doi.org/10.1111/infa.12422>
15. Doering, E., Schluter, K., Suchodoletz, A.V. (2020). Features of speech in German and US-American mother-toddler dyads during toy play and book-reading. *Journal of child language*, 47(1), 112—131. <https://doi.org/10.1017/S0305000919000461>
16. Hassinger-Das, B., Quinones, A., DiFlorio, C., Schwartz, R., Takoukam, N.C.T., Salerno, M., Zosh, J.M. (2021). Looking deeper into the toy box: Understanding caregiver toy selection decisions. *Infant Behavior and Development*, 62. <https://doi.org/10.1016/j.infbeh.2021.101529>
17. Heljakka, K. (2023). Technically Toys. Towards a Post-Digital World with Play Machines and Artificial Friends. In: *9th International Toy Research Association World Conference Toys Matter: The Power of Playthings*, Rochester, United States. URL: <https://hal.science/hal-04632879/> (viewed: 30.06.2025).
18. Istenič, A., Rosanda, V., Gačnik, M. (2023). Surveying Parents of Preschool Children about Digital and Analogue Play and Parent–Child Interaction. *Children-Basel*, 10(2), 251. <https://doi.org/10.3390/children10020251>
19. Kahn, P.H., Friedman, B., Perez-Granados, D.R., Freier, N.G. (2004). Robotic pets in the lives of preschool children. *Interaction Studies*, 7(3), 405–436. <https://doi.org/10.1075/is.7.3.13kah>
20. Lillo-Martin, D., Chen Pichler, D., Gale, E. (2025). Language and Cognitive Development in Bimodal Bilingual Deaf Children in Hearing Families: Three Case Studies. *Behavioral Sciences*, 15(8), 1124. <https://doi.org/10.3390/bs15081124>
21. Okita, S.Y., Schwartz, D.L. (2006). Young children's understanding of animacy and entertainment robots. *International Journal of Humanoid Robotics*, 3(3), 393—412. URL: https://www.tc.columbia.edu/faculty/so2269/faculty-profile/files/Okita_IJHR_2006.pdf (viewed: 30.09.2025).
22. Quigley, J., Nixon, E. (2023). Parent-toddler play talk: Toddler speech is differentially associated with paternal and maternal speech in interaction. *First Language*, 44(1), 23–43. <https://doi.org/10.1177/01427237231200436>
23. Salo, V.C., Rowe, M.L., Leech, K.A., Cabrera, N.J. (2016). Low-income fathers' speech to toddlers during book reading versus toy play. *Journal of child language*, 43(6), 1385–1399. <https://doi.org/10.1017/S0305000915000550>
24. Sosa, A.V. (2016). Association of the Type of Toy Used During Play With the Quantity and Quality of Parent-Infant Communication. *JAMA pediatrics*, 170(2), 132—137. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2015.3753>
25. Venker, C.E., Johnson, J.R. (2022). Electronic Toys Decrease the Quantity and Lexical Diversity of Spoken Language Produced by Children With Autism Spectrum Disorder and Age-Matched Children With Typical Development. *Frontiers in psychology*, 13, 929589. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.929589>
26. Wooldridge, M.B., Shapka, J.D. (2012). Playing with Technology: Mother-Toddler Interaction Scores Lower during Play with Electronic Toys. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 33, 211—218.

Саломатова О.В. (2025)
Особенности речи детей при игре с электронной
игрушкой: исследование случая
Психолого-педагогические исследования, 17(4), 82—96.

Salomatova O.V. (2025)
The features of early childhood speech during play
with electronic toy: case study
Psychological-Educational Studies, 17(4), 82—96.

27. Zhou, Z. (2025). Research on the Integration of Toys and Electronic Devices and Its Development Trends. *Arts, Culture and Language*, 1(3). <https://doi.org/10.61173/5yg22033>
28. Zhukova, M.A., Kilani, H., Garcia, J.L., Tan, M., Parell, P.D., Hein, S., Grigorenko, E.L. (2020). How Do Toddlers Experience Digital Media? A Case Study of a 28-Month Old Child Learning to Use iPad. *Modelling and Data Analysis*, 10(3), 5–23. <https://doi.org/10.17759/mda.2020100301>

Информация об авторах

Ольга Викторовна Саломатова, младший научный сотрудник Центра междисциплинарных исследований современного детства, Московский государственный психолого-педагогический университет (ФГБОУ ВО МГППУ), Москва, Российская Федерация, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1723-9697>, e-mail: salomatovaov@mgppu.ru

Information about the authors

Olga V. Salomatova, Junior Researcher of the Centre for Interdisciplinary Research of Contemporary Childhood, Moscow State University of Psychology and Education, Moscow, Russian Federation, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1723-9697>, e-mail: salomatovaov@mgppu.ru

Декларация об этике

Участники исследования предоставили письменное добровольное информированное согласие.

Ethics statement

Written informed consent to participate in this study was provided by participants.

Поступила в редакцию 25.06.2025
Поступила после рецензирования 27.11.2025
Принята к публикации 15.12.2025
Опубликована 30.12.2025

Received 2025.06.25.
Revised 2025.11.27.
Accepted 2025.12.15.
Published 2025.12.30.