

Section 3. Psychology

*Tokarchuk Yulia A.,
Researcher of the Center for for Interdisciplinary Research
of Contemporary Childhood, Moscow State University
of Psychology and Education (MSUPE)*

MOBILE GAMES AS A NEW TREND IN PRESCHOOL AGE

*Токарчук Ю. А.,
научный сотрудник Центра междисциплинарных исследований
современного детства, Московский государственный
психолого-педагогический университет (ФГБОУ ВО МГППУ)*

МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ КАК НОВАЯ ТЕНДЕНЦИЯ В ДОШКОЛЬНОМ ВОЗРАСТЕ

В условиях стремительного развития процессов цифровизации всех областей нашей жизни и жизни наших детей нельзя недооценивать влияние этих процессов на психическое развитие и социализацию личности ребенка. Возрастная планка пользователей разнообразных гаджетов заметно снизилась, сейчас многие дети пользуются смартфонами и планшетами уже начиная с раннего возраста. В 2020 году обширное совместное исследование (в исследование приняли участие 6376 чел.) Центра междисциплинарных исследований современного детства МГППУ и Научно-практического центра по комплексному сопровождению психологических исследований PsyDATA показало, что большинству детей дошкольного возраста доступно использование таких изначально взрослых гаджетов, как смартфоны (65,6%) и планшеты (27,5%) и компьютеры (24,1%)¹. В 2021 “Лабораторией Касперского” был проведен опрос среди

¹ Рубцова О. В., Клопотова Е. Е., Смирнова С. Ю., Сорокова М. Г. К проблеме цифровизации дошкольного детства: результаты эмпирического исследования // Цифровая гуманитаристика и технологии в образовании (ДНТЕ2021): сб. статей II-й Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. 11–12 ноября 2021 г. | Digital Humanities and Technology in Education (DNTE2021): collection of Articles of the II All-Russian Scientific and Practical Conference with International Participation. November 11–12, 2021. / Под ред. В. В. Рубцова, М. Г. Сороковой, Н. П. Радчиковой. М.: Издательство ФГБОУ ВО МГППУ. С. 26–35.

родителей дошкольного и школьного возраста (в опросе приняли участие 500 чел.), который показал, что в начальной школе смартфоны есть у 93% детей¹. В этой связи современные исследователи говорят о возникновении феномена «цифрового детства»².

В 2022 были представлены результаты исследования, выявившего обратную зависимость между особенностями игровой деятельности с уровнем компьютерной активности ребенка³. Ранее попытка психологического анализа компьютерных игр для детей дошкольного возраста уже предпринималась автором⁴. Однако, в контексте современной ситуации, представляется интересным проанализировать мобильные игры, как отдельный тип компьютерных игр.

Согласно опросу «Лаборатории Касперского» 76% детей используют смартфоны для того, чтобы играть в мобильные игры. Мобильные игры, в отличие от компьютерных имеют свою специфику. Например, наблюдается тенденция упрощения управления действиями персонажа, если таковой имеется, в виду особенностей самого устройства смартфона. Таким образом, заранее заложенный спектр возможных действий, еще больше сужается. Также отмечается тенденция непрерывности игровых задач в рамках мобильных игр, одна задача, сменяет другую, сводя игру не к достижению какого-то результата, а к постоянному выполнению стереотипных заданий. Например, покормить питомца, помыть, поиграть с ним, уложить спать и так далее.

Помимо этого, мобильные онлайн-игры с участием персонажей в большинстве своем основаны на принципе «игры рядом», когда персонажи находятся в едином игровом поле и при этом каждый решает свои собственные задачи. Таким образом в мобильных играх не реализуется потребность в межличностном взаимодействии и общении, которые являются важнейшими составляющими традиционной игры детей дошкольного возраста.

В 2018 году в журнале *Journal of Developmental & Behavioral Pediatrics* было опубликовано пилотное исследование, в рамках которого изучалось рекламное содержание популярных детских приложений и мобильных игр

¹ Сиденко А. Взрослые и дети в интернете: цифровые привычки // Результаты опроса https://kids.kaspersky.ru/wp-content/uploads/sites/2/2021/10/210910_KIDS_Report_RU_2021_Site.pdf Дата обращения 24.04.2022

² Солдатова Г.У. Цифровая социализация в культурно-исторической парадигме: изменяющийся ребенок в изменяющемся мире // Социальная психология и общество. 2018. Том 9. № 3. С. 71–80. doi:10.17759/sps.2018090308

³ Саломатова О.В. Компьютерная активность и особенности игровой деятельности в дошкольном возрасте [Электронный ресурс] // Психолого-педагогические исследования. 2022. Том 14. № 1. С. 136–147. doi:10.17759/psyedu.2022140110

⁴ Гуляева Е.В., Токарчук Ю.А. Компьютерные игры в жизни дошкольников // Психологическая наука и образование. 2012. Том 17. № 2. С. 5–12.

(было рассмотрено 135 мобильных приложений)¹. Результаты исследования показали, что 95% приложений и мобильных игр, адресованных детям в возрасте до 5-ти лет содержат хотя бы один тип рекламы с использованием манипулятивных методов.

Помимо рекламного содержания, во многие мобильные игры заложена возможность монетизации, когда ребенку предлагается купить игровые предметы за реальные деньги. Все это в совокупности позволяет говорить о том, что многие мобильные игры сейчас становятся инструментом воздействия на психику ребенка. В этой связи возникает необходимость проведения психолого-педагогических исследований влияния мобильных игр на психическое, и в том числе когнитивное, развитие детей.

Список литературы:

1. Meyer M., Adkins V., Yuan N., Weeks H. M., Chang Y. J., Radesky J. Advertising in Young Children's Apps: A Content Analysis. *J Dev Behav Pediatr.* 2019 Jan;40(1):32–39. doi: 10.1097/DBP.0000000000000622. PMID: 30371646.
2. Гуляева Е. В., Токарчук Ю. А. Компьютерные игры в жизни дошкольников // Психологическая наука и образование. 2012. Том 17. № 2. С. 5–12.
3. Рубцова О. В., Клопотова Е. Е., Смирнова С. Ю., Сорокова М. Г. К проблеме цифровизации дошкольного детства: результаты эмпирического исследования // Цифровая гуманитаристика и технологии в образовании (DHTE2021): сб. статей II-й Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. 11–12 ноября 2021 г. | Digital Humanities and Technology in Education (DHTE2021): collection of Articles of the II All-Russian Scientific and Practical Conference with International Participation. November 11–12, 2021. / Под ред. В. В. Рубцова, М. Г. Сороковой, Н. П. Радчиковой. М.: Издательство ФГБОУ ВО МГППУ. С. 26–35.
4. Саломатова О. В. Компьютерная активность и особенности игровой деятельности в дошкольном возрасте [Электронный ресурс] // Психолого-педагогические исследования. 2022. Том 14. № 1. С. 136–147. doi:10.17759/psyedu.2022140110
5. Сиденко А. Взрослые и дети в интернете: цифровые привычки // Результаты опроса https://kids.kaspersky.ru/wp-content/uploads/sites/2/2021/10/210910_KIDS_Report_RU_2021_Site.pdf Дата обращения 24.04.2022
6. Солдатова Г. У. Цифровая социализация в культурно-исторической парадигме: изменяющийся ребенок в изменяющемся мире // Социальная психология и общество. 2018. Том 9. № 3. С. 71–80. doi:10.17759/sps.2018090308

¹ Meyer M., Adkins V., Yuan N., Weeks H. M., Chang Y. J., Radesky J. Advertising in Young Children's Apps: A Content Analysis. *J Dev Behav Pediatr.* 2019 Jan;40(1):32–39. doi: 10.1097/DBP.0000000000000622. PMID: 30371646.