

**САЛОМАТОВА
ОЛЬГА
ВИКТОРОВНА**



Младший научный сотрудник
Центра междисциплинарных
исследований современного
детства Московского
государственного
психолого-педагогического
университета, магистр
психологии.

Москва, Россия.

E-mail: agechildpsy@gmail.com

**«РЕБЁНОК БУДЕТ ПОНИМАТЬ, ЧТО
ЦИФРОВОЕ УСТРОЙСТВО –
ЭТО НЕ ТОЛЬКО ИГРЫ...»**

Экспертное интервью¹

DOI: 10.32691/2410-0935-2023-18-208-222

Зайкова А. С.: Ольга Викторовна, представьтесь, пожалуйста.

Саломатова О. В.: Меня зовут Саломатова Ольга Викторовна. Я младший научный сотрудник Центра междисциплинарных исследований современного детства Московского государственного психолого-педагогического университета.

Наш центр был создан в 2015 году, он объединяет в себе несколько направлений.

В нашем центре есть сектор психолого-педагогической экспертизы игры и игрушки. Сотрудники сектора продолжают традиции Елены Олеговны Смирновой. Она создала в нашем университете замечательный центр детской игрушки и музей детской игрушки.

В нашем центре есть направление, которое занимается подростковым театром. У сотрудников очень много практических наработок, недавно ими была выпущена монография.

Есть ещё один сектор, который занимается проблемами исследования и проектирования цифровых сред. Я работаю именно в этом подразделении. Мы занимаемся, в том числе, и проблемами, связанными с цифровизацией современного детства. Это и цифровые игрушки, и «умные» игрушки, и разнообразные гаджеты, и приложения для детей, как образовательные, так и игровые, и цифровая игра и т. д.

Совсем недавно у нас образовано новое подразделение – это молодежная лаборатория.

¹ Разговор записан 5.05.2023 года. Интервью провела А. С. Зайкова, научный сотрудник ИФПР СО РАН. Интервью проведено в рамках гранта Российского научного фонда № 21-18-00103, <https://rscf.ru/project/21-18-00103/>

Сотрудники лаборатории занимаются исследованием когнитивных и коммуникативных процессов у подростков и юношей во время видеоигр. Исследования проводятся с помощью аппаратов, которые считывают электрическую активность мозга, движение глаз, измеряют пульс и т. д.

Сейчас у коллег в разработке интересный проект о связи когнитивных и коммуникативных функций игрока с уровнем его успешности в видеоиграх. Для исследования они хотят привлечь как киберспортсменов, так и игроков-любителей. Этот проект интересен прежде всего тем, что коллеги опираются на объективные показатели приборов. Это коротко о нашем центре и его основных направлениях исследований.

Зайкова А. С.: Очень интересно. Маленький вопрос: киберспортсменов профессиональных или тех, кто учится на факультете киберспорта?

Саломатова О. В.: Да, профессиональных киберспортсменов. Мы следим за наработками друг друга в рамках нашего центра, обязательно обсуждаем проблемы и результаты исследований на семинарах.

Зайкова А. С.: Да, это очень всё интересно. У нас уровень немножко не такой. Имеется в виду, что у нас не психологические подходы, мы стараемся больше с философской точки зрения подходить к проблематике, хотя мы всё равно ссылаемся и на психологов, и на нейро-исследователей, и на когнитивные исследования. Получается, что Вы занимаетесь конкретно цифровыми играми, это ваше направление?

Саломатова О. В.: Да. Игра и традиционная, и цифровая игра.

Зайкова А. С.: И традиционная, и цифровая?

Саломатова О. В.: Да.

Зайкова А. С.: А как Вы их разделяете: традиционная игра и цифровая игра? Чем отличается традиционная игра от цифровой? Какие самые важные отличия, на Ваш взгляд?

Саломатова О. В.: Под традиционной игрой мы понимаем обычную детскую игру. Это то, что описывал Л. С. Выготский, Д. Б. Эльконин, Е. Е. Кравцова, Е. О. Смирнова и другие. Это игра с игрушками, сюжетно-ролевая игра, то есть игра без использования каких-либо цифровых технологий.

Если в игре ребенка присутствует гаджет, то это уже цифровая игра. Термин «цифровая игра» объединяет, с одной стороны, видеоигры, приложения, то есть программные продукты, с другой стороны, игровую деятельность как процесс взаимодействия игроков между собой и с цифровыми устройствами. Во втором случае речь идёт о специфическом типе игровой деятельности.

Мы пока разделяем традиционную и цифровую игру таким образом. Но, знаете, чем больше я погружаюсь в эту тему, тем больше у меня возникает вопросов. То, о чём говорят современные исследования, и то, что я вижу, когда непосредственно собираю эмпирический материал, – это разные вещи. Мне кажется, что игра современных детей носит какой-то смешанный характер. Как называть такой вид игры, пока непонятно. В зарубежных исследованиях встречаются термины «конвергентная игра», «подключённая игра». Отличительной чертой такой игры является то, что мотивы, сюжеты, персонажи перетекают из электронных цифровых игр в обычные игры и наоборот (если игра имеет открытую структуру и позволяет создать свой мир).

Яркий пример такой смешанной игры недавно как раз наблюдала. Два ребенка пяти-шести лет сидят рядом. Один играет в гаджет. Есть такая игра,

в которой надо запустить нож или меч и попасть во фрукт, из фрукта вытечет сок и соберётся в стакан.

Зайкова А. С.: Я не видела, но могу представить.

Саломатова О. В.: Она установлена на многих телефонах. Сидели два ребенка. Мальчик играл в гаджет, девочка смотрела. Мальчик говорит: «Я делаю сок, коктейль фруктовый». Девочка отвечает: «Из чего ты делаешь?», – «Из апельсина». Девочка говорит: «Давай сделаем из другого фрукта. Давай возьмем арбуз. Смешай. Попади в арбуз». Он попадает в арбуз, потом ещё в какой-то фрукт. В общем, арбуз есть в составе. Дальше они продолжают обсуждать то, что происходит на экране. Дальше девочка говорит: «Давай ты будешь мешать коктейли, а я буду их продавать». Они просто сидят за гаджетом! Он говорит: «Давай». Она говорит: «Вот у нас есть заказ на коктейли. Сделай яблоко-груша и персик-арбуз». Мальчик начинает делать коктейли в приложении. «Ой, у тебя не получилось». – «А ты предложи тому человеку, который у тебя заказал, другой коктейль, который у меня получился. Вдруг он согласится?». Потом дети решили: «Давай мы будем делать акцию: два коктейля оплачиваем, третий будет бесплатно». Дети продолжают играть, развёртывая сюжет дальше.

Это, с одной стороны, очень похоже на традиционную игру. У нас есть мнимая ситуация, есть игровое замещение (дети понарошку делают коктейли), у детей есть роли (девочка – официант, мальчик – работник). С другой стороны, можно ли сказать, что это цифровая игра? Можно, здесь используется гаджет и видеоигра. Почему пример показателен? Потому что действия детей вышли за пределы как традиционной, так и цифровой игры.

Зайкова А. С.: Да, хороший пример.

Саломатова О. В.: Это вариант смешанной игры. Такие игры нельзя отнести ни к традиционной игре, ни к цифровой игре. Дети неосознанно объединяют эти два типа игр. Это и есть, на мой взгляд, игра эпохи «цифрового детства».

Но по какому признаку дети объединяют эти два разных вида игры? Как это происходит? Как происходит переход из виртуальной реальности в действительность? Пока для меня лично непонятно. Это вопросы, над которыми нужно работать.

Подводя итог, скажу, что сейчас есть цифровая игра – это, в широком смысле, игровая деятельность, опосредованная технологиями; есть традиционная игра – это игра с традиционными игрушками, сюжетно-ролевая игра, спортивная игра и так далее – в общем, то, что мы привыкли называть игрой.

И есть у нас некий синтетический продукт, который мы наблюдаем и констатируем, что он есть, но мы его пока только начинаем изучать.

Зайкова А. С.: Да, у Вас очень хороший пример. Я до этого наблюдала, что какое-то смешение происходит. К примеру, ребёнок пытается внутри цифровой игры сложить что-то куда-то, у него не получается, он начинает грызть телефон, что-то ещё с ним делать. Телефон превращается в молоток или ещё во что-то, гаджеты используются как традиционные игрушки. Или, наоборот, когда, как Вы говорили, смыслы переиспользуются, когда дети, поиграв в компьютере в Minecraft, после этого идут на улицу и отыгрывают, что кто-то – жители деревни, кто-то скелеты-лучники и так далее. Убегают друг от дру-

га с криками типа: «Ты «крипер», не подходи ко мне, ты сейчас взорвёшься». То есть какие-то смыслы действительно перетекают. И наоборот, в том же самом Minecraft какие-то вещи, в которые они играют традиционно, какие-то сюжеты переносятся внутрь игры, и дети, школьники играют вместе, пытаются что-то воплотить в игре, сидя рядом, играя по сети и так далее.

Но то, что Вы рассказали, – это, конечно же, выглядит фантастически. Я такого раньше не видела, когда до такой степени происходит совмещение цифровой игры и традиционной.

Саломатова О. В.: Да, мы сейчас как раз собираем эмпирический материал по цифровой игре и по этому смешенному типу игры. В наших совместных с Ольгой Витальевной Рубцовой статьях² мы сделали обзор современных исследований иностранных коллег, которые работают, как и мы, в русле культурно-исторического подхода. К слову, если Вас интересует влияние цифровизации на подростков, юношей, то можно с Ольгой Витальевной тоже договориться об интервью. Она абсолютно контактный человек, можно с ней подробно поговорить про более старшие возраста, потому что там есть определённые нюансы.

Зайкова А. С.: Мне кажется, что исследователей, которые занимаются подростковым возрастом, всё-таки больше, по крайней мере, я находила больше исследований по этой проблематике, по подросткам, а по дошкольникам как раз мало.

Саломатова О. В.: Да, исследований, освещающих дошкольный возраст, действительно мало.

Зайкова А. С.: Это наиболее интересно, потому что, с одной стороны, у нас есть рекомендации Всемирной организации здравоохранения и прочее, про ограничение экранного времени, которые никто не соблюдает, почти никто, про необходимость физического движения и так далее. С другой стороны, у нас есть опять же семья. Потому что подростки во многом зависят от школы, от общества, от социализации. Дети до школы, особенно до садика, они дети своих родителей, дети своей семьи, и во многом использование гаджетов зависит от того, как гаджеты используется в семье, и как там считается, насколько допустимо использование детьми гаджетов и так далее.

Тоже такой вопрос интересный хотелось бы Вам задать, как Вы считаете, нужно ли детям раннего возраста, дошкольного, вовлечение в цифровую среду, какое-либо цифровое воспитание со стороны семьи, со стороны родителей, со стороны садика и так далее?

Саломатова О. В.: Цифровые технологии очень прочно вошли в нашу повседневную жизнь. Это наша современная реальность.

Давайте рассмотрим какое-нибудь условное древнее общество. Чтобы в нём выжить и иметь определённый статус, необходимо быть ловким, хорошо прыгать и бегать, метать копьё, метко стрелять из лука, уметь пользоваться ножиком и топором и т. д. Если ты не умеешь этого делать, то ты либо просто не выживешь, либо тебя не примут твои соплеменники. Общество во все

² Рубцова О. В., Саломатова О. В. Детская игра в условиях цифровой трансформации: культурно-исторический контекст (Часть 1) // Культурно-историческая психология. 2022. Том 18. № 3. С. 22–31; Рубцова О. В., Саломатова О. В. Детская игра в условиях цифровой трансформации: культурно-исторический контекст (Часть 2) // Культурно-историческая психология. 2022. Том 18. № 4. С. 15–26.

времена готовило последующее поколение так, чтоб оно могло выжить в тех условиях, которые их окружали. То есть, детей обучали верховой езде, владению оружием, когда сажать семена, как печь лепешки, как разделявать тушу животного и т. д.

Зайкова А. С.: Определение корешков съедобных...

Саломатова О. В.: Да, да, да. У наших детей сейчас другая социальная ситуация, другая ситуация развития. Поскольку в этой социальной ситуации развития есть цифровые технологии, то детей нужно с ними знакомить, детей нужно обучать правильному их использованию.

Момент обучения грамотному использованию гаджетов у нас пока никак не регламентируется. Как Вы сказали, есть рекомендации, которые существуют отдельно, а есть родители, которые существуют отдельно. Родители эти рекомендации зачастую не соблюдают. В обществе еще не появилась традиция цифрового воспитания, возможно, родители еще не осознали его необходимость. В Европе она постепенно начинает появляться, в научной литературе встречаются описание экспериментов в этой области. В Европе и Америке технологии получили широкое распространение чуть раньше, чем в нашей стране, но, я думаю, что и мы осознаем в скором времени необходимость цифрового воспитания.

Что может в себя включать это воспитание? Это важный вопрос. Например, я сейчас читала интересные статьи австралийской исследовательницы³. В них рассказывается об опыте обучения детей четырех-пяти лет работе с видеокамерами в детском саду. Там описывались этапы овладения детьми камерой. Сначала детям рассказывали о том, что это за предмет, показывали технику безопасности (их просили надевать ремешок на руку, чтобы камера не разбилась). Потом дети должны были самостоятельно разобраться, как эта камера устроена: если нажать эту кнопку, камера включится; если нажать эту кнопку, камера сфотографирует; если нажать эту кнопку, то камера запишет видео и т. д. Таким образом, дети освоили техническую сторону работы с камерой. При этом воспитатель только отвечал на их вопросы, он не говорил: «Давайте нажмём вот это, тогда будет вот так». Дети сами изучали камеру. Дальше дети стали включать камеру в свою игру. Например, дети играют, а какой-то ребёнок снимает фильм как режиссер. Потом они смотрят этот фильм и обсуждают его. То есть ребёнок уже не балуется с камерой, как мы часто наблюдаем, а осознанно её использует для определённой цели.

Мне кажется, в этом и заключается суть цифрового воспитания. Необходимо постепенно показывать детям, начиная с четырех-пяти лет, какие-то азы использования гаджетов. Ребёнок будет понимать, что цифровое устройство – это не только игры. У гаджета много функций.

Как мы обучаем ребёнка использованию любых бытовых предметов, так же мы можем обучить ребёнка использованию гаджетов. Естественно, это всё должно быть с учётом возрастных особенностей детей. И таким обучением целесообразно заниматься в общеобразовательных учреждениях.

³ Bird J., Colliver Y., Edwards S. The camera is not a methodology: towards a framework for understanding young children's use of video cameras // Early Child Development and Care. December 2014; Bird J., Edwards S. Children learning to use technologies through play: A Digital Play Framework // British Journal of Educational Technology. Vol. 46. № 6. 2015. Pp. 1149–1160.

Но у ребёнка есть родители, есть семья, которая в дошкольном возрасте играет очень большую роль. И здесь всё достаточно сложно. Возьмём для примера телефон. Набор функций телефона ребёнок усваивает в семье: то есть один ребёнок знает, что с помощью телефона можно посмотреть видео, поиграть, позвонить бабушке, послушать музыку. Другой ребёнок, помимо указанных функций, знает, как снимать видеоролики и делать фото и т. д. В этой связи, хочется порекомендовать родителям показывать и объяснять детям возможности современных гаджетов, тогда ребёнок будет знать, что в телефон или планшет можно не только играть. И конечно не стоит забывать, что норма экранного времени для дошкольника – не более одного часа в день. Это и будет трансляция идеи грамотного использования гаджета. Это и есть цифровое воспитание. Когда родитель даёт ребёнку телефон со словами: «Отстань от меня, мне тут надо работать, а ты сиди там два часа, играй, во что хочешь», – это не цифровое воспитание.

Зайкова А. С.: Я тоже смотрела исследования, как раз-таки рекомендации, в том числе европейские. Действительно, европейские рекомендации очень широки на тему цифрового воспитания. Они уже несколько лет существуют. Но, как мне кажется, там у них та же самая проблема, что рекомендации отдельно, а семьи отдельно.

В частности, я видела исследование, которое было посвящено использованию девайса во время ковида, во время всеобщего карантина в Европе – очень сильно увеличилось количество времени, которое и родители, и дети проводили в телефонах, планшетах и так далее. Причём, даже уменьшилось количество времени, которое родители проводили со своими детьми. Сначала это может показаться удивительным: если они сидят дома всей семьей, то по идее они должны больше общаться, но из-за, видимо, напряжения, связанного с тем, что они как раз все всё время дома, происходит это самое убегание детей от родителей, родителей от детей, родителей друг от друга в цифровое устройство. Это не для всех семей, но некоторая такая тенденция присутствовала.

Сейчас вроде бы всё изменилось и карантинное больше нет, но я пока не видела, к сожалению, исследований, изменилась ли эта ситуация сейчас или нет, но такая тенденция убегания в цифровое устройство, она действительно есть.

Вот тоже такой вопрос, конечно, в здоровой семье предполагается, что родители используют девайсы здоровым образом, но могут быть семьи как раз-таки те, в которых родители не заинтересованы в воспитании детей, точнее, может быть, они идеологически заинтересованы, но по факту сейчас у них есть более важные дела, какие угодно, не будем углубляться: зарабатывать деньги, смотреть видео, всё, что угодно. В таких ситуациях существует опасность появления «цифровых маугли» – детей, которые воспитаны полностью цифрой. Когда вместо того, чтобы рассказывать ребёнку сказки, мама включает ему Яндекс-станцию; вместо того, чтобы играть с детьми в кубики, мама даёт ему планшет с этой же самой игрой в кубики. Или даже такая продвинутая мама, которая старается выбирать игрушки по возрасту и так далее, не говоря уже о более неудачных вариантах, когда родители просто отдают ребёнку девайс и не обращают на него внимания никакого, даже в том случае, когда родители беспокоятся о ребёнке, но могут заменять свое воспитание воспитанием с помощью цифровых устройств. Есть ли такая опасность появления таких детей, воспитанных цифровыми устройствами, а не людьми?

Саломатова О. В.: Когда мы проводим какое-либо исследование, мы собираем эмпирический материал в детских садах Москвы, Подмосковья и реже в других регионах. Получив согласие родителей и администрации сада, мы приходим в группы и смотрим на детей, как они играют, как общаются. Обязательно знакомимся с детьми.

Когда мы наблюдаем за игрой и общением детей в группе детского сада и видим, что какой-то ребёнок испытывает трудности или отстаёт от возрастной нормы, мы интересуемся у воспитателей о возможных причинах. И бывает, что воспитатель особо отмечает, что ребёнок много времени проводит дома за мультфильмами или гаджетами.

Есть ещё наблюдения, показывающие, что у детей, которые «живут» в гаджетах, присутствуют проблемы с моторикой, потому что технология «touch screen» влияет на развитие моторики. У нас эта тема пока вообще не исследована. Отдельные исследования начинают появляться в Европе, Америке. Сейчас сложно что-то конкретное говорить на этот счёт, эта проблема «переднего края науки».

Хочу обратить особое внимание, что нельзя во всех проблемах ребёнка винить только гаджеты. Сейчас очень часто говорят, что надо отобрать у дошкольников гаджеты, тогда всё нормализуется. Нет, на психическое, физическое, когнитивное развитие дошкольника огромное влияние оказывает семейная ситуация, отношения между родителями. То, что родитель даёт ребёнку бесконтрольно использовать гаджеты, то это вершина айсберга. Надо смотреть, почему так происходит, какова истинная причина.

Зайкова А. С.: Насчёт мелкой, крупной моторики – это действительно логично, потому что можно предположить, что такая связь есть. Кроме того, про моторику, про важность моторики действительно было очень много исследований и конечно же, если ребёнок перестаёт крутить в руках кубики, трогать вещи разной текстуры, лепить, вырезать, рисовать и так далее, конечно же это сразу же сказывается. То есть это то, что не развивает его моторику, сенсорные экраны намного меньше, в меньшей степени могут развивать моторику ребёнка. Про связь моторики с интеллектуальными способностями тоже есть некоторые исследования. Я, к сожалению, их не помню, но я помню, что они были.

Саломатова О. В.: Да, да, это есть безусловно. Если ребёнок буквально «живёт» в цифровых устройствах, показатели его экранного времени просто зашкаливают, то он находится в группе риска по ожирению, нарушениям когнитивных функций, социальных навыков и так далее. Об этом говорят результаты многих исследований не только зарубежных, но и российских. Например, у Г. У. Солдатовой есть работа по этой теме⁴.

Но всё-таки я хотела вернуться к роли родителей в цифровом воспитании. Коллеги из нашего Центра⁵ проводили опрос, в котором приняли участие

⁴ Солдатова Г. У., Вишнева А. Е. Особенности развития когнитивной сферы у детей с разной онлайн-активностью: есть ли золотая середина? // Консультативная психология и психотерапия. 2019. Том 27. № 3. С. 97–118.

⁵ Смирнова С. Ю., Клопотова Е. Е., Рубцова О. В., Сорокова М. Г. Особенности использования цифровых устройств детьми дошкольного возраста: новый социокультурный контекст // Социальная психология и общество. 2022. Том 13. № 2. С. 177–193; Клопотова Е. Е., Смирнова С. Ю., Рубцова О. В., Сорокова М. Г. Доступность цифровых устройств детям дошкольного возраста: различия в родительских позициях // Консультативная психология и психотерапия. 2022. Том 30.

более шести тысяч родителей дошкольников. Коллеги выяснили, что родители рассматривают гаджеты как инструмент обучения и развития ребенка, но в выборе контента опираются не на мнение психологов или педагогов, а на желание ребёнка или же свое видение. Как Вы понимаете, вряд ли ребёнок выбирает себе контент по критерию «развивающего потенциала». То есть, не все родители считают себя компетентными в выборе контента, передавая возможность выбора ребёнку. Но на вопрос: «А хотите ли вы получать какую-то поддержку или рекомендацию от психолога относительно взаимодействия детей с цифровыми технологиями?» (не помню, как конкретно формулировался этот вопрос), большой процент родителей отвечают «нет». Напомню, выборка исследования – больше 6000 родителей! По большому счету, эти результаты говорят о том, что проблема есть, но мы её решать не хотим, не готовы.

Зайкова А. С.: Возможно, это потому, что в России есть некоторые предубеждения к психологам, к ним идут тогда, когда всё плохо. Пойти к психологу – это означает не просто признать, что есть какие-то недоработки, это означает признать, что у тебя всё плохо, что ты сам не справляешься. Если же консультанта назвать не психологом, а специалистом по использованию цифровых устройств, как-то по-другому назвать, даже просто убрать слово «психолог», родители, может быть, будут чаще соглашаться?

Саломатова О. В.: Я, честно говоря, не помню формулировку вопроса, поскольку не я лично проводила это исследование. Можно посмотреть в статье, как коллеги это сформулировали⁶.

Зайкова А. С.: Вы упоминали детей, которые хуже взаимодействуют с предметами, хуже взаимодействуют со сверстниками, можно ли, в принципе, говорить про то, что причина более позднего взросления в том, что... Вот у нас в проекте мы обращаемся к педагогам. Один из педагогов, который с нами сотрудничает, рассказывала, что наблюдает, что каждый год приходят в школу все менее и менее подготовленные дети. Неподготовленные не в том смысле, что они учатся читать и писать, а именно в том, что они меньше готовы к школе, к такой активности. Может ли быть так, что причина этого – в цифровых устройствах или в чём-то другом?

Саломатова О. В.: Мне кажется, что эта проблема комплексная. Нельзя во всём обвинять гаджеты. Неправильно говорить: «Давайте уберём гаджеты, и у детей проблем не будет». Проблема готовности ребёнка к школе – это больше про семейные установки, устройство современного общества, социальные процессы, которые в нём происходят.

К педагогу с большим опытом работы приходили дети и в 1990-е, и в начале 2000-х, и сейчас. У педагога на глазах менялись поколения, менялись общественные ценности. За это время не только гаджеты и цифровые технологии вошли в нашу жизнь, у нас изменился институт семьи, у нас изменились приоритеты, которые транслируют родители своим детям. Родители могут говорить ребёнку: «Не переживай за учебу, мы тебе все купим», или: «Главное, чтобы ты стал олимпийским чемпионом, а таблицу умножения потом выу-

⁶ Формулировка вопроса такая: «Есть ли потребность в квалифицированной помощи Вам как родителю по вопросу взаимодействия Вашего ребенка с цифровыми устройствами?». Слова «психолог» там нет.

чишь», или: «Не получай двоек, чтоб нас не вызывали в школу», или: «Главное в школе – быть самым крутым, если тебя кто-то обижает, нужно за себя постоять» и т. д. Эти установки не имеют никакого отношения к цифровым технологиям, но имеют огромное влияние на отношение ребенка к учебе и школьной жизни...

И ещё. Если была бы возможность сравнить мнение учителей о «подготовленности» первоклассников, скажем в 80-е и 90-е годы, то можно предположить, что учителя тоже отметили бы некоторые черты «неподготовленности». И также можно предположить, что «неподготовленность» была несколько иной, чем сейчас. Само понятие «готовность к школе» весьма расплывчатое.

Действительно есть исследования по поводу изменения умственных способностей старших дошкольников в течение последних 50-ти лет⁷. Исследование заключалось в том, чтобы понять, чем же конкретно отличаются сегодняшние «цифровые дети» от тех, которые приходили в детский сад 20-30-40 лет назад. И еще одна проблема, которая стояла перед исследователями, – это новая стандартизация привычных психологических методик, которые уже в течение нескольких десятков лет используются для диагностики памяти, внимания и т. д.

На самом деле новая стандартизация методик крайне важна и нужна. В детский сад приходят разные дети, и бывает так, что дети приходят с задержкой развития, бывают дети с расстройством аутистического спектра, бывают просто дети с педагогической запущенностью. Если ребёнок один в семье, даже если два ребёнка в семье, то родители часто просто не замечают каких-то важных особенностей развития ребенка. Они не имеют возможности сравнить развитие своего ребёнка и ещё двадцать сверстников. Особенности выявляются в саду.

Если в саду существует психолого-педагогическая служба, то психолог каждый год тестирует ребёнка, используя батарею соответствующих методик. Чаще всего методики направлены на диагностику когнитивного и эмоционального развития. Если выявляются отклонения от нормы, то психолог задаётся вопросом: что может быть причиной этих проблем? Это может быть педагогическая запущенность, и тогда с ребёнком достаточно немного позаниматься. А могут быть какие-то системные нарушения, и тогда требуются регулярные занятия с разными специалистами. Если в дошкольном возрасте проблемы вовремя скорректировать, то тогда ребёнок сможет пойти в общеобразовательную школу, и учиться там более или менее хорошо. Но чтобы родители начали действовать, они должны откуда-то узнать об особенностях развития их ребёнка.

Вернёмся к психологическим методикам, которые используют специалисты. Их количество для дошкольного возраста ограничено. Современный набор диагностических методик был стандартизирован около 1990-х годов. Что значит «стандартизированная методика»? Если очень упрощённо, то это означает, что её результатам можно доверять.

Как методики изначально стандартизировались? Опять же, если очень упрощённо, сначала создавалась методика, потом тестировали большое количество детей и смотрели средние показатели по возрастам. Эти показатели

⁷ См. видео семинар по этой теме, там же есть ссылки на статьи: <https://youtu.be/nFy5vhhmKgY>

называются «норма» или «коридор нормы». Если какой-то показатель выше нормы, то у ребёнка более развиты те или иные способности. Если показатели ниже нормы, то, соответственно, мы бьём тревогу и разбираемся, почему так.

То есть, сейчас при интерпретации результатов методики специалисты пользуются коридором возрастной нормы, который получился, когда тестировали детей 90-х годов. Насколько эта возрастная норма актуальна для нынешних детей? Это важно не только для психологов, которые непосредственно работают с детьми, но и для нас, исследователей. Например, мы хотим выявить, влияет ли экранное время на память, внимание и т. д. или не влияет? Мы тестируем детей, и у нас получается, что результаты у $\frac{3}{4}$ детей в исследуемой группе ниже нормы...

Наши коллеги заинтересовались, почему так происходит. Они отметили, что между 70-ми и 90-ми и между 90-ми и, по-моему, 2000-ми произошел сдвиг возрастной нормы. Например, интеллектуальные способности нынешних детей в целом выше, чем у их сверстников 20-40 лет назад, а перцептивные – ниже.

То есть существует целый комплекс причин, которые объясняет этот сдвиг: цифровизация, увеличение экранного времени, изменение института семьи, изменение жизненного уклада и т. д. – всё, что объединяет в себе понятие «социальная ситуация развития». Да, за последние 20-30-40 лет поменялась социальная ситуация развития, поэтому современные дети могут не вписываться в прежние представления о «готовности» к школе.

На проблему «неподготовленности» современных детей к школе можно посмотреть с другой стороны – система образования не отвечает особенностям «готовности» к школе нынешних детей. Да, современные дети редко могут каллиграфически выводить буквы. Да, они не так долго могут удерживать внимание, как раньше. Да, им надо больше движения. Да, они лучше воспринимают визуальную информацию. А учитывают ли эти особенности нынешнего поколения учителя? Может быть, и не стоит первоклассников сразу сажать за парты? Может быть, стоит какие-то другие активности применять для них на уроках, кроме ответов у доски, списывания, ответов с места? Я не говорю, что это правильный взгляд на проблему, он просто другой.

Зайкова А. С.: Да, да. Очень необычный взгляд. Я знаю, что в других странах иногда школа начинается с четырех, с пяти лет, но, я так понимаю, что тоже там другие типы деятельности скорее всего.

Саломатова О. В.: Школы в разных странах очень разные. Например, школы в Индии принимают детей, по-моему, с 5 лет, они сажают детей за парты, и это ближе к нашей традиции. Школы в Китае тоже ближе к нам, но там, как мне кажется, больше коллективных занятий, чем у нас. Если мы берем школы в Америке, то там не всегда сажают детей за парты. Организация учебного процесса сильно зависит от конкретной школы. Там важно, чтобы ребёнок знал к концу года какой-то определённый минимум.

Зайкова А. С.: Я слышала от нескольких родителей, вполне адекватные родители, которые занимаются своими детьми, и дети, на мой отстранённый взгляд, тоже нормальные, вот я слышала от нескольких родителей, что их дети в первом классе иногда забирались под парты. Мне это кажется немножко необычным, странным, потому что в моём детстве никто не забирался под

парты. Но просто ребёнок не может сидеть за партой, он хочет сидеть под партой, ему там проще, тише, свет не мешает, или просто он так прячется от всего. То есть действительно нет разницы, где ребёнок учит русский или учит сложение – под партой или за партой?

Саломатова О. В.: Да. Одному ребёнку комфортно сидеть за столом, а другому – лежать на ковре. Оба ребёнка решают одни и те же примеры, и каждый усваивает учебный материал. Для этого, например, в американских школах, опять же не во всех, может лежать ковер в кабинете. Ребёнок получает задание, например, по математике, листочек, распечатку, и ложится на этот ковер и решает пример. Потом подходит к учителю, показывает решение. В Москве в некоторых школах тоже, кстати, практикуется такой подход. Но это скорее исключение. Я не говорю, что это хорошо. Я не говорю, что у нас всё плохо. Я говорю о том, что учебный процесс может быть устроен по-разному.

В обществе сейчас ярко проявляется тенденция к индивидуализму. Личность и её ценности становятся в центре. Система образования, которую мы унаследовали от советского прошлого, опирается на идеи и ценности коллектива. Вспомним «звездочки», ценность группы, большое внимание на послушание, на дисциплину. Когда мы делаем акцент на коллективные ценности, личность растворяется в коллективе. Я опять же не говорю, хорошо это или плохо. Такая тенденция есть. И если такая тенденция существует, то и образование должно как-то перестраиваться.

И ещё один момент из личного опыта. Я работала учителем в школе, и я для себя поняла: если ребёнок смотрит в окно, считает ворон, это абсолютно не значит, что он не усваивает материал. У меня были такие дети, которые целый урок смотрели в окно и, казалось, вообще меня не слушали, а потом они отвечали правило и хорошо писали контрольные работы. Но, к сожалению, не все учителя знают о такой особенности. И не все дети так могут усваивать материал. Всё индивидуально.

Зайкова А. С.: Прекрасно! Вы затронули тему ценностей, тягу к индивидуализму и, соответственно, коллективизм, который заложен в образовании, в том числе в советском образовании, а наше образование является наследницей советской традиции. Мне кажется, что во многом проблемы, связанные с индивидуализмом у детей, сейчас идут с 1990-х, потому что многие дети сейчас – это дети тех, кто родился в 1990-е, когда активно продвигались, в том числе с помощью телевизора, песен и так далее, как раз-таки ценности личности, ценность зарабатывания денег, то есть на первое место ставилось потребление, свой дом, свой счёт в банке, красивая одежда. Это всё ставилось, получается, в 1990-е на первое место. Многие дети были воспитаны с помощью телевизора, с помощью этих песен. Опять же в 1990-е мы столкнулись с проблемой, когда многие родители буквально не ночевали дома, чтобы прокормить семью. Они воспитывать детей в полной мере так, как хотели, они не могли по-другому. Даже те родители, которые опекали своих детей, старались привить им нужные ценности, те ценности, которые они сами считали важными, даже они не могли защитить ребёнка от телевизора, от клипов, от того, что говорят их сверстники и так далее, и дети во многом воспитывались именно телевизором.

Здесь мне хотелось бы перейти к вопросу о посреднике, о взрослом, который помогает ребёнку освоить действие с орудием, вспомним базовую предметно-орудийную модель Выготского, которая особенно актуальна для дошкольников, когда ребёнок учится держать ложку, учится держать кружку, учится писать, как правильно использовать ручку, рисовать и так далее. То есть какие-то такие основные навыки. Этот посредник не только обучает ребёнка навыкам взаимодействия с предметами, но и передаёт ему какие-то ценности. В том случае, если мы говорим про фильмы, если ребёнок учится держать ручку по фильмам или учится правильно общаться с другими людьми по фильмам, мы сталкиваемся и с тем, что как раз-таки фильмы и передают эти ценности. То есть фильмы, либо игры, либо музыка, которую он слушает.

Такой вопрос: в случае цифровой игры, кто является здесь посредником? То есть это родитель, который даёт ему телефон и говорит: «Два часа меня не трогай, у меня созвон»? Или разработчик, который придумал эту игру, в которую играет ребёнок? Или сама игра, которая говорит: «Теперь нажми сюда, и ты получишь много денег» или «Скажи родителям, чтобы они заплатили деньги, и тогда ты станешь топ-1 на сервере»? Кто является главным посредником в этом случае?

Саломатова О. В.: Знаете, я начала читать статью вашего руководителя Смирнова, я не помню, как его по имени, отчеству, к сожалению.

Зайкова А. С.: Сергей Алевтинович.

Саломатова О. В.: Да, Сергей Алевтинович. Спасибо. Я нашла альманах «Человек.RU», а в нём – статью вашего научного руководителя Сергея Алевтиновича про опосредование. Статья достаточно обширная и глубокая. Там очень подробно рассказывается вообще про опосредование, как развивалась эта идея⁸.

Проблема опосредования в контексте цифровых технологий, как мне кажется, краеугольная. Здесь есть несколько мнений, но все они, насколько мне известно, представляют собой лишь теоретические выкладки. Как мне кажется, чтобы расставить все точки над *i*, нужно обратиться к эмпирическому материалу.

Мой научный руководитель, Ольга Витальевна Рубцова, считает, что цифровые технологии являются новым средством опосредования. Она считает, что гаджеты могут одновременно выполнять функции орудия и знака. Они выполняют функции орудия, когда используются для передачи информации. Выступают в качестве знака, когда опосредуют психические функции и процессы (например, компьютерная игра или общение в социальной сети). Переход между орудийным и знаковым использованием может осуществляться очень быстро.

Еще существует идея О. К. Тихомирова о том, что есть знаковое опосредование и опосредование с помощью гаджета. Мне эта идея близка,

⁸ См.: Смирнов С. А. Культурно-исторический подход: цифровой вызов и модель опосредования // Человек.RU. 2022. № 17. С. 14–70. Я убрала кусочек про С. Эдвардс и её рассуждения по поводу опосредования. На всякий случай прикрепляю ссылки на её статьи: Bird J., Edwards S. Children learning to use technologies through play: A Digital Play Framework // British Journal of Educational Technology. Vol 46. No 6. 2015. Pp. 1149–1160; Edwards S., Mantillab A., Grieshaber S., Nuttall J., Wood E. Converged play characteristics for early childhood education: multi-modal, global-local, and traditional-digital // Oxford Review of Education. 2020, VOL. 46. № 5. Pp. 637–660.

но мне не близко дальнейшее её развитие – формирование у современного человека новых высших психических функций.

Мне кажется, что всё же важно разделять понятия гаджет и цифровой контент, электронное устройство и цифровой код. Иными словами, как мне кажется, что цифровой контент является посредником при взаимодействии ребёнка с гаджетом. Но следует принять во внимание, что этот контент тоже был создан человеком. Получается «двойное» опосредование.

Если говорить конкретно про цифровую игру, то мы возвращаемся в начало нашего разговора, когда говорили о многозначности термина «цифровая игра». Если имеется ввиду видеоигра, то есть программный продукт, то, мне кажется, стоит говорить о «двойном» опосредовании. А если под цифровой игрой понимается особый вид игровой деятельности, который объединяет взаимодействие игроков между собой и с цифровыми устройствами, то в этом случае мне сложно сейчас ответить на вопрос о посреднике. Сейчас мы даже не можем однозначно ответить на вопрос, можно ли считать цифровую игру собственно игрой с позиции культурно-исторической школы.

Я думаю, чтобы ответить на эти вопросы, нужно обратиться к эмпирическому материалу – игре современных детей.

Зайкова А. С.: Мне кажется, что важна и практика, и теория: и практика без теории слепа, и теория без практики – как без рук.

Саломатова О. В.: Да, да. Я с Вами согласна.

Зайкова А. С.: Хорошо. Спасибо. Если вернуться опять к игре, к играм детским, взрослым, дети и взрослые, они играют в разные игры или в одни и те же? Вообще, игра для детей, игра для взрослых, она отличается чем-то?

Саломатова О. В.: Если мы говорим про традиционные игры, то детская игра и игры, в которые играют взрослые, – это о разном. Это отдельная очень большая тема.

Зайкова А. С.: Может быть, кратко, пару слов.

Саломатова О. В.: Если очень кратко, то традиционная игра – это ведущая деятельность детей дошкольного возраста. В процессе игры у ребёнка формируются основные психологические новообразования. Игра для более старших возрастов не является ведущей деятельностью, она имеет скорее психотерапевтическое значение.

Если рассматривать цифровые игры, то действительно есть игры, которые ориентированы на детей, а есть – на взрослых. Они разные. Хотя есть группа игр для любого возраста. Например, в эту группу входят игры для развития интеллекта (игры в слова, игры для тренировки памяти, игры для развития логического мышления и т. д.). Кстати, такие игры особенно полезны для пожилых людей, они заставляют думать и поддерживают когнитивные функции в почтенном возрасте. Это полезнее, чем смотреть сериалы или фильмы. Конечно, и с такими видеоиграми важно соблюдать нормы экранного времени.

Есть, конечно, контент, адресованный детям. Он, как правило, яркий, там большие буквы, он достаточно часто заявлен как «обучающий» или «развивающий». В таких приложениях есть мультяшные герои, графика и анимация. Есть игровой контент, который нацелен на подростков и взрослых. Чаще всего это видеоигры, которые существуют и в компьютерной, и в мобильной версии.

Естественно, там и графика, и скорость анимации соответствуют восприятию взрослого человека. В играх для подростков и взрослых важен именно развлекательный, а не образовательный компонент.

Также есть у нас законодательная база, которая позволяет нам вводить возрастные ограничения для каждого вида информационной продукции. То есть, например, Counter Strike мы не можем отнести к детским играм, хотя бы по возрастному ограничению (16+), если я не ошибаюсь. Естественно, на приложениях, которые нацелены на детскую аудиторию, будет ограничение 0+ или 3+. В этих играх не будет сцен насилия, не будет показа крови, каких-то других вещей.

Зайкова А. С.: Ещё хотелось бы уточнить, те маркеры, которые ограничивают детские игры от взрослых, допустим, этот маркер 6+, 12+ и так далее, он в основном направлен на общие вещи, как Вы сказали, нет вида крови, сражений, присутствие определённых сцен и так далее, в то время, как помимо этого есть определённые вещи, которые не нужно видеть детям или наоборот, которые нужно каким-то образом подавать.

Саломатова О. В.: Да, это верно. Мы проводили недавно психолого-педагогическую экспертизу популярной игрушки Хагги Вагги⁹. Хагги Вагги – это игрушка-монстр, которая пришла из видеоигры «Poppy Playtime». Родители считают, что эта игрушка порождает страх и агрессию в детях. Было предположение, что всё это связано с сюжетом видеоигры. Мы поиграли в эту игру. Если рассматривать конкретно первую часть игры по тем критериям, которые предлагает официальный документ, то эту игру формально можно отнести к категории 0+. Там нет сцен агрессии, насилия и т. д. Хотя если исходить из здравого смысла, то это игра скорее 12+. В видеоигре создаётся атмосфера таинственности, непредсказуемости, игрок должен испытать чувство страха, ужаса.

Зайкова А. С.: Но речь идёт не только про такие вещи сомнительной морали, но даже банальные игры для выкачивания денег из детей, потому что они идут под грифом 0+, там есть цветные, красивые персонажи, там крупные буквы, там красивая анимация, которую любят дети. Там много моментов, например, чтобы ребенок не рыдал, нужно заплатить деньги.

Родители, которые знают про это, они не скачивают такие игры, не включают их ребенку, сами смотрят и так далее. Но опять же это не все родители, у многих детей есть доступ к магазину приложений, где они могут их скачать. Такие игры не контролируются, хотя опять же они в какой-то степени продюсируют это потребительское отношение к жизни и так далее. На них, наверное, тоже должны быть какие-то, если не запреты, то ограничения. В том числе, чтобы законодательство тоже могло что-то делать, чтобы хотя бы поставить маркер, что такие игры нежелательны для детей определённого возраста.

Саломатова О. В.: Ребёнок эту пометку не прочитает. Её увидит взрослый, когда устанавливает игру. Сейчас в популярных магазинах контента используется пометка «есть платный контент». Это та пометка, которая должна обратить внимание взрослого, что какие-то опции в приложении платные.

⁹ Клопотова Е. Е., Смирнова С. Ю., Токарчук Ю. А., Рубцова О. В. Особенности восприятия детьми дошкольного возраста игрушек-монстров (на примере Хагги Вагги) // Психологическая наука и образование. 2023. Том 28. № 1. С. 85–96.

И взрослый уже определяет, скачивать эту программу или нет. Здесь вопрос о тех рамках, которые родители устанавливают для ребёнка при пользовании гаджетов: разрешено ли ребёнку самостоятельно скачивать приложение или нет.

Зайкова А. С.: Я видела несколько историй из других стран, когда ребёнок тратил много денег своего родителя на покупку всяких внутриигровых продуктов, предметов, валют и так далее. Родители потом пытались эти деньги вернуть каким-то образом. В России я такие случаи не видела, по крайней мере, на крупные суммы. По крайней мере здесь у нас всё хорошо.

Наверное, последний вопрос. В принципе, мы можем говорить, что цифровое детство – это особый культурно-исторический тип современного детства или это всё то же детство, просто с отдельными какими-то изменениями, а это просто такой удобный маркер?

Саломатова О. В.: Мне кажется, сейчас этот вопрос уже вне научной дискуссии. Цифровое детство – это новый тип детства. Изменилась социальная ситуация развития современного ребёнка. Цифровые игрушки, гаджеты, видеоигры, роботы, «умные» колонки, общение по видеозвонкам, онлайн-обучение, Интернет – это та реальность, в которой развивается современный ребёнок. Дети раньше овладевают технологиями. Современные дети знают, что для того, чтобы получить какую-то информацию, не надо идти в библиотеку, можно прямо здесь и сейчас нажать несколько клавиш и узнать ответ на свой вопрос. Информация становится доступнее, но при этом происходит снижение универсальности фигуры взрослого.

Ребёнок испытывает на себе цифровую социализацию. Если раньше он общался с близкими родственниками и воспитателями, то сейчас ему доступен искусственный интеллект, например, в «умной» колонке. Этот искусственный интеллект всегда готов поговорить, рассказать сказку, ответить на любой вопрос. Он, в отличие от родителей, не ходит на работу, свободен от домашней рутины, не имеет проблем с коллегами. Искусственный интеллект всегда доступен для общения в отличие от родителей.

На эту тему, наверное, можно говорить бесконечно, потому что наш мир в последние десятилетия меняется с огромной скоростью.

Зайкова А. С.: Хорошо. Большое спасибо. Очень интересно было с Вами пообщаться.

Саломатова О. В.: Спасибо Вам!