

Игра как фактор гармоничного и дисгармоничного психического развития в детском возрасте

Воскресенская С.А.

Государственное бюджетное учреждение здравоохранения Московской области
«Психиатрическая больница № 3»,
г. Москва, Российская Федерация,
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6519-5596>, e-mail: vskr973@mail.ru

Козловская Г.В.

ФГБНУ Научный центр психического здоровья,
г. Москва, Российская Федерация,
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6299-1450>, e-mail: kozgalina17@mail.ru

Иванов М.В.

ФГБНУ Научный центр психического здоровья,
г. Москва, Российская Федерация,
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3853-4345>, e-mail: ivanov-michael@mail.ru

Калинина М.А.

ФГБНУ Научный центр психического здоровья,
г. Москва, Российская Федерация,
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2216-3989>, e-mail: marina-k-13@yandex.ru

Самостоятельная игровая деятельность ребенка отражает гармоничное или дисгармоничное психическое развитие. Обследованы 4030 детей дошкольного возраста (2720 мальчиков и 1310 девочек). Для длительного наблюдения отобраны 92 мальчика и 58 девочек раннего и дошкольного возраста. В пилотном исследовании дана оценка пространственно-игровой среды и особенностей игрушек, которыми играют современные дети, а также уточнено наличие зависимости психического состояния детей от этих факторов. Клиническую картину психических нарушений у детей определяли расстройства невротоподобного, аффективного уровня в сочетании с отдельными шизотипальными стигмами и поведенческие нарушения в рамках расстройств аутистического спектра. Методы обследования: клиничко-психопатологические, неврологические, психологические — опирались на концепцию ведущей деятельности, ориентированной на зону ближайшего развития ребенка. Проанализирована роль игрушек как материальных объектов, используемых детьми разных возрастов, и клинических состояний, в структуре которых были обнаружены нарушения игровой деятельности и психического развития. Сделаны выводы о возможности неблагоприятного влияния отдельных форм игры и игровых предметов на психическое состояние и развитие детей. Предложены рекомендации родителям для выбора игрушек.

Ключевые слова: игра, игровая деятельность, онтогенез, развитие, дети, шизотипальные расстройства, расстройства аутистического спектра.

Для цитирования: Воскресенская С.А., Козловская Г.В., Иванов М.В., Калинина М.А. Игра как фактор гармоничного и дисгармоничного психического развития в детском возрасте // Аутизм и нарушения развития. 2021. Том 19. № 3 (72). С. 31–41. DOI: <https://doi.org/10.17759/autdd.2021190304>

Play as a Factor of Harmonious and Disharmonious Mental Development in Childhood

Svetlana A. Voskresenskaya

State budgetary institution of health care of the Moscow region,
«Psychiatric Hospital No. 3»,
Moscow, Russia,

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6519-5596>, e-mail: vskr973@mail.ru

Galina V. Kozlovskaya

Mental Health Research Center,
Moscow, Russia,

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6299-1450>, e-mail: kozgalina17@mail.ru

Mikhail V. Ivanov

Mental Health Research Center,
Moscow, Russia,

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3853-4345>, e-mail: ivanov-michael@mail.ru

Marina A. Kalinina

Mental Health Research Center,
Moscow, Russia,

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2216-3989>, e-mail: marina-k-13@yandex.ru

The article discusses the problems of the development of play activity, as a reflection of harmonious and disharmonious mental development, starting from an early age. 4030 preschool children (2720 boys and 1310 girls) were examined. For the long-term observation, 150 people (92 boys and 58 girls) were selected. Methods: clinical-psychopathological, neurological, psychological, using the concept of leading activity, focused on the “zone of proximal development”. The article analyzes the role of toys as material objects used by children of different ages and clinical conditions, in the structure of which disorders of the mental state and play activity were found. The clinical picture of mental disorders was determined by disorders of the neurosis-like, affective level in combination with individual schizotypal stigmas, and behavioral disorders within the autism spectrum disorders. Conclusions are made about the possibility of an adverse effect of certain forms of play and play objects on the mental state and development of schizotypal disorders and autism spectrum disorders.

Keywords: ontogenesis, development, children, the game, play activity, schizotypal disorders, autism spectrum disorders.

For citation: Voskresenskaya S.A., Kozlovskaya G.V., Ivanov M.V., Kalinina M.A. Play as a Factor of Harmonious and Disharmonious Development in Childhood. *Autizm i narusheniya razvitiya = Autism and Developmental Disorders*, 2021. Vol. 19, no. 3 (72), pp. 31–41. DOI: <https://doi.org/10.17759/autdd.2021190304> (In Russ.).

Введение

В современных условиях значение игры не утратилось, а приобрело особое значение не только в психофизическом развитии, но и в формировании личности, особенно на первых этапах онтогенеза [1; 15; 22; 24]. Не случайно в Конвенцию о правах ребенка [15] игра включена как базовая потребность, удовлетворение которой необходимо для развития, как и потребность в еде, тепле, эмоциональном доброжелательном взаимодействии и общении с близкими.

Многочисленные публикации результатов научных исследований показывают, что игровая деятель-

ность представляет собой многогранный психобиологический феномен, необходимый для полноценного гармоничного психофизического развития ребенка.

Игра — это средство общения и самовыражения, объединяющее мысль и действие, она дает чувство удовольствия и успеха, помогает в физическом, интеллектуальном и социальном развитии человека [2; 13]. Д.Б. Эльконин считал, что игра служит эффективным средством для выявления тех объективных отношений, в которых живет ребенок, проявляя в игре присущие ему личностные качества и эмоциональные переживания [21; 22; 25]. В то же время, внесение в игру нового эмоционального опыта (про-

явление радости от общения со сверстниками или от перевоплощения в роль и т.п.) способствует нейтрализации отрицательных эмоций у детей и приводит к формированию у них новых положительных качеств и стремлений, новых побуждений и потребностей.

Игра составляет один из важнейших компонентов приспособительной деятельности индивида [24; 25]. Следует подчеркнуть, что животные в раннем возрасте также активно играют и охотно продолжают играть, будучи взрослыми. Они, по образному выражению Й. Хейзинги, не дождались, чтобы человек научил их играть, они «играют сами, так же как человек» [23, с. 21].

Как известно, формироваться игра начинает с окончания периода новорожденности. В период, который Ж. Пиаже назвал сенсомоторным, происходит накопление зрительных, слуховых и эмоциональных впечатлений. Сначала игра замкнута на мать, но по мере развития (от 5–6 месяцев до 1,6 лет) ребенок сам или с помощью взрослого обнаруживает в игре свойства предмета. Неосознанная деятельность, а также ручной захват предмета помогают воспринимать окружающий мир путем слежения, ощупывания, прислушивания, формируя сенсорные эталоны действительности. В этой игре приобретается опыт различных ощущений. Мотив такой игры заключается в результате самого игрового действия [14; 15–21].

Постепенно действия и свойства закрепляются за определенными предметами, ребенок усваивает смысл действия с предметом, его общественные функции. Так формируется понятие о социальном назначении предмета, и в 6–7 месяцев появляются действия с предметами с ориентацией на их назначение. С 9–11 месяцев развивается предметно-игровая деятельность, игра-подражание в виде многократного воспроизведения одних и тех же действий или слов окружающих. Затем формируется так называемая функциональная игра, в которой происходит воздействие одного предмета на другой (например, ребенок ест из миски ложкой) [14; 17–20].

К 2 годам игровая деятельность усложняется, но логической связи между предметами ещё нет. Это так называемая процессуальная игра, смысл которой заключен в самом действии, ребенок может совершать два последующих действия, например, грузить и возить машинку. При этом игровые действия разнообразны, без смысловой связи, но сопровождаются бурными эмоциями. В дальнейшем ребенок начинает переносить действия с одного предмета на другой. Игра переходит в условную игровую деятельность, так называемую символическую игру, когда, зная свойства предмета, ребенок использует его не по назначению, а производя с предметом те или иные придуманные действия. В это время ему в качестве материала для игры требуется реалистичная игрушка и по-прежнему нужна помощь взрослого [8; 10; 23].

Уже с 1,5 лет ребенок может замещать реальный объект условными действиями, например, он как бы

кормит, причесывает, купает, поит куклу. К 3 годам ребенок выполняет уже 3–4 последовательных действия, строит планы и стремится к цели. Формирующаяся символическая игра является отражением когнитивного развития ребенка, проявляющегося в особенностях восприятия и воображения.

К 4–5 годам ребенок в игре продолжает нуждаться в адекватных, реалистичных игровых предметах, но одновременно использует и даже предпочитает неоформленные, многофункциональные. К 6 годам ребенок замещает действие словом. Сюжетные действия он черпает из жизни собственной и своей семьи. Он строит сюжеты из реальной жизни с помощью взрослого или действия с игрушками.

Если до 2 лет игра кратковременна, хаотична, со случайной последовательностью, то к 4 годам отмечается расцвет сюжетно-ролевой игры с одной-двумя ролями. В этих играх главными для ребенка оказываются образы взрослых и их действия. Сначала осваиваются смыслы и мотивы этой деятельности и на их основе формируется техническая сторона действий. Это важный этап психического развития. Именно в этом возрасте у ребенка появляется желание действовать как взрослый. Примеряя на себя новые роли, ребенок осваивает и свое «Я».

Желание кем-то стать, играть социальную роль, приходит к ребенку через игру. Именно в игровой деятельности он учится управлять своим поведением, регулировать и контролировать его в соответствии с правилами игры. Прежде чем взять на себя ту или иную роль, ребенок должен выделить характерные черты этой роли, создавая образ, определить его основные признаки [17; 19; 20]. Например, играя в повара, ребенок выделяет для себя главное: одежду (колпак, фартук и др.), посуду (половник, сковородку и др.), плиту и т.п. Такая игра символична, но действия в ней реальны, — это деятельность ребенка в условных ситуациях, моделирующих реальные нормы человеческой деятельности [2; 3; 10; 11; 13; 21]. В игре импульсивные действия не принимаются, и если ты учитель, то уже не можешь прыгать со всеми детьми, а нужно «детей учить». Игра — это процесс, который осуществляется с помощью взятой роли, и это объясняет, почему именно в игре у ребенка возникает осознание своего места среди людей и потребность стать взрослым.

Поскольку игровая деятельность для ребенка является ведущей, она влияет на развитие всех его психических процессов. Игра не только отражение реальности, в которой живет ребенок, но и сама выступает моделирующим фактором, она является ведущей силой в психическом, интеллектуальном, эмоционально-волевом, нравственном развитии и в становлении личности в целом. В игре развивается мотивационно-потребностная сфера, формируется мышление и самосознание [5; 8; 9; 10].

Соответственно, безусловно важным моментом в организации игровой деятельности является вы-

бор игровых предметов, то есть игрушек, с которыми ежедневно играет ребенок. Исследователи и специалисты отмечают, что изначально набор игрушек отражал народно-историческую традицию, формируя нравственные и эстетические установки у ребенка, вызывая определенные эмоции, в конце концов, вырабатывая социальные навыки и привычки [9; 12].

Собственный опыт авторов, результаты наблюдения показывают, что за последние 15–20 лет ассортимент игрушек существенно изменился. К сожалению, в современных исследованиях такие наблюдения относительно редки, и в статьях на подобные темы даются преимущественно педагогические рекомендации, а не медицинские. При этом, поводом обращения к психиатру для ряда родителей служили именно изменения в психическом состоянии детей, после того как для них стали приобретать новые игрушки.

С.А. Воскресенская и М.В. Иванов анализировали характер игрушек и специфическую пространственно-игровую среду, в которой существуют современные дети с состояниями риска развития психических нарушений. Были описаны особенности игровой деятельности детей в зависимости от типа психических расстройств [4].

Цель пилотного исследования группы специалистов — дать оценку характера пространственно-игровой среды и особенностей игрушек, которыми играют современные дети, а также уточнить: существует ли зависимость психического состояния детей от этих факторов.

Материалы и методы

В 2018–2021 гг. проводилось пилотное исследование влияния выбора игрушек и игр на игровую деятельность, на возникновение у детей расстройств невротоподобного уровня, аффективных и поведенческих нарушений. Родители этих детей обратились в кабинет раннего возраста в поселке городского типа Московской области. В период с 2018 по 2021 гг. были прослежены 4030 детей дошкольного возраста (2720 мальчиков и 1310 девочек). Клиническую картину психических нарушений у детей определяли расстройства невротоподобного уровня, аффективные и поведенческие нарушения (F07.8, F84.8, F84.5,

F80.1, F81.1), а также аутистические расстройства (F84.02, F84.11, F84.12). Для длительного наблюдения были отобраны 150 детей раннего и дошкольного возраста с функциональными психическими расстройствами (см. табл. 1).

Под наблюдение были взяты дети, отвечающие следующим критериям:

- ранний и дошкольный возраст;
- наличие психопатологических расстройств функционального характера.

Обязательным было информированное согласие родителей на длительное сотрудничество.

Исключались из исследования дети с грубыми органическими нарушениями и генетическими заболеваниями.

Методы обследования детей были традиционными: клинико-психопатологические, неврологические, психологические. Также использовался методический подход, основанный на концепции ведущей деятельности, формирующей зону ближайшего развития ребенка, по Выготскому Л.С., Леонтьеву А.Н., Эльконину Д.Б. [2; 5; 6; 10; 21].

Результаты и обсуждение

Обследование показало, что в зависимости от возраста, уровня развития, индивидуальных предпочтений дети проводили время в игре со взрослыми, ровесниками и в одиночестве, используя различные современные игрушки.

Авторы провели работу по группировке множества игрушек, которыми играют наблюдаемые дети. Игрушки объединены по следующим темам:

Детско-родительские отношения, игра в «дочки-матери». Пупсы беби-бон

Для данной игры предлагаются современные игрушки в виде пупсов — беби-бон. Игра в «дочки-матери» существует с древнейших времен и призвана стимулировать у ребенка инстинктивную потребность быть мамой или папой. Она должна помочь ребенку подготовиться к этим ролям в семье. Данная игра преимущественно свойственна девочкам, но нередко в неё играют и мальчики. Известно также, что пробуждение материнского и отцовского поведения происходит в дошкольном возрасте. Важное влияние

Таблица 1

Распределение детей исследуемой когорты по полу, возрасту, диагнозам

Диагнозы / Возраст (лет)		РАС (F 84.1–F84.8)	Шизофрения F 20.8–F 21.8	ЗПР (F07–F08; F84.8)	УМО (F70–71)	Норма	Всего
2–3	пол	м	7	-	23	1	41
		ж	2	-	15	-	29
4–6		м	11	9	12	6	51
		ж	6	6	4	2	29
Всего		26	15	54	9	46	150

на этот процесс оказывают сюжетно-ролевые игры в «дочки-матери».

Рассматриваемые же игрушки — пупсы-беби в современном исполнении формальны и скучны. Они автоматически повторяют одни и те же фразы или звуки, физиологические действия. Им требуется менять памперсы, ребенок их кормит, дает пить, кукла имитирует акты выделения. Однообразное поведение куклы быстро вызывает пресыщение, и она забрасывается в общую кучу отыгранных и неинтересных игрушек. Кроме того, эти куклы слишком громоздкие, у них неприятные лица. Они не вызывают ответных положительных эмоциональных реакций, не будят воображение, желание разговаривать с куклой, совершать, кроме регламентированных, другие игровые манипуляции. Более подходящие для игры в стародавние «дочки-матери» — это куклы, незатейливо сшитые из остатков ткани, с символическим изображением лица, ручек и ножек. И тем не менее с давних времен эти примитивные куклы становились любимыми игрушками малыша.

Ранняя сексуализация. Примерами ранней сексуализации посредством игрушек являются куклы *Барби и Братцы*.

В этих куклах обращают на себя внимание выраженные женские формы, худоба, длинные ноги. Внешний облик кукол: яркий макияж, одежда, обувь, красные пухлые губы, экстремально короткие юбки, латексные топы, туфли на огромной платформе, роскошные длинные локоны и др. демонстративно навязывает атрибуты сексуальности, принятые в современном обществе. У куклы Братцы непропорционально большая голова. В ней и других куклах этой серии присутствует вызывающая сексуальная манерность. У Барби есть друг Кэн. Игры такими куклами (Барби, Кен, Братцы) не позволяют ребенку создать и развить свой собственный игровой замысел. Эти куклы имеют свое кукольное имущество, и ребенку не надо ничего придумывать, создавать: все предлагается уже в готовом виде.

Эти игрушки и их имущество дети с желанием накапливали, но очевидно, что такая игра тормозит развитие фантазии. Игра заменялась простым манипулированием предметами: открыв дверцу в кукольном животике, можно достать из него младенца, а потом вернуть назад.

Кроме того, эти куклы транслируют определенный, праздничный, образ жизни: красивые наряды и развлечения не оставляют места учебе, труду, заботе о детях, родителях, животных.

Другие изучаемые куклы моделировали процесс беременности и родов, полостные операции и т.п. Или другой сценарий: полость куклы ребенок должен заполнить входящими в набор предметами, символизирующими то или иное заболевание, а затем удалить эти предметы, тем самым «вылечив» пациента. Подобные игрушки очевидно наносят вред душевному

здоровью ребенка: формируют равнодушие к жизни и смерти; обесценивают человеческое начало, формируют его.

Зачастую набор этих кукол вытеснял сюжетно-ролевые игры с куклами в «дочки-матери». При этом очевидно, что игры в «дочки-матери» крайне важны для актуализации родительского (материнского и отцовского) инстинкта, и их пропускать нежелательно.

Отмечались случаи психических отклонений, так называемой нервной анорексии, когда девочки, недовольные своей внешностью, прибегали к различным ограничениям приема пищи и доводили себя до физического истощения. Оказалось, что указанные эталоны «красоты», задаваемые обсуждаемыми куклами, провоцировали у детей недовольство своей внешностью и желание во что бы то ни стало соответствовать рекомендуемым образцам. Последнее может способствовать возникновению тяжелого нервно-психического расстройства, которое в ряде случаев начинается даже с 3–5 лет и с возрастом прогрессирует.

Ещё более спорными в роли игрушек являются куклы гермафродиты, с лицами девочек и телами мальчиков, также предлагаемые производителями для игры в «дочки-матери». К сожалению, игра с такими куклами, с излишне натуральными двойственными половыми признаками, становится в дальнейшем причиной преждевременного расторможения инстинктов и появления нервных расстройств [7; 11; 23]. Соответственно, формулируются и определенные, в том числе этические, требования к игрушкам, особенно, для игры в «дочки-матери». Прежде всего важно и, как показывает многовековой опыт, достаточно, чтобы кукла, предназначенная для такой игры, была похожа на ребенка, а в позе куклы и на ее лице не было черт негативных эмоций. Еще более неприемлемо натуральное изображение половых органов.

Игрушки имеют влияние на физическое и психическое здоровье детей, их успешность в будущем. Например, недостаточное развитие у дошкольника фантазии, воображения оказывает негативное влияние на способность к освоению абстрактных понятий, а значит, на изучение таких школьных предметов как языкознание, математика, физика, астрономия и др. Сюжеты с интимными подробностями (беременность, роды, поцелуи и даже половые отношения), преждевременно присутствуя в играх детей, несомненно нарушают гармонию и чистоту (целомудренность) детского восприятия мира. Они нередко могут вызывать у детей повышенную тревожность, страхи или, напротив, недетскую сексуализированность поведения в рамках специфической депривации [7; 11].

Страх. К этой теме относятся многочисленные куклы из серии *страшилок и кошмариков, куклы-монстры*.

Эти игрушки, символизирующие страх, ужас, хоть и сказочный, «врываясь» в восприимчивый внутренний мир ребенка, наполняют его всевозможными устрашающими образами, а в результате — психи-

ческими проблемами: разнообразными фобиями и страхами.

Увлекаясь игрой в кукол-монстров, ребенок как бы примерял на себя образ монстра, его эмоции, жесты, действия. Ребенок становился «злом», «нечистой». У него появлялось и соответствующее поведение. Он воспроизводил вызывающие жесты и негативные эмоции, изображенные на лице кукол. Игры с подобными игрушками развивают деструктивные проявления в эмоциях и поступках ребенка.

Страх смерти и насилия подается ребенку в утрированной, но привлекательной форме, в результате чего нивелируется дифференциация добра и зла. Зло воспринимается как нечто забавное, ничего не значащее.

В культуре человечества сформировалось отношение к смерти как к важному, таинственному и, в определенном смысле, устрашающему событию. Однако данная сакральная тема, представленная в таких игрушках, стала темой для развлечений. Производители выпускают даже так называемых Monster High — линейку игрушечных сверхъестественных существ (вампиров, оборотней, утопленниц) с многочисленными аксессуарами (мебелью: кровать-гробик, анатомический стол для вскрытия трупа, атрибутами кладбищ, моргов и т. п.). Куклам придаются выразительные детали внешности — зеленый оттенок кожи, потеки крови на лице, клыки. Эти куклы высмеивают страшное, вводят ребенка в мир мертвецов, в котором все «забавно», а зло изначально несерьезно. Это приводит к тому, что ребенок лишается возможности овладеть способами обращения со страшным, со злом, и не усваивает методов защиты от него. Игнорирование таких факторов как страх и зло, присутствующих в человеческой жизни, вероятно сделает ребенка, тем более во взрослом возрасте, в будущем, бесчувственным к чужому страданию, обесценивающим человеческую жизнь.

Подобные изделия для детей, такие популярные сегодня, наполняют их жизнь искусственными страхами и опасными кошмарами, извращая представления о красоте и человечности.

Возрастная идентификация. Данная тема представлена серией кукол *L.O.L. (ЛОЛ)*

Они особенно популярны у детей начального школьного возраста. В этих куклах нет выраженной сексуальности, агрессии. Их большеглазые лица и фигурки с хрупкими плечиками вызывают ассоциации с персонажами аниме. ЛОЛ бывают зверушками, девушками, младенцами и другими персонажами. Налицо происходит размытие границ между взрослым и ребенком, нивелировка возрастной идентификации, поскольку пропорции тел у малышки и мамы полностью одинаковые. У ЛОЛ-животных почти нет различий с человеком. Куклы ЛОЛ как будто не имеют возраста. Данная на первый взгляд безобидная путаница во внешности, возрасте, малая различимость людей и животных вызывают у ребенка чувство не-

уверенности в себе, в собственной защищенности и в целом в восприятии мира. Детям прививаются неэстетичные эталоны, искажаются представления о гармонии, красоте.

Электронные игрушки

Существует представление, что игрушечные компьютеры, телефоны и электронные игрушки способны стимулировать развитие ребенка. Однако это не так. Электронные игрушки зачастую являются своеобразными манипуляторами: ребенок просто следует однозначным подсказкам, выполняя те или иные действия и получая однообразные результаты. Такие игрушки не заменяют развивающие игры, они не стимулируют фантазию и творческое мышление. Из этой же серии многофункциональные игрушки «три в одном».

Например, кукла Божья коровка с калькулятором и с телефонной трубкой на спине, музыкальными клавишами и колесиками вместо ножек выглядит очень необычно. Такие игрушки могут быть разрушителями детской психики, так как тоже не развивают творческое мышление ребенка, а просто искажают восприятие действительности, деформируя ещё хрупкий эмоциональный и чувственный фон ребенка с отклонениями в развитии. Из той же серии игрушечные музыкальные инструменты.

Профессиональные навыки. К игрушкам на эту тему относятся, например, манекены *голова для макияжа и причёсок* или *модель для хирургической операции*, и т.п.

Детям предлагается отдельно женская голова, которая является тренажером для создания причёсок или макияжа, она продается с различными косметическими и парикмахерскими принадлежностями, которые могут храниться внутри головы, что для большинства выглядит жутковато. Игра заключается в раскрашивании лица куклы, что ведет к скрытому неприятию своей внешности и в дальнейшем к формированию невротических расстройств.

Имитация хирургической операции еще более устрашающа. Ребенку предлагается кукла, у которой можно разрезать живот, отрезать конечности и т.п. Затем отрезанные части тела можно вернуть на место. У ребенка складывается впечатление о легкости и обратимости повреждения тела человека или животного, что может стимулировать проявления некритичной неосознанной жестокости.

Героизм: куклы-супергерои

Этот набор сказочных типажей: Человек-Летучая Мышь, Человек-Паук, Человек-Монстр и другие, обладающие нереальной физической силой и умениями, часто выбирают любимыми игрушками современные мальчишки. Ребенок, пытаясь быть полностью похожим на своего героя (но это не осуществимо), начинает переживать свои неудачи. У него формируется недовольство собой, неуверенность в себе, даже

скрытое чувство зависти, и расстройство настроения и поведения — раздражительность, агрессивность.

К устрашающим играм призывают другие игрушки. Например, игра в подрывника. Для игры предлагаются игрушечные пещеры, в которых малыш может установить игрушечный динамит для их подрыва. Иными словами, ребенка обучают разрушительным действиям по сути бессмысленным, бесцельным.

Грязь и нечистоты. «Прикольные» игрушки, унитазы, «какашки»

Предлагаемые в качестве игрушек куклы-животные, куклы — герои фильмов, куклы-дети демонстрируют функции дефекации или мочеиспускания с соответствующими сопровождающими звуками. Эти игрушки, задуманные и изготовленные с примитивным юмором, ничего в развитие ребенка не приносят. Напротив, формируют склонность к дурным манерам, нивелируют чувство стыда, уподобляют ребенка животным, которые совершают акты выделения на виду у всех. В некоторых случаях у детей отмечалось расторможение перверзных влечений (каломазание, недержание мочи и хождение голым), сексуальные расстройства, проявления копролалии.

Игры, позиционируемые как развивающие фантазию. Непонятные игрушки

Например, игрушка Бакуган. Это шарик, который состоит из сложенного монстра и подставки, раскрывающийся при соприкосновении с намагниченной игровой картой. Это новый вид игрового материала. Игра в такие игрушки якобы интересна детям разных возрастов и даже взрослым. Годовалые ребята воспримут их как сюрприз: был шарик — стала фигурка; дети 3-5 лет могут с ними экспериментировать, коллекционировать, для детей 6-8 лет — это настольная игра, в которой шарики с монстрами становятся фишками. Вместе с тем, результаты наблюдений за дошкольниками, играющими в бакуганы, свидетельствуют о том, что у этих детей, чаще чем у других, наблюдаются страхи, раздражительность и агрессивность к детям и даже ко взрослым.

Конструирование. Игровые конструкторы

Известно, что игровое конструирование закладывает навыки созидания, развивает логику, пространственное мышление, мелкую моторику и фантазию. В то же время, если в игровой конструктор заложены одна-две простенькие задачи, то есть предлагаются конструкторы, из которых можно собрать 1–2 заданных объекта, то они не дают возможностей для развития фантазии, а конструирование сводят к сборке по образцу.

Предлагается и другой тип игрового конструирования — «Креативное конструирование». В игре большое количество нестандартных деталей, из которых невозможно собрать что-то доступное для понимания. Играя с подобными конструкторами, дети скрепляют детали случайным образом, получая в ре-

зультате объекты без определенной идентификации. При таких занятиях ребенок не фантазирует, а создает объекты из первых попавшихся под руку деталей. При сборке «креативных» объектов нет никаких правил. Какие детали оказались ближе или ярче, из тех и будет собран объект. Затем то, что получится, ребенок пытается идентифицировать. Если раньше процесс самоидентификации девочек происходил с участием кукол-девочек, а мальчиков — с участием солдатиков, то современным детям промышленность навязывает самые странные, неестественные образцы.

Развивающие игрушки

Возможностью способствовать развитию ребенка в игровой форме объясняется популярность различных методов для развития логического мышления, поступающих в продажу. На этом же основываются и бизнес-проекты — центры развития для малышей.

Известно, что развитие — это возникновение нового качества психики, новых способностей, желаний, интересов и мотивов. В то же время большинство «развивающих» игр представляет собой наборы для знакомства с новой информацией и отработки навыков научения. Наиболее полезны в этом плане головоломки, пазлы. Ребенок может часами собирать пазлы, что является гордостью мамы и папы, не замечая, что собирает он их механически, подбирая деталь по форме, при этом совсем не обращая внимания на картинку, которую он собирает. Такие игры «под диктовку» на определенном этапе могут даже тормозить развитие малыша, лишая его активности и самостоятельности. Закрепляются определенные стереотипы мышления, что нежелательно для детей с нарушениями психического развития, особенно, с расстройствами аутистического спектра.

Современные игрушки, «отягощенные» большими техническими возможностями, во многом опережают фантазии ребенка. И следовательно, малышу в игре не надо ничего придумывать, воображать и фантазировать. Действия с такими игрушками стереотипны и однообразны: нужно всего лишь нажать на кнопку и наблюдать, что будет. Современные игрушки управляют ребенком, навязывая ему определенные действия, — это быстро надоедает, и малыш требует все больше новых игрушек. Свобода действий, эмоциональная насыщенность, творческая активность уходят на второе место.

Особое внимание следует уделить *мобильным телефонам и гаджетам*. Современные дети очень рано начинают пользоваться телефонами, сами родители дают телефон малышу и умиляются: как быстро он научился им пользоваться. Нередко родители считают, что современные дети быстро взрослеют, им не нужны простые игрушки, что, играя, дети просто тратят время, а им нужны компьютер, мобильный телефон. И родители «подсаживают» малышей на компьютерные игры, особенно при большой занятости. Вместо общения с родителями дети могут часа-

ми играть, удивляя взрослых своими успехами, но со временем ребенка все труднее оторвать от компьютера, он уже ничего больше не хочет: компьютер поглощает все силы, время и интересы. Таким образом, на фоне частичной познавательной и эмоциональной депривации развиваются более сложные психические отклонения сверхценного типа или расстройства влечений. В *таблице 2* представлены основные виды психических расстройств, появившиеся у наблюдаемых детей на фоне длительной игры с современными игрушками.

Результаты проведенного пилотного исследования дают основания делать предварительный вывод о том, что игровые действия детей с современными популярными видами игрушек с высокой вероятностью провоцируют развитие различных психических отклонений в виде тревожных, сверхценных расстройств, нередко в комплексе с нарушениями влечений, и даже провоцируют появление влечений перверзного характера.

Предварительный анализ собранного материала показывает, что интерес к необычным игрушкам возникает у детей с разными психическими особенностями. Причем, сразу же можно отметить, что при задержках психоречевого развития, при умственной отсталости уровень когнитивных способностей, обедненность фантазии не позволяют этим детям слишком сильно увлечься игрушками.

В то же время, самую широкую аудиторию, падкую на «модные» игрушки, представляют дети с пограничными нарушениями, в числе которых дети с шизотипальными стигмами развития и дети из группы РАС. Последняя представляет собой целый континуум нарушений, варьирующих от легких, едва заметных аутистических тенденций до выраженных отклонений по типу синдрома Каннера. По информации родителей и по наблюдениям специалистов, игровая деятельность таких детей с самого раннего детства отличалась определенными особенностями. Обычные игрушки их не интересовали. Они часто выбирали так называемые «неигровые» предметы. Им были свойственны также особые способы игры, стремление к стереотипным

действиям, например, кручению колес, перебиранию веревочек, и к созерцанию.

Став старше, в возрасте 2–3 лет, дети приобретают интерес к более сложным, но также специфическим играм, — выстраиванию предметов (машин, кубиков) в ряды или в высоту, выполняемых многократно с длительным застреванием на одних и тех же действиях. Сюжетные игрушки в раннем возрасте могли вызывать страхи. Так случалось при встрече с анимационными куклами на улице.

Нередко прослеживались признаки диссоциации, когда при отсутствии процессуальной и позднее — сюжетно-ролевой игры дети овладевали навыками чтения, счета, которые сами по себе становились для них игрой. Из описанных выше современных игрушек этих детей, начиная с 4–5 лет, привлекали трансформеры, монстры, в школьном возрасте — компьютерные игры.

При компенсации аутистических нарушений, что свойственно большему числу детей, они с увлечением осваивали виртуальные развивающие занятия, испытывая потребность в такой игре на грани с психологической зависимостью, напоминающей философическую интоксикацию подросткового возраста. Вместе с тем, по-прежнему ограниченными были коммуникации со сверстниками.

Дети с верифицированным диагнозом шизофрении на ранних этапах (доманифестного) развития могли проявлять избирательность в выборе игровых предметов, предпочитая отвлеченные действия, мало понятные окружающим. Любимыми становились игрушки сюжетно однообразные (динозавры, машинки) и куклы из перечисленных выше.

Заключение и выводы

На данном этапе пилотного исследования можно отметить следующее.

Игрушки имеют влияние на физическое и психическое здоровье детей, на их успешность в будущем. Важно помнить, что дети, играя в «модные» игрушки,

Таблица 2

Распределение психических нарушений в когорте наблюдения при взаимодействии с представленными видами игрушек

Диагнозы / психические нарушения	РАС (F 84.1–F84.8)		Шизофрения F 20.8–F 21.8		ЗПР (F07–F08; F84.8)		УмО (F70–71)		Норма		Всего	
	м	д	м	д	м	д	м	д	м	д	м	д
Страхи, тревожность	1	1	1	1	1	-	-	-	-	-	3	2
Сверхценные игры	1	1	2	1	1	1	-	-	1	-	5	3
Расстройства влечений	1	-	3	1	2	-	1	-	-	1	7	2
Агрессия	1	-	2	-	1	-	-	-	1	-	5	-
Расстройства пищевого поведения	-	2	-	-	-	-	-	-	-	-	2	-
Всего (abs/%)	8 (30,0)		9 (60,0)		6 (11,1)		1 (11,0)		5 (10,8)		27 (18,0)	

начинают примерять роли персонажей на себя. Игрушечные герои проникают в жизнь ребенка утром, днем и вечером. Дети начинают копировать мимику, действия, воспроизводить поведение и качества (расчетливость, обман) любимой игрушки, тем самым уходя от реальности в иллюзорный мир игр.

Нельзя утверждать, что хороших игрушек в настоящее время нет, но такие игрушки редко лежат на полках магазинов и зачастую они внешне проигрывают ярким модным однодневным игрушкам. В то же время утверждение, что старые куклы, машинки, мягкие игрушки остались в прошлом, что они устарели, не развивают, — неверно. Поэтому при выборе игрушек большая ответственность несомненно лежит на родителях, и родителям следует учитывать психологические особенности собственного ребенка, а также придерживаться следующих правил:

1. Игрушка должна соответствовать возрасту ребенка (то, что полезно в 2 года, может быть бессмысленным для 5-летнего ребенка);

2. Чем технически сложнее игрушка, тем меньше простора для творчества и развития фантазии;

3. Игрушка должна быть привлекательна, но не навязчива;

4. Малышу должны быть понятны назначение игрушки, ее функции.

И конечно же следует помнить, что для гармоничного развития ребенка нужны не только игрушки, а прежде всего человеческое общение, внимание близких. Только у гармонично играющих детей игра является катализатором познавательного и личностного развития, способствует развитию инициативности, ответственности, творческого воображения, а также становлению самосознания.

В дальнейших публикациях мы планируем подробно остановиться на динамике развития и психологических особенностях детей собранной когорты, а также представить корреляции своеобразия игровой деятельности и формирования личностных особенностей. ■

Литература

1. *Башина В.М.* Аутизм в детстве. Москва: Медицина, 1999. 239 с. ISBN 5-225-04534-0.
2. *Белопольская Н.Л.* Детская патопсихология: Хрестоматия. 3-е изд. Москва: Когито-центр, 2010. 351 с. ISBN 5-89353-109-4.
3. *Веракса Н.Е., Веракса Н.Н., Веракса А.Н., Сулих В.Л.* Современные проблемы детской игры: культурно-исторический контекст // Культурно-историческая психология. 2020. Т. 16. № 3. С. 60–70. DOI:10.17759/chp.2020160307
4. *Воскресенская С.А., Иванов М.В.* Патологические формы игровой деятельности при нарушениях психического развития у детей // Психиатрия. 2017. № 2 (74). С. 30–37.
5. *Выготский Л.С.* Лекции по психологии // Выготский Л.С. Психология развития человека. Москва: Смысл: Эксмо, 2005. С. 564–663. ISBN 5-699-13728-9.
6. *Иовчук Н.М., Северный А.А.* О книге В.Е. Кагана «Аутизм у детей», второе издание, дополненное // Аутизм и нарушения развития. 2019. Т. 17. № 4. С. 57–61. DOI:10.17759/autdd.2019170408
7. *Козловская Г.В.* Актуальные проблемы микропсихиатрии // Психиатрия. 2007. № 5 (29). С. 14–18.
8. *Кравцов Г.Г., Кравцова Е.Е.* Игра как зона ближайшего развития детей дошкольного возраста // Психолого-педагогические исследования. 2019. Т. 11. № 4. С. 5–21. DOI:10.17759/psyedu.2019110401
9. *Крежевских О.В.* Развивающая предметно-пространственная среда дошкольной образовательной организации: Учебное пособие. Москва; Берлин: Директ-Медиа, 2016. 220 с. ISBN 978-5-4475-7452-9.
10. *Куликов Д.К., Выготский Л.С., Леонтьев А.П., Ильенков Э.В.* Определение деятельностной природы мышления // Экономические и социально-гуманитарные исследования. 2018. № 3 (19). С. 71–84. DOI:10.24151/2409-1073-2018-3-71-84
11. *Марголина И.А., Платонова Н.В.* Депривационный парааутизм у детей, подвергшихся физическому и сексуальному насилию // Психиатрическая наука в истории и перспективе: Материалы юбилейной всероссийской научно-практической конференции с международным участием, посвященной 75-летию Научного центра психического здоровья. Москва: ФГБНУ НЦПЗ, 2019. С. 119–121. ISBN 978-5-6042918-1-8.
12. *Маркова И.И., Косых Г.В.* Психология игры и игрушки: Учебное пособие для студентов. Воронеж: Воронежский государственный педагогический университет, 2019. 264 с. ISBN 978-5-00044-695-9.
13. *Никольская О.С., Малофеев Н.Н.* Игра в пространстве современной культуры: взгляд дефектолога // Воспитание и обучение детей с нарушениями развития. 2016. № 8. С. 11–15.
14. *Пижае Ж.* Речь и мышление ребенка. Москва: Римис, 2008. 416 с. ISBN 978-5-9650-0045-6.
15. Права детей в Российской Федерации: законодательство и практика [Электронный ресурс]: Аналитический вестник / Совет Федерации Федерального собрания Российской Федерации. Москва, 2003. № 3 (196). 129 с. URL: http://council.gov.ru/activity/analytics/analytical_bulletins/25562/ (дата обращения: 03.09.2021).
16. Расстройства аутистического спектра у детей: научно-практическое руководство / под ред. Н.В. Симашковой. Москва: Авторская академия, 2013. 263 с. ISBN 978-5-91902-026-4.
17. *Рябкова И.А., Смирнова Е.О., Шеина Е.Г.* Возрастные особенности игры дошкольников с предметами оперирования // Психологическая наука и образование. 2019. Т. 24. № 5. С. 5–15. DOI:10.17759/pse.2019240501
18. *Рябкова И.А., Шеина Е.Г.* Ролевое замещение в игре дошкольников с разными видами материала для сюжетной игры // Культурно-историческая психология. 2021. Т. 17. № 1. С. 67–74. DOI:10.17759/chp.2021170110
19. *Смирнова Е.О., Веракса А.Н., Бухаленкова Д.А., Рябкова И.А.* Связь игровой деятельности дошкольников с показателями познавательного развития // Культурно-историческая психология. 2018. Т. 14. № 1. С. 4–14. DOI:10.17759/chp.2018140101

20. Смирнова Е.О., Гударева О.В. Состояние игровой деятельности современных дошкольников // Психологическая наука и образование. 2005. Т. 10. № 2. С. 76–86.
21. Смирнова Е.О., Соколова М.В. Тенденции развития современных игрушек // Культурно-историческая психология. 2019. Т. 15. № 2. С. 99–104. DOI:10.17759/chp.2019150212
22. Соловьева Ю., Киттанар Л. Игровая деятельность с ориентировкой как метод развития дошкольников // Психолого-педагогические исследования. 2019. Т. 11. № 4. С. 49–66. DOI:10.17759/psyedu.2019110404
23. Туревская Р.А., Банникова И.М. Регрессивные явления в условиях игровой деятельности у детей с расстройствами аутистического спектра // Консультативная психология и психотерапия. 2016. Т. 24. № 1. С. 64–79. DOI:10.17759/spp.20162401005
24. Хэйзинга Й. Homo ludens: Опыт определения игрового элемента культуры. Санкт-Петербург: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. 416 с. ISBN 978-5-89059-168-5.
25. Scott H.K., Cogburn M. Peer play [Электронный ресурс] // StatPearls [Internet]. July 9, 2021. URL: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK513223/> (дата обращения: 03.09.2021).

References

1. Bashina V.M. Autizm v detstve [Autism in childhood]. Moscow: Publ. Meditsina, 1999. 239 p. ISBN 5-225-04534-0.
2. Belopol'skaya N.L. Detskaya patopsikholgiya: Khrestomatiya [Child pathopsychology: Selected works]. 3rd ed. Moscow: Publ. Kogito-tsentr, 2010. 351 p. ISBN 5-89353-109-4.
3. Veraksa N.E., Veraksa N.N., Veraksa A.N., Sukhikh V.L. Sovremennye problemy detskoj igry: kul'turno-istoricheskii kontekst [Modern Problems of Children's Play: Cultural-Historical Context]. *Kul'turno-istoricheskaya psikhologiya [Cultural-Historical Psychology]*, 2020, vol. 16, no. 3, pp. 60–70. DOI:10.17759/chp.2020160307
4. Voskresenskaya S.A., Ivanov M.V. Patologicheskie formy igrovoi deyatel'nosti pri narusheniyakh psikhicheskogo razvitiya u detei [Pathological forms of play activity in children with developmental disorders]. *Psikhiatriya [Psychiatry (Moscow)]*, 2017, no. 2 (74), pp. 30–37.
5. Vygotskii L.S. Lektsii po psikhologii [Lectures on psychology]. In *Vygotskii L.S. Psikhologiya razvitiya cheloveka [Human development psychology]*. Moscow: Publ. Smysl: Publ. Eksmo, 2005. Pp. 564–663. ISBN 5-699-13728-9.
6. Iovchuk N.M., Severnyi A.A. O knige V.E. Kagana «Autizm u detei», vtoroe izdanie, dopolnennoe [On the Book of Victor Kagan "Autism in Children", 2nd Edition, Supplemented]. *Autizm i narusheniya razvitiya [Autism and Developmental Disorders (Russia)]*, 2019, vol. 17, no. 4, pp. 57–61. DOI:10.17759/autdd.2019170408
7. Kozlovskaya G.V. Aktual'nye problemy mikropsikhiatrii [Current problems of micropsychiatry]. *Psikhiatriya [Psychiatry (Moscow)]*, 2007, no. 5 (29), pp. 14–18.
8. Kravtsov G.G., Kravtsova E.E. Igra kak zona blizhaishego razvitiya detei doshkol'nogo vozrasta [The Game as a Zone of Immediate Development of Preschool Children]. *Psikhologo-pedagogicheskie issledovaniya [Psychological-Educational Studies]*, 2019, vol. 11, no. 4, pp. 5–21. DOI:10.17759/psyedu.2019110401
9. Krezhevskikh O.V. Razvivayushchaya predmetno-prostranstvennaya sreda doshkol'noi obrazovatel'noi organizatsii: Uchebnoe posobie [Educational object-spatial environment in a preschool education establishment: Manual]. Moscow; Berlin: Publ. Direkt-Media, 2016. 220 p. ISBN 978-5-4475-7452-9.
10. Kulikov D.K., Vygotskii L.S., Leont'ev A.P., Il'nikov E.V. Opredelenie deyatel'nostnoi prirody myshleniya [Identifying Activity Nature of Thinking]. Ekonomicheskie i sotsial'no-gumanitarnye issledovaniya [Economic and social/humanities research], 2018, no. 3 (19), pp. 71–84. DOI:10.24151/2409-1073-2018-3-71-84
11. Margolina I.A., Platonova N.V. Deprivatsionnyi paraautizm u detei, podvergnshikhsya fizicheskomu i seksual'nomu nasiliyu [Deprivational paraautism in children who have survived physical and sexual violence]. In *Psikhiatricheskaya nauka v istorii i perspektive: Materialy yubileinoi vserossiiskoi nauchno-prakticheskoi konferentsii s mezhdunarodnym uchastiem [Psychiatric science's history and perspectives: Proceedings of the anniversary national scientific and practical conference with international participation]*. Moscow: Publ. Mental Health Research Center, 2019. Pp. 119–121. ISBN 978-5-6042918-1-8.
12. Markova I.I., Kosykh G.V. Psikhologiya igry i igrushki: Uchebnoe posobie dlya studentov [Psychology of play and the toy: Textbook for students]. Voronezh: Publ. Voronezh State Pedagogical University, 2019. 264 p. ISBN 978-5-00044-695-9.
13. Nikol'skaya O.S., Malofeev N.N. Igra v prostranstve sovremennoi kul'tury: vzglyad defektologa [Play in the space of modern culture: A defectologist's viewpoint]. *Vospitanie i obuchenie detei s narusheniyami razvitiya [Education and training of children with disabilities]*, 2016, no. 8, pp. 11–15.
14. Piaget J. Rech' i myshlenie rebenka [The Language and Thought of the Child]. Moscow: Publ. Rimis, 2008. 416 p. ISBN 978-5-9650-0045-6.
15. Prava detei v Rossiiskoi Federatsii: zakonodatel'stvo i praktika: Analiticheskii vestnik [Children's rights in Russian Federation: legislation and practice: Analytical bulletin] [Web resource] / Federation Council of the Federal Assembly of Russia. Moscow, 2003. No. 3 (196). 129 p. URL: http://council.gov.ru/activity/analytics/analytical_bulletins/25562/ (Accessed 03.09.2021).
16. Simashkova N.V. (ed.) Rasstroistva autisticheskogo spektra u detei: nauchno-prakticheskoe rukovodstvo [Autism spectrum disorders in children: scientific and practical guide]. Moscow: Publ. Avtorskaya akademiya, 2013. 263 p. ISBN 978-5-91902-026-4.
17. Ryabkova I.A., Smirnova E.O., Sheina E.G. Vozrastnye osobennosti igry doshkol'nikov s predmetami operirovaniya [Age Specifics of Role-Playing with Play Tools in Preschool Children]. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie [Psychological Science and Education]*, 2019, vol. 24, no. 5, pp. 5–15. DOI:10.17759/pse.2019240501

18. *Ryabkova I.A., Sheina E.G.* Rolevoe zameshchenie v igre doshkol'nikov s raznymi vidami materiala dlya syuzhetnoi igry [Role Substitution in Preschoolers' Play with Different Types of Materials for Pretend Play]. *Kul'turno-istoricheskaya psikhologiya* [Cultural-Historical Psychology], 2021, vol. 17, no. 1, pp. 67–74. DOI:10.17759/chp.2021170110
19. *Smirnova E.O., Veraksa A.N., Bukhalenkova D.A., Ryabkova I.A.* Svyaz' igrovoi deyatel'nosti doshkol'nikov s pokazatelyami poznatel'nogo razvitiya [Relationship between Play Activity and Cognitive Development in Preschool Children]. *Kul'turno-istoricheskaya psikhologiya* [Cultural-Historical Psychology], 2018, vol. 14, no 1, pp. 4–14. DOI:10.17759/chp.2018140101
20. *Smirnova E.O., Gudareva O.V.* Sostoyanie igrovoi deyatel'nosti sovremennykh doshkol'nikov [The Game activity State of Modern Preschool Children]. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie* [Psychological Science and Education], 2005, vol. 10, no. 2, pp. 76–86.
21. *Smirnova E.O., Sokolova M.V.* Tendentsii razvitiya sovremennykh igrushek [Modern Toys: Developmental Tendencies]. *Kul'turno-istoricheskaya psikhologiya* [Cultural-Historical Psychology], 2019, vol. 15, no 2, pp. 99–104. DOI:10.17759/chp.2019150212
22. *Solov'eva Yu., Kintanar L.* Igrovaya deyatel'nost' s orientirovkoj kak metod razvitiya doshkol'nikov [Playing Activity with Orientation as a Method for Preschool Development]. *Psikhologo-pedagogicheskie issledovaniya* [Psychological-Educational Studies], 2019, vol. 11, no. 4, pp. 49–66. DOI:10.17759/psyedu.2019110404
23. *Turevskaya R.A., Bannikova I.M.* Regressivnye yavleniya v usloviyakh igrovoi deyatel'nosti u detei s rasstroystvami autisticheskogo spektra [Regression in Conditions of Play Activity in Children with Autistic Spectrum Disorders]. *Konsul'tativnaya psikhologiya i psikhoterapiya* [Counseling Psychology and Psychotherapy], 2016, vol. 24, no. 1, pp. 64–79. DOI:10.17759/cpp.20162401005
24. *Huizinga J.* Homo ludens: Opyt opredeleniya igrovogo elementa kul'tury [Homo ludens: A Study of the Play-Element in Culture]. Saint Petersburg: Publ. Ivan Limbakh, 2011. 416 p. ISBN 978-5-89059-168-
25. *Scott H.K., Coghurn M.* Peer play [Elektronnyi resurs] // StatPearls [Internet]. July 9, 2021. URL: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK513223/> (Accessed: 03.09.2021).

Информация об авторах

Воскресенская Светлана Александровна, врач-психиатр, Государственное бюджетное учреждение здравоохранения Московской области «Психиатрическая больница № 3», г. Москва, Российская Федерация, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6519-5596>, e-mail: vskr973@mail.ru

Козловская Галина Вячеславовна, доктор медицинских наук, главный научный сотрудник отдела детской психиатрии, ФГБНУ Научный центр психического здоровья, г. Москва, Российская Федерация, ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6299-1450>, e-mail: kozgalina17@mail.ru

Иванов Михаил Владимирович, кандидат психологических наук, ведущий научный сотрудник отдела детской психиатрии, ФГБНУ Научный центр психического здоровья, г. Москва, Российская Федерация, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3853-4345>, e-mail: ivanov-michael@mail.ru

Калинина Марина Анатольевна, кандидат медицинских наук, ведущий научный сотрудник отдела детской психиатрии, ФГБНУ Научный центр психического здоровья, г. Москва, Российская Федерация, ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2216-3989>, e-mail: marina-k-13@yandex.ru

Information about the authors:

Svetlana A. Voskresenskaya, psychiatrist, State budgetary institution of health care of the Moscow region, «Psychiatric Hospital No. 3», Moscow, Russia, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6519-5596>, e-mail: vskr973@mail.ru

Galina V. Kozlovskaya, Doctor of Medicine, Chief Researcher of the Department of Child Psychiatry, Mental Health Research Center, Moscow, Russia, ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6299-1450>, e-mail: kozgalina17@mail.ru

Mikhail V. Ivanov, PhD in Psychology, Leading Researcher of the Department of Child Psychiatry, Mental Health Research Center, Moscow, Russia, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3853-4345>, e-mail: ivanov-michael@mail.ru

Marina A. Kalinina, PhD in Medicine, Leading Researcher of the Department of Child Psychiatry, Mental Health Research Center, Moscow, Russia, ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2216-3989>, e-mail: marina-k-13@yandex.ru

Получена 21.03.2021

Received 21.03.2021

Принята в печать 07.09.2021

Accepted 07.09.2021