

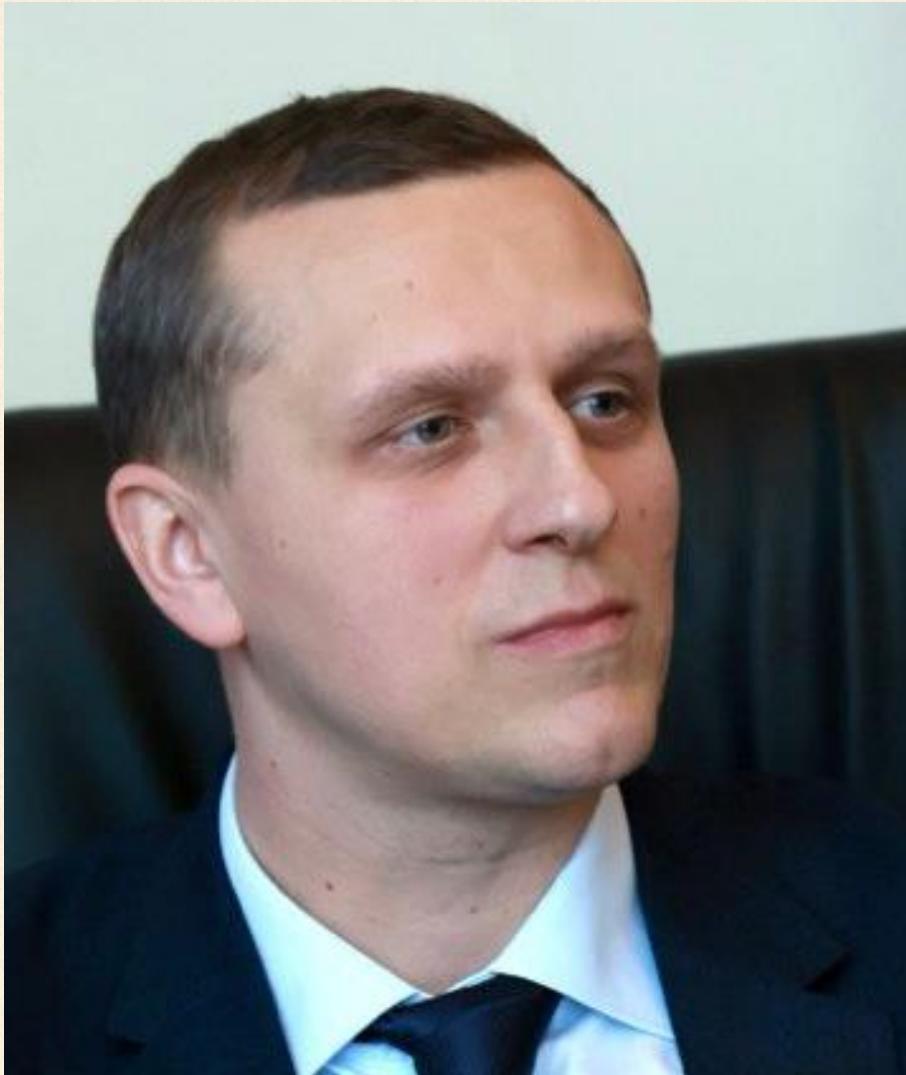
ДЕТИ НЕ ИГРУШКИ

9 октября 2025

ГОСУДАРСТВЕННАЯ ДУМА РФ
КРУГЛЫЙ СТОЛ «ИГРУШКИ КАК КАНАЛ СКРЫТОЙ
ПРОПАГАНДЫ»

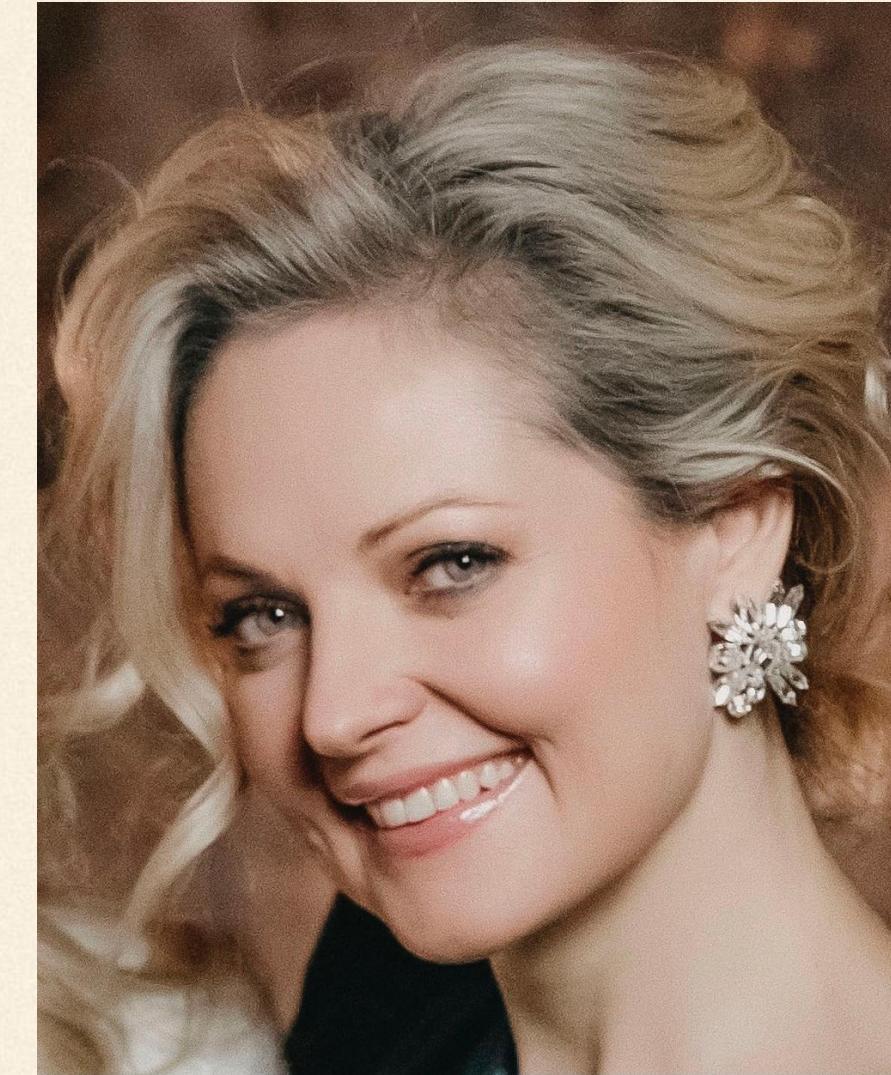
ЕЛЕНА ЗАЙЦЕВА
ВЛАДИМИР КУТИН

ВЛАДИМИР КУТИН



- Руководитель научного коллектива
- Инвестор в фундаментальные и прикладные научные исследования
- Учредитель и генеральный директор компании «ГиперГрафГрупп»
- МНОГОДЕТНЫЙ ПАПА

ЕЛЕНА ЗАЙЦЕВА



- Эксперт и автор Рекомендаций к детскому и семейному контенту
- Учредитель и генеральный директор ПЦ «Счастье»
- МАМА

Что такое современные игрушки?



ИГРУШКА — ЧАСТЬ МЕДИАСРЕДЫ

20% россиян 16-44 лет покупали лицензионные товары (за 6 мес.)

(OnLife 2025-H1. База: Интернет-пользователи в возрасте 16+ лет, города России с населением от 100 тыс. человек)

ОСНОВНЫЕ ИГРОВЫЕ ПАТТЕРНЫ, СВЯЗЫВАЮЩИЕ МЕДИА И ИГРУШКУ

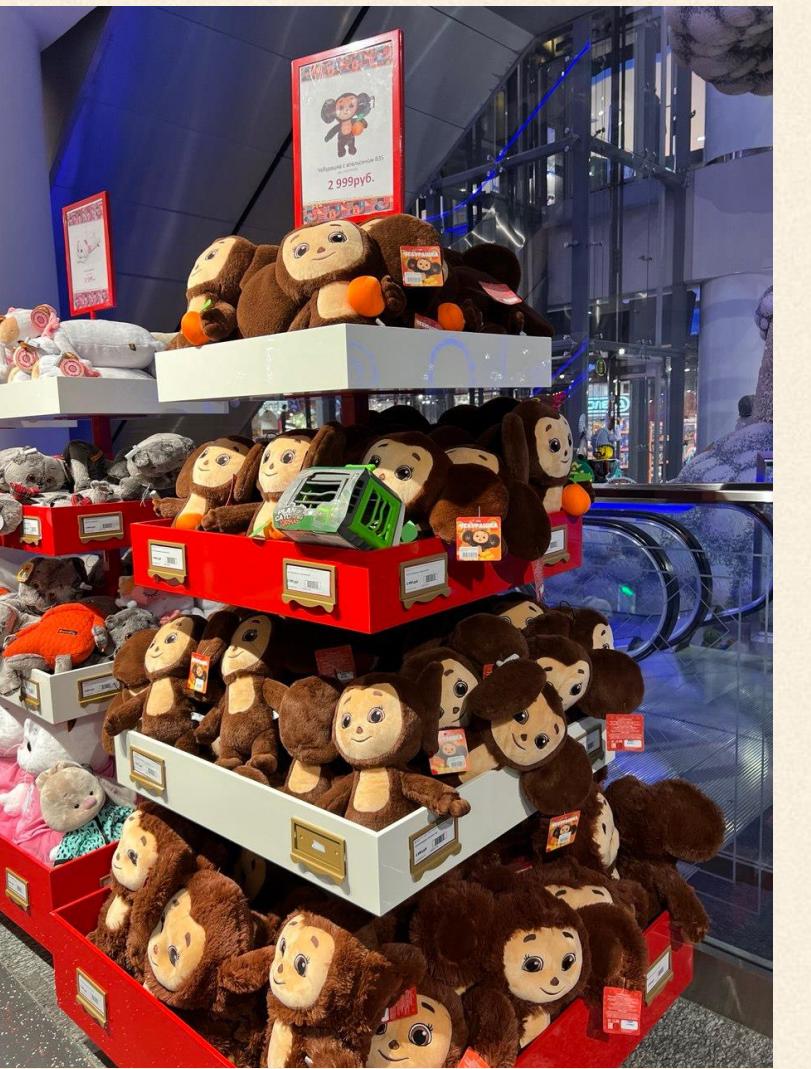
- Купи – завладей
- Распакуй удивись
- Коллекционируй
- Стань модным

ГЛАВНАЯ ИГРУШКА - ЭТО СМАРТФОН

- 91% родителей разрешают детям выбирать мультфильмы свободно.
- Но только 58% уверены, что знают медиарангион ребенка.

ЭТИ ИГРОВЫЕ ПАТТЕРНЫ

СКОРЕЕ ВОЗВРАЩАЮТ
РЕБЁНКА
ОБРАТНО В ЦИФРОВУЮ
СРЕДУ



КАК СМАРТФОН И СОВРЕМЕННАЯ МЕДИА СРЕДА ВЛИЯЮТ НА РЕБЕНКА?

Ученые бьют тревогу

- Ограничение кругозора
- Суженный тоннель видимости
- Атомизация мышления
- Клиповое мышление
- Снижение когнитивных способностей
- Цифровой аутизм
- Многочисленная информация –
водяная, не развивающая, часто
деструктивная

При этом Смартфон

- Обеспечивает стремительную
скорость восприятия информации
ребенком



ОТВЕТСТВЕННОСТЬ НА РОДИТЕЛЯХ?

- Алгоритмы сильнее родительского контроля.
- Родители часто сами «сдают ребенка в цифровой лагерь».

Медиа, контент,
ИГРУШКИ должны
способствовать

**ВАЖНЫМ ПРИНЦИПАМ
ВОСПИТАНИЯ ЗДОРОВОГО
СЧАСТЛИВОГО РЕБЕНКА**

- Безопасность
- Развитие
- Игра



ВАЖНО СОЗДАТЬ
УМНУЮ, БЕЗОПАСНУЮ
И БЕСШОВНУЮ СРЕДУ
ДЛЯ РЕБЕНКА, ВКЛЮЧАЯ
**СЕМЬЮ (СЕМЕЙНЫЙ
КОНТЕНТ), МЕДИА,
ИГРУШКИ, ШКОЛУ**

И учить, какиесложности
есть сегодня в детском медиа,
анимации и производстве
игрушек?



ПРЕДЛАГАЕМЫЙ КОМПЛЕКС МЕР

1 ПРОЕКТ СТРАТЕГИИ БЕЗОПАСНОЙ И УМНОЙ ДЕТСКОЙ МЕДИАСРЕДЫ

ВАЖЕН КОМПЛЕКСНЫЙ И
НАУЧНО-ОБОСНОВАННЫЙ
ПОДХОД



2 РЕКОМЕНДАЦИИ ДЕТСКОГО И СЕМЕЙНОГО КОНТЕНТА

РАЗРАБОТАН С АНО
«КРЕАТИВНАЯ ЭКОНОМИКА»

ЗАДАЧА : Влиять на
создаваемые в контенте
образы, возвращая в детях
любознательность, доброту,
дружбу, любовь к семье и
Родине.

3 ПРОВЕДЕНИЕ КОМПЛЕКСА НАУЧНЫХ ИССЛЕДОВАНИЙ

ПРОЕКТ ГИПЕРГРАФГРУПП
по влияния времени цифры
на ребенка



СПАСИБО!



Елена Зайцева
ТГ Канал @HAPPYFUTUREMEDIA
+7 909 950 55 18

Владимир Кутин
+7 903 668 0128