

Мнение эксперта

Вредные игрушки: наносят ли игрушки психологический урон ребенку



Александра Фокина, доцент кафедры общегуманитарных дисциплин и психологии МИТУ (Московский институт технологий и управления), член Федерации психологов-консультантов России.

В статье – причины психологических проблем у воспитанников из-за игрушек, советы кандидата психологических наук Александры Фокиной, как выбрать безопасную.

Сами по себе игрушки не провоцируют неврозы и психозы, не делают детей тревожными или агрессивными, не вызывают привыкания. Однако они могут усугублять уже существующие проблемы в поведении ребенка.

Игрушка – часть социокультурного пространства. Это персонаж, образ, биография. И именно этот контекст, заложенный в конкретную игрушку, может усугублять проблемы ребенка. Дело в том, что игрушки – партнеры ребенка по его ведущей деятельности – игре. Дети отождествляют себя с персонажами, копируют их внешний вид и поведение. Нередко ребенок играет со страшной игрушкой нежно, качает и ухаживает за оборотнем, сажает Хагги Вагги на кукольное чаепитие. Бывает, ребенок атакует другого нестрашной игрушкой, например, бьет совком или куклой. Дело вовсе не в игрушке, а в состоянии ребенка. Если на ребенка кричат, обижают, пугают, он найдет для себя «психологическую анестезию»: агрессивные игры с любыми игрушками, уход в онлайн-пространство.

Внимание

Живые персонажи – клоуны, иногда Дед Мороз, ростовые фигуры – могут сильно напугать некоторых детей, спровоцировать развитие страхов и фобий.

В раннем возрасте (1–3 года) это предметно-манипулятивная игра – манипуляции с предметами, которые помогают понять их свойства. Малыши катают машинки, шуршат пакетом, вкладывают детали в фигурные прорези. Затем у ребенка формируется новообразование «Я сам». Он стремится выполнять взрослые дела, но по-своему, по-детски. После кризиса 3 лет приходит новый вид игры – сюжетно-ролевая. Это игра с ролями, правилами и сюжетом. Она сохраняет свою значимость на всем

протяжении дошкольного детства (3–6 лет). Сюжетно-ролевая игра нужна и младшим школьникам.

Игра почти невозможна без предмета. Основные игровые предметы – это игрушки. Они наполняют жизнь ребенка образами. История и внешний вид игрушки – тоже образы. Адаптироваться к жизни ребенку помогают простые, добрые, светлые образы. Если игрушка своим внешним видом или биографией рассказывает о зле, боли, агрессии, ненормальности, она становится психологически вредной.

Игрушки отражают детские и подростковые субкультуры. Их содержание косвенно через игрушку может пытаться навязывать какой-то эмоциональный фон, какую-то норму.

Примеры потенциально вредоносных для ребенка игрушек

Эти игрушки могут нанести вред для психики ребенка. Все приведенные примеры реальные.

Странные игрушки «с подтекстом». Это игрушки, которые напоминают традиционные, но значительно отличаются от них какой-либо яркой и меняющей дух игрушки деталью. Например, куклы в гробиках, плюшевые медведята с пенисами. Они наносят вред двойными смыслами. Любая игрушка несет психологическую и педагогическую нагрузку – она побуждает к какой-то деятельности, помогает освоить социальные роли, ориентироваться в мире человеческих отношений, понятий, деятельности. Детям нужны понятные, внятные образы и послания. Игрушки «со странностью» путают, дают ребенку противоречивые сигналы: «так это кукла или покойник?», «это мягкий мишка или некто, показывающий пенис, эксгибиционист?»

Хоррор-игрушки. У них зубастые, иногда окровавленные пасти, огромные когти, кишки наружу, они издают жуткие звуки, они мертвые и т. д. Это могут быть персонажи ужастиков или страшных электронных игр. Часто у такой игрушки особая биография: откуда она взялась, как ведет себя в мире. Например, история об игрушке, которая стала такой из-за аварии на игрушечной фабрике и теперь поедает других, – Хагги Вагги. Или игрушечный ходячий зомби, задача ребенка – застрелить его, иначе он съест мозги каждого, кого поймает. Вред хоррор-игрушек состоит в пополнении страшных и агрессивных образов в сознании ребенка. Накапливается все больше и больше потенциально пугающих объектов, историй, рисков. Это может не только повышать подверженность ребенка эмоциональным расстройствам, но и приучать к агрессии как норме отношений.

Словарь

Биография игрушки – история персонажа, воплощенного в ней

Игрушки, в которых стерта грань добра и зла. Бездуховные игрушки, стирающие грань добра и зла, могут наносить вред духовному, нравственному развитию ребенка. Ему становится сложнее понять, что хорошо, что плохо. Детям как будто с детства вкладывается мысль, что зло,

если присмотреться, привлекательно. Примеры таких игрушек: куклы-вампиры, игрушечный Чаки, игрушечные черти.

Если игрушка пополняет количество невротизирующих, пугающих образов у ребенка, нагружает его психику негативом, она наносит ему психологический вред. Это всегда индивидуально. Эмоционально неустойчивый, тревожный, склонный к страхам ребенок может бояться истории, которую узнал об игрушке, ее внешнего вида.

Игрушки, которые становятся модой у детей, быстро сменяют друг друга. Помимо зубастых Хагги Вагги, быстро появилась мода на плюшевых гусей, капибар, кубических котиков

Условно вредные игрушки

Некоторые эксперты к условно вредным относят еще три вида игрушек.

Куклы-красотки типа Барби. Здесь вред – нереалистичные каноны красоты. В будущем они могут привести к пищевым расстройствам и зависимости от пластических операций. А в настоящем они позволяют ребенку быть только «горничной» такой игрушки – переодевать ее, накрывать ей стол и т. п. Но на самом деле опасность этих игрушек преувеличена. Нужно учитывать множество факторов, влияющих на становление образа тела у человека и разнообразие реальных сюжетов игр девочек с куклами типа Барби.

Игрушечное оружие и игрушки-воины. Некоторые взрослые считают, что они пробуждают в ребенке агрессию.

Видеоигры. Они вредны не столько сами по себе, сколько вредна трансляция агрессивных сюжетов, заложенных в игру, или объект зависимости у ребенка.