

*Осипова Юлия Юрьевна,
преподаватель, Истринский профессиональный колледж – филиал
ГОУ ВО МО «Государственный гуманитарно-технологический университет»,
г. Истра, Московская область*

«ВРЕДНЫЕ» И «ПОЛЕЗНЫЕ» ИГРУШКИ ГЛАЗАМИ ВОСПИТАТЕЛЕЙ

Аннотация. В статье обобщаются взгляды современных психологов на проблему негативного влияния игрушек на психическое развитие ребенка, излагаются результаты изучения представлений воспитателей дошкольных образовательных учреждений о «вредных» и «полезных» игрушках.

Ключевые слова: игрушка, современная игрушка, негативное влияние игрушек, представления педагогов об игрушках.

Современные игрушки давно уже стали предметом обсуждения педагогов, психологов, родителей. Произошедшие в 90-е годы изменения в экономике изменили и рынок игрушечной продукции. Традиционная игрушка и на прилавках магазинов, и в детских комнатах уступила место более современной игрушке, отражающей изменения в культурной и социальной жизни. Популярность «новых» игрушек - кукол Барби, Братц, Винкс, Монстр-Хай, черепашек-ниндзя, трансформеров и других – обеспечивается работой целой индустрии, при помощи мультфильмов, тематических журналов, рекламы привлекающей все больше и больше новых покупателей.

Новые образы игрушек очень популярны у современных детей, но зачастую настораживают, а то и пугают взрослых. Не только многие родители, но и ряд педагогов и психологов считают, что некоторые современные игрушки могут вызвать расстройства психики у ребенка и негативно повлиять на его характер. К «вредным» игрушкам относят все перечисленные выше «новые» игрушки, а также оружие, игрушки, изображающие военную технику и другие.

Е.О. Смирнова и Е.А. Абдуллаева, описывая тенденции современной кукольной индустрии, видят опасность в натурализации и детализации образа куклы, в дегуманизации кукол [7]. По их мнению, четко фиксированные образы кукол тормозят творческую фантазию ребенка, не стимулируют игру детей. Отмечая превосходство по техническим показателям (подвижность деталей, яркость макияжа и наряда) современной куклы (на примере Монстр-Хай) по сравнению с советской куклой, Е.О. Смирнова и М.В. Соколова [9] утверждают, что современная кукла не стимулирует разворачивание полноценной сюжетной игры у ребенка, провоцируя лишь разглядывание, манипулирование (придание различных поз), переодевание. Важен и ценностный аспект игрушки. По мнению авторов, главная ценность, которую передает игрушка типа Монстр-Хай – быть модной и демонстрировать всем свою красоту, что не соответствует опыту и интересам маленького ребенка.

Е.О. Смирнова и Е.А. Абдуллаева отмечают еще один существенный аспект влияния куклы на ребенка [7]. Через игру с человеческими образами

НАУКА И ОБРАЗОВАНИЕ: ВЕКТОРЫ РАЗВИТИЯ

формируется образ себя и модель поведения ребенка не только в игре, но и в обыденной жизни вне игры. По их мнению, ребенок идентифицируется с куклой и психологически и телесно. Игры со «страшными» и «злыми» куклами могут привести к нарушениям психического и телесного здоровья.

Подобной позиции придерживается и В.В. Абраменкова [1]. Она утверждает, что игрушка «программирует» поведение ребенка. Употребляя термин «антиигрушка», В.В. Абраменкова предостерегает, что психологические и социальные последствия действия этих игрушек на ребенка непредсказуемы.

Другие авторы не столь однозначно оценивают влияние «новых», «страшных» игрушек на психику ребенка. Так, например, В. Лосева и А. Луньков в книге «Психосексуальное развитие ребенка» [5] отмечают, что в игре ребенок осваивает адекватные полоролевые стереотипы поведения. И кукла Барби с этой точки зрения позволяет девочке отождествлять свою мечту стать не только матерью, а еще и принцессой. А игрушечное оружие для мальчика становится единственным знаком, средством, позволяющим «стать» в моменты игры «богатырем» или «рыцарем».

Близки к их точке зрения Т. Н. Счастливая и Н.С. Денисенкова [10]. Современная игрушка отражает тот социокультурный контекст, в котором живут и взрослые, и дети, пишут они. Меняются ценности, идеалы, предпочтения современного общества – меняются и игрушки. Игры с «новыми» игрушками являются важной формой социализации ребенка, способом освоения современного социокультурного контекста.

И.Н. Алешина и Е.С. Иванова исследовали игровую деятельность дошкольников (мальчиков) с игрушечным оружием и боевой техникой [2]. Ими было выяснено, что игровая деятельность ребенка с военной игрушкой зависит не от характера этой игрушки, а от особенностей познавательной сферы ребенка: низкий уровень развития мышления и воображения влечет за собой низкий уровень развития игровой деятельности.

Многие исследователи отмечают, что не игрушка провоцирует ребенка на то или иное поведение, но сами психологические особенности ребенка проявляются в выборе игрушек и способах игры с ними [3, 4, 8]. Эмоциональное неблагополучие, нарушенные отношения ребенка с социальным окружением и т.п. проявляется в игре – в жестоком отношении к куклам, однообразии сюжетов, связанных с дракой, убийствами, стрельбой; в выборе агрессивных игрушек. В этом отношении выбор игрушки и способ игры с ней может рассматриваться как диагностическое средство выявления социально-психологических особенностей и эмоциональных характеристик ребенка.

С другой стороны, игра является, по словам В. Оклендер, «одной из форм самотерапии» [6]. Игра с некоторыми игрушками позволяет ребенку выразить негативные эмоции, качества (злость, раздражение, ярость), символизировать травмирующую ситуацию, и, таким образом, снизить эмоциональное напряжение. Недаром многие из игрушек, вызывающих сомнения

НАУКА И ОБРАЗОВАНИЕ: ВЕКТОРЫ РАЗВИТИЯ

или возмущение у некоторых родителей и педагогов, активно используются психологами в процессе игровой терапии.

Важные выводы были сделаны на семинаре, организованном Центром Игры и игрушки МГППУ в 2016 году с участием ведущих детских психиатров, психотерапевтов и психологов [8]. Все участники дискуссии были согласны с тем, что сама по себе игрушка не может нанести вред психическому здоровью. Игрушка, по мнению участников семинара, сама по себе не определяет характер игры – если есть потребность, она будет реализована на любом материале. Несмотря на то, что игрушка определенно несет в себе тенденции современной массовой культуры, современные ценности и образы, содержание игры зависит не столько от игрушки, сколько от социокультурного контекста жизни ребенка, от тех отношений, в которые он погружен. Мультфильмы, компьютерные игры, телевидение и, прежде всего, поведение родителей оказывают гораздо большее влияние на ребенка, чем игрушка. Также участники дискуссии сошлись во мнении, что невозможно доказать тот или иной «вред от игрушки» вследствие практической невозможности отделить влияние игрушек от влияния других факторов культуры и детской субкультуры, которые нуждаются в комплексном изучении.

Таким образом, по-видимому, некорректно говорить о «вреде» и «пользе» игрушек для психики ребенка, об игрушках «вредных» и «полезных». Роль игрушки в жизни конкретного ребенка опосредована контекстом культурных и, прежде всего, социальных отношений, в которые он включен.

Вопрос о роли игрушек в психическом развитии ребенка является актуальным и для практических педагогов дошкольного образования. Педагоги отвечают за наполнение предметно-пространственной среды дошкольной образовательной организации, от них зависит, какой игровой материал будет доступен детям в течение пребывания в ДОУ. К тому же, именно они часто являются для родителей воспитанников носителями авторитетного мнения о роли игры, игрушек для детей дошкольного возраста.

Поэтому нам представлялось важным выяснить, каковы представления современных воспитателей и других работников ДОУ о «вреде» и «пользе игрушек».

Нами было проведено анкетирование среди слушателей программы курсов повышения квалификации, работников ДОУ Истринского, Волоколамского и Красногорского районов Московской области. В анкетировании приняло участие 39 человек. Педагогический стаж участников опроса от 6 месяцев до 40 лет (18% опрошенных имеют стаж работы до 3-х лет, 28% - от 4 до 10 лет, 34% - от 11 до 20 лет, 20% - свыше 21 года). Стаж работы, как показал анализ, существенного влияния на содержание ответов не оказывал.

Все опрошенные признали существование «вредных игрушек». К ним были отнесены, прежде всего, игрушки, воспроизводящие героев современных сериалов, мультфильмов: монстры, вампиры, Монстр-Хай, роботы-трансформеры, мутанты и т.п. (56%). К категории «вредных» также были от-

НАУКА И ОБРАЗОВАНИЕ: ВЕКТОРЫ РАЗВИТИЯ

несены игрушки из некачественных, опасных материалов (дешевого пластика, резины и т.п.), игрушки с резким запахом (38%). На третьем месте оказалось игрушечное оружие – пистолеты, автоматы, сабли т.п. Часть опрошенных (20%) отнесли к вредным мягкие игрушки. Многие (15%) посчитали вредными компьютерные игры и игрушки (планшеты, сотовые телефоны, игровые приставки и т.п.). Среди единичных ответов встречались игрушки с мелкими деталями, спиннеры, гелевые игрушки, кукла Барби, игрушки с ярко выраженными половыми признаками, животные «раскрашенные не так как реальные» (розовый котенок, синяя собака и т.п.).

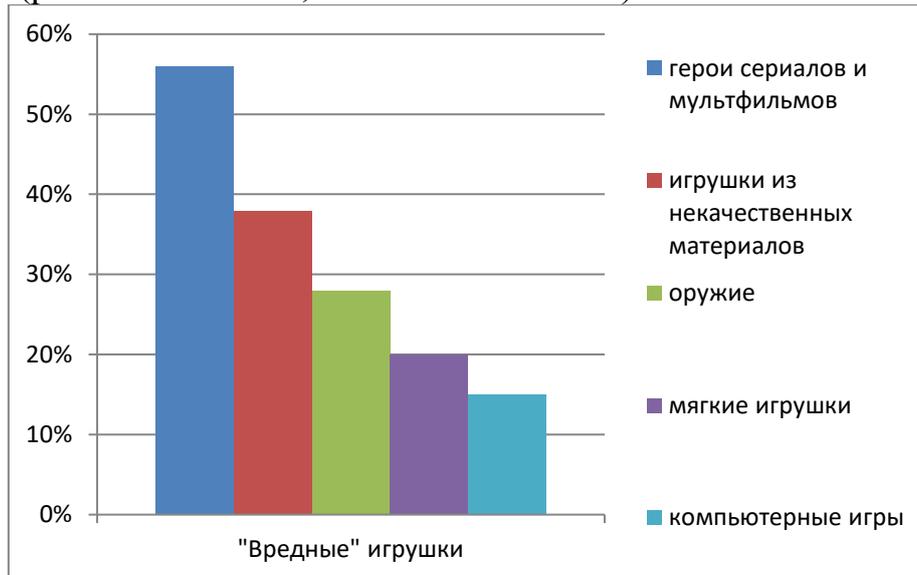


Рисунок 1.

Большинство опрошенных считает, что «вредные» игрушки могут нанести вред психике: «зомбируют» детей, «расстраивают психику», искажают представления об окружающем мире и человеческих взаимоотношениях, уводят от реальности, искажают ценностные ориентации (пропагандируют убийство, «телесную сторону»), провоцируют страшные фантазии (рис. 1).

Значительная часть опрошенных считает, что игрушки могут формировать нежелательные формы поведения: агрессию, жестокость, неумение общаться (рис.2). Также, около половины респондентов отмечают возможный вред здоровью детей при использовании некоторых игрушек: они вызывают аллергические реакции, вызывают отравление, опасны мелкие детали, пыль, скапливающаяся в мягких игрушках. Отдельные респонденты отмечают в качестве признака «вредной» игрушки неэстетичность, отсутствие обучающего и развивающего эффекта.

НАУКА И ОБРАЗОВАНИЕ: ВЕКТОРЫ РАЗВИТИЯ

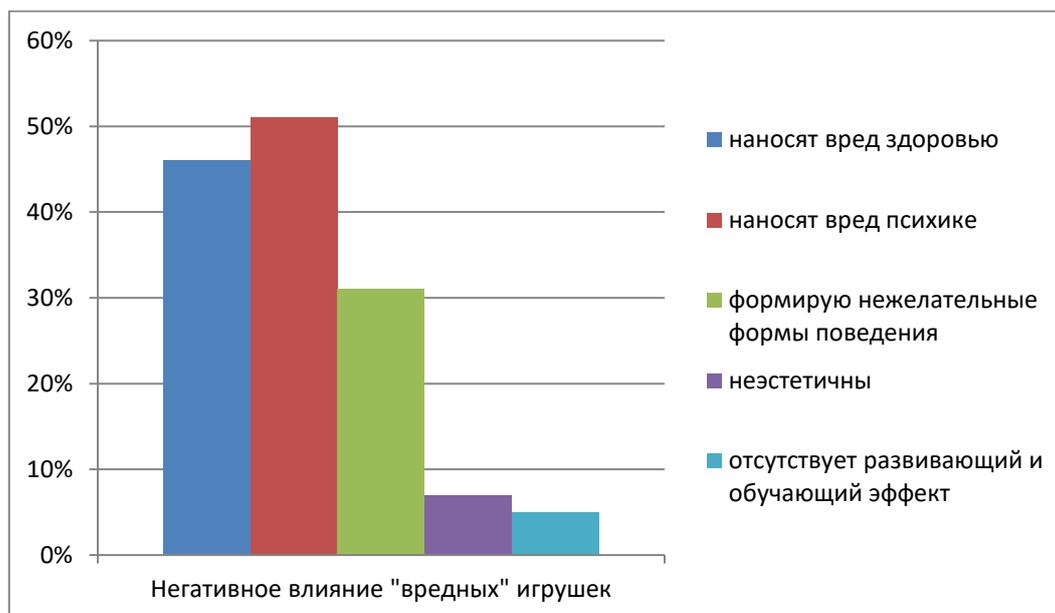


Рисунок 2.

Большая часть опрошенных (56%) констатирует, что дети приносят такие игрушки в группу, играют в них. Некоторые отмечают, что дети очень любят эти игрушки. Воспитателей беспокоит, что в таких играх много агрессии (драка, война), нет развития сюжета, игра сводится к манипулированию куклами, «хвастовству» обладанием игрушки. Темы некоторых игр пугают взрослых (похороны, гробы и т.п.). По мнению опрошенных, родители приобретают такие игрушки под влиянием рекламы и из-за нехватки средств (это касается игрушек из некачественных материалов). Интересно наблюдение, что при отсутствии в группе нежелательных игрушек (оружия) дети сами начинают мастерить автоматы и пистолеты из конструктора и использовать в игре.

«Полезными» игрушками воспитатели считают образные игрушки (куклы «хорошие», с добрым лицом, машины, посуда, бытовая техника, тематические игровые наборы), конструкторы, строительный материал, мозаику, настольно-печатные игры (лото, домино, паззлы), игрушки из качественных, натуральных материалов, игрушки для развития мелкой моторики (рис. 3).

Основным критерием полезности игрушки воспитатели считают её развивающий эффект: «полезные» игрушки развивают мышление, память, речь, воображение, мелкую моторику (рис. 4). Не менее важным является качество материала, из которого изготовлена игрушка. По мнению опрошенных, «полезная» игрушка должна быть безопасной, сделанной из натуральных материалов (дерева). Некоторые респонденты отметили важность эмоционального отклика на игрушку – «полезные» игрушки вызывают доброту, заботу, участие. Нужно отметить, что значительная часть опрошенных затруднились определить черты и признаки «полезных» игрушек.

НАУКА И ОБРАЗОВАНИЕ: ВЕКТОРЫ РАЗВИТИЯ



Рисунок 3.

Оценивая, в какие игрушки больше любят играть дошкольники, значительная часть воспитателей (28%) не может выделить четких предпочтений детей. Выбор игрушки, по их мнению, зависит от настроения ребенка или от социального окружения (мультфильмов, книг, поведения родителей, материальной обеспеченности семьи).



Рисунок 4.

Итак, проведенный нами опрос показывает, что большая часть респондентов разделяет мнение возможности «вредного» воздействия игрушки на ребенка. Главным негативным воздействием является, по мнению опрошенных, вред наносимый психике ребенка, формирование нежелательного поведения. Нужно отметить, что объяснить, каким образом игрушки, изображающие вымышленных героев, героев мультфильмов, игрушечное оружие и др., наносят вред психике ребёнка, воспитатели затрудняются. Они демонстрируют растерянность перед проявлением большого интереса дошкольников к

НАУКА И ОБРАЗОВАНИЕ: ВЕКТОРЫ РАЗВИТИЯ

«страшным», «агрессивным» игрушкам, а с другой стороны, перед появлением в игре «страшных» сюжетов, «агрессии». Единственным выходом из этой ситуации большинство видит в жестком запрете приносить такие игрушки из дома или (более мягкий вариант) разъяснительной работе с родителями о нежелательности присутствия таких игрушек в детском саду. Эти данные показывают недостаточную готовность воспитателей к проявлениям у детей разнообразных эмоций, в том числе и негативных. Игрушка рассматривается только средство развития в первую очередь интеллекта, моторных функций ребенка или как средство для реализации сюжетно-ролевой игры с традиционными сюжетами. Выход за рамки реальности (синяя собака, розовый котенок, кукла с необычным цветом кожи и т.п.) не приветствуется, настораживает, кажется опасным. Но такой подход, по нашему мнению, ограждает ребенка от проявления фантазии, творческого отношения к миру, ограничивает задачи развития лишь созданием условий для развития интеллектуальных психических функций. Важно не забывать, что игрушка является и средством реализации Я ребенка, выражением его внутреннего мира.

Таким образом, нам представляется важным повышать информированность педагогов о современной культуре и детской субкультуре (а не только игрушках), их влиянии на детскую психику, формировать умение работать с детьми с разными поведенческими проявлениями и личностными особенностями не только с позиций развивающего, но и личностно-ориентированного, гуманистического подхода.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Абраменкова В. В. *Осторожно: антиигрушка! Родителям об играх и игрушках // Дошкольное воспитание.* – 2005. – № 4. – С. 98-108.
2. Алешина Ирина Николаевна, Иванова Елена Сергеевна *Игровая деятельность с военной игрушкой как средство изучения психологических особенностей ребенка дошкольного возраста // Вестник ТГУ.* – 2011. – №9. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovaya-deyatelnost-s-voennoy-igrushkoy-kak-sredstvo-izucheniya-psihologicheskikh-osobennostey-rebenka-doshkolnogo-vozrasta> (дата обращения: 06.04.2018).
3. Иванова Е.С., Алешина И.Н. *Игровая деятельность с образными игрушками как средство для выявления и преодоления негативных эмоциональных состояний в дошкольном возрасте // Гаудеамус.* – 2013. – №1 (21). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovaya-deyatelnost-s-obraznymi-igrushkami-kak-sredstvo-dlya-vyyavleniya-i-preodoleniya-negativnyh-emotsionalnyh-sostoyaniy-v> (дата обращения: 06.04.2018).
4. Калина Олег Геннадьевич *Детская игрушка и внутренний мир ребенка, или речь в защиту «Плохих» кукол // СДО.* – 2012. – №4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/detskaya-igrushka-i-vnutrenniy-mir-rebenka-ili-rech-v-zaschitu-plohih-kukol> (дата обращения: 06.04.2018).
5. Лосева В.К., Луньков А.И. *Психосексуальное развитие ребенка.* – М.: А.П.О., 1995. – 52 с.
6. Оклендер В. *Окна в мир ребенка: Руководство по детской психотерапии: Пер. с англ. / В. Оклендер; Под ред. Ф.Б. Березина, Е.А. Спиркиной, Е.Д. Соколовой.* – М.: Независимая фирма "Класс", 2000. – 336с.
7. Смирнова Е.О., Абдулаева Е.А. *Куклы нашего времени // Вестник практической психологии образования.* – 2006. – № 2. – С. 81–85.

НАУКА И ОБРАЗОВАНИЕ: ВЕКТОРЫ РАЗВИТИЯ

8. Смирнова Е.О. *Современные игрушки: риски и опасности (по материалам семинара в центре игры и игрушки МГППУ)* // *Культурно-историческая психология*. 2016. Т.12. №2. С.86-89. doi: 10.17759/chr.2016120209
9. Смирнова Е.О., Соколова М.В. *История европейских и отечественных игрушек [Электронный ресурс]* // *Современная зарубежная психология*. 2016. Том 5. № 1. С. 32–38. doi:10.17759/jmfp.2016050104
10. Счастливая Тамара Николаевна, Денисенкова Наталья Сергеевна *Современная игрушка: бедствие или культурная реальность* // *СДО*. 2016. №3 (65). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sovremennaya-igrushka-bedstvie-ili-kulturnaya-realnost> (дата обращения: 06.04.2018).