**Осторожно:** *антиигрушка!*

РОДИТЕЛЯМ ОБ ИГРАХ И ИГРУШКАХ

Оставив восьмимесячного младенца на попечение старшего брата, мать ушла в магазин. Старший мальчик играл в тамагочи и, когда малыш заплакал, не услышал писка игрушки. Тамагошка «умер» - младенец оказался в больнице с сотрясением мозга, у старшего мальчика сильнейший стресс. Забота о виртуальном «малыше» затмила чувства к реальному маленькому брату. Кусочек пластмассы и микросхем оказался агрессивен по своей сути. Манипулируя сознанием ребенка, он превратил его в раба игрушки, реальная любовь проиграла виртуальной... Чем руководствуются родители, покупая игрушку для своего ребенка? Задумываются ли они над тем, что игрушка - это не просто забава? Она закладывает в душу первоначальные понятия добра и зла, дает яркие, запечатляющиеся образы, и от того, какими они будут, зачастую зависят формирование морально- нравственных представлений личности и ее развитие в целом.

Какая же она - современная игрушка? И какой она должна быть?

Своим взглядом на эту проблему делится и Вера Абраменкова, доктор психологических наук, профессор. Возможно, ее подход к этому вопросу, основанный на лучших традициях отечественной культуры и истории, на главных православных принципах, поможет родителям сформулировать собственные критерии выбора игрушек. Или хотя бы заставит задуматься перед покупкой очередной куклы или машинки: а нужна ли она моему ребенку? Какую психологическую и педагогическую информацию она несет в себе? Словом, поможет понять: игра – дело серьезное.

**Немного истории**

В интересном историческом документе «Ека­терина II о воспитании и образовании внуков» даны правила, касающиеся воспитания посред­ством игры царевичей: трехлетнего Константи­на и пятилетнего Саши - будущего царя Алек­сандра I. Само существование такого документа свидетельствует об исключительно вниматель­ном отношении к детским играм и игрушкам. Вот эти распоряжения русской царицы Екатери­ны Великой для приставников (наставников) ее внуков. «Веселость нрава Их Высочеств не уменьшать. Не запрещать им играть, сколько хо­тят лишь бы в игру не входило вредное, и со­хранили бы при игре благопристойность к лю­дям, при оной находящимся.

Малых неисправностей при игре не унимать. В игру их приставникам не мешаться, разве сами по­просят, чтобы в оной участвовали. Игры должны быть в воле детей, лишь бы те игры невинны были, и здоровье их от оных не претерпело вреда».

Российская царица справедливо замечала: «Дав детям в игре совершенную свободу, ско­рее узнать можно нравы и склонности их... Пи­тая в детях веселость нрава, надлежит отдалять от их глаз и ушей все тому противное, как-то: печальные воображения или уныние нанося­щие рассказы, также ласкательства... Не остав­лять Их Высочеств никогда в праздности. Буде не играют и не учатся, тогда начать с ними какой ни есть разговор, сходственный их летам и по­нятию, через который получили бы умножение знанию...». Мудрые рассуждения и наказы императрицы - бабушки! Они не утратили своей актуальности и по сей день.

В России на протяжении веков был самый высокий в Европе уровень рождаемости. Он сочетался с высокой детской игровой культурой. Взрослые с любовью изготавливали игрушки и сохраняли их, передавая от старших к младшим детям. Некоторые древние игры вошли в историю: бабки, горелки, пятнашки, жмурки и т. п..

Во многих играх широко использовались особые игровые *предметы-игрушки:* веревки, чижи, палочки, волчки, биты и др.

Взрослые никогда не приостанавливали нача­тые игры, не разрушали игровые постройки, не выбрасывали игрушки. Более того, наделяли их магической силой. Считалось, что они могут спо­собствовать урожаю, богатству, счастливому бра­ку или же, наоборот, принести несчастье. Дарить игрушки было распространенным обычаем - по­дарок приносил ребенку здоровье и благополу­чие. Как и любое произведение народного ис­кусства, игрушка служила своеобразным этало­ном, отражая формировавшиеся веками пред­ставления о красоте и эстетическом совершенст­ве. Это хорошо понимали русские педагоги. Уже в 60-х годах XIX столетия К.Д. Ушинский, А.Я. Симанович и другие педагоги в своих методиках опирались на национальный опыт, используя детский фольклор, традиционные игрушки и иг­ры. Самой ценной в этом плане признавалась са­моделка, создаваемая ребенком в процессе са­мостоятельного труда и противостоявшая, по вы­ражению русских педагогов, «грубым, пошлым и безнравственным фабричным игрушкам».

***Об игре в бирюльки.*** Традиционная игрушка во все времена оказывала важное влияние на фор­мирование души ребенка. Стоит вспомнить один исторический пример, оставшийся для большин­ства в поговорке, означающей что-то бессмыслен­ное и пустое - «игра в бирюльки». Подлинный смысл этой игры известен сегодня лишь специа­листам-историкам. Эта игра была достаточно по­пулярна в русских, преимущественно крестьян­ских, семьях еще в 30-40-х годах позапрошлого столетия. Имевшая свою «практическую задачу» - приучать детей к терпению, воспитывать спо­собность концентрировать внимание, игра вместе с тем давала представление о сложности и взаи­мосвязи всех процессов, происходящих в мире. «Бирюльками» называли горсть ровно настрижен­ных соломинок и соломенный крючочек. Идея со­стояла в том, что играющие из кучи по одной вы­таскивали соломинки крючком, стараясь не задеть при этом весь ворох. Если он все-таки рассыпал­ся, то следующую попытку делал другой игрок. Иг­ра воспитывала терпение и осторожность, лов­кость и внимание, а главное - с помощью вороха соломинок ребенок неосознанно получал пред­ставление о причинно-следственных отношениях, о том, как трудно изменить часть, не разрушив це­лого, - всю сложную систему взаимосвязей.

В наше время игру в бирюльки реконструировали, только теперь бирюльки делаются не из соломы, а из дерева. Кучу мелких предметов, похожих на вытянутые катушки из – под ниток, поочередно нужно разобрать маленьким крючком так, чтобы сама куча не рухнула, а соседние бирюльки не пошевелились. Кто пошевелит соседнюю бирюльку, передает крючок следующему игроку. Так продолжается, пока не разберется вся куча или пока кто-то из игроков не наберет условленного количества бирюлек. Эта игра имеет психотерапевтический эффект и может помочь в выработке усидчивости и внимания. Игрокам в бирюльки необходимо набраться не только терпения, ни и доброжелательного отношения к товарищу по игре - без этого ничего не получится. А что, например, если двум драчунам в качестве наказания предложить разобрать кучу бирюлек? Сначала, видимо, им будет трудно (бурлят эмоции: Он первым полез!»; сжимаются кулаки: «Нет|, ты начал!» и пр.), но постепенно сама игра потребует, чтобы конфликт и агрессии ушли, «разобрались», как маленькие бирюльки.



***О погремушках, побрякушках, тарахтушках.***

С давних пор существует обычай давать грудным детям погремушки. Этим игрушкам несколько тысяч лет. А более ста лет назад вокруг них возникли жаркие научные споры. Против погремушки «восстали» некоторые педагоги, имевшие непомерное стремление к научной подготовке детей с самых малых лет и серьезно уверявшие, что скрытый внутри погремушки предмет, производящий при движении шум, приучает ребенка к бездумности, так как причина шума ему не видна. Но другие возражали, что всякий шум сам по себе нравится ребенку, что уже очень важно.Шум, шелест, стук знакомят с понятием «звук, тон, громкость», приучают регулировать качество и силу их воспроизведения.

Безусловно, очень важно и то, что с определенного времени ребенок начинает соотносить собственные движения и появляющийся звук.



***О мистике традиционных народных игрушек и их мудрой таинственной силе.***

После крещения Руси св. Владимиром многие обычаи и ритуалы, связанные с древними, язычес кими «игрушками», органично вплелись в православный религиозно-культурный контекст. Так, одна излюбленных детских игрушек «дохристианского| времени» - кораблик из коры бересты, который запускали по ручью по первой воде, стал символизировать плавание корабля спасения» (подобно библейскому ковчегу) по «водам» суетного «житейского моря». Традиционная русская игрушка в те самые незапамятные времена не была вытеснена из сферы| каждодневной жизни. Это соответствовало и мироощущению русского человека, ногами стоящего на земле, а душой, сердцем пребывающего в Горнем мире. В игрушке, несмотря на ее «привычность», таилось нечто сверхъестественное. Не случайно, к примеру, у кукол не вырисовыва­ли лиц: опасались, что игрушка, имеющая лицо, оживет и будет жить своей собственной жизнью, что могло бы навредить человеку. Недаром не­одушевленный предмет «кукла» в русском языке является одушевленным существительным, от­вечающим на вопрос «кто?», а не «что?».

Что же касается влияния традиционной иг­рушки на сознание ребенка, то она воздейство­вала на все уровни ощущений - тактильный, зву­ковой, визуальный. Особое значение имел мате­риал, из которого изготавливались игрушки. К примеру, тряпичная кукла, в отличие от пласт­массовой, снимает психологический барьер меж­ду ребенком и «миром больших вещей», воспи­тывает ласковое, теплое, радостное, доверитель­ное отношение к миру, необходимое для полно­ценного детского бытия. Потому сегодня так це­нятся игрушки из натуральных материалов.

А вот древние игрушечные «свистелки», по представлению наших предков призванные отгонять от ребенка нечистую силу, злых ду­хов, были и первыми «музыкальными инстру­ментами», с которыми сталкивался ребенок.

Рассматривая образную символическую кар­тину мира древних славян, применительно к иг­рушкам можно вспомнить о том, что многие гли­няные фигурки буквально усыпаны изображе­ниями птиц. Птица - вестник небесного божест­венного мира - символизировала благодать Не­бесного Царства, радость ангельского пения, прославляющего Божий мир.

До сих пор в основе традиционных игрушек, которые изготавливают мастера Сергиева Поса­да, можно увидеть контур Креста.

В противоположность этим традициям так называемые «современные игрушки», чаще все­го произведенные по западным образцам, не оставляют места для «домысливания сюжета», самостоятельного духовного и художественного творчества ребенка.

 

**Зачем нужна игра?**

Во-первых, *игра - это школа произвольного поведения* (Д.Б. Эльконин). Попробуйте заста­вить ребенка стоять смирно - он не простоит и двух секунд. Но если это действие включить в игровой контекст, цель с успехом будет достиг­нута. Вспомните: «Море волнуется раз, море волнуется - два, море волнуется три. Замри!». Ведь замирают и стоят даже самые непоседливые мальчики и девочки, даже на одной ножке.

Во вторых, *игра - школа морали действии (А. Н. Леонтьев).*

Можно сколь угодно объяснять ребенку, «что такое хорошо и что та­кое плохо», но лишь сказка и игра способны че­рез эмоциональное сопереживание, через по­становку себя на место другого научить дейст­вовать и поступать в соответствии с нравствен­ными требованиями. Психологические исследо­вания показали: если «недругов» включить в игровое взаимодействие, в котором они вынуж­дены работать сообща, заботясь друг о друге, взаимная неприязнь вскоре улетучится, и на­оборот - для друзей, оказавшихся игровыми со­перниками, азарт и желание выиграть часто оказываются сильнее дружбы.

В-третьих, *игра - ведущая деятельность в дошкольном возрасте,* деятельность, определя­ющая развитие интеллектуальных, физических и моральных сил ребенка.

По мнению русского историка и философа Василия Зеньковского, «игра - свободное твор­чество, важнейшее проявление эстетического начала в человеке», средство проникновения в сферу смыслов, постижения единства мира и его Творца.

Еще К.Д. Ушинский отмечал, как важно на­блюдать за детской игрой для определения об­щего и интеллектуального здоровья детей. Если ребенок не выражает интереса к играм, пасси­вен или играет стереотипно и примитивно для своего возраста - это серьезный сигнал для взрослого: такой ребенок требует особого вни­мания, это «особенный» ребенок - может быть, гений, а может, неблагополучный...

С помощью игры обучение ребенку идет эф­фективнее, а воспитание приятнее. Игра - средство диагностики психического состояния ребенка, его личностного развития, но это и превосходный метод коррекции тех или иных дефектов, недостатков, отставания в развитии. Одним из самых молодых психологических ме­тодов является игровая психотерапии.

**Что такое игрушка?**

Игра и игрушка, по мнению ученных, - важнейщие составляющие любой культуры. Какова культура – такова и игрушка.  *Игрушка - культурное орудие,* посредством которого в особой

«свернутой форме» передается состояние современной культуры (цивилизации), направление движения: к жизни или смерти, процветанию или деградации, взаимопониманию или отчуждению. С помощью игрушки ребенку передается сама суть человеческих отношений и сложное мироустроение.

***Игра и игрушка – специфическое средство массовой информации***, поскольку в них зафиксированы основные тенденции воздействия на сознание и поведение человека, способы и средства его воспитания. СМИ построены на принципах игры (чем не игрушки современные газеты с бесчисленными сканвордами, кросс­вордами, чайнвордами? А сколько игр на теле­видении!), а игры - на принципах СМИ.

Игрушка - тот же носитель информации для ребенка, что газета или Интернет для взрослого. Спросите себя: какую информацию она несет?

***Игрушка - агент национальной информаци­онной безопасности****.* Например, куклы могут быть политическим предметом или, как иногда говорят, политическим фигурантом. Звучит курьезно. Однако если вспомнить телепередачу «Куклы» с персонажами, похожими на наших политических деятелей (аналоги этой передачи существуют во многих странах), задумаешься всерьез. В США недавно разразился скандал: мастер изготовил куклу в виде террориста Бен Ладена, которая бойко распродавалась в мага­зинах. Юным американцам чрезвычайно понра­вилась новая игрушка-злодей. Тогда - «для рав­новесия» - изготовили куклу-героя с чертами президента Буша. Бизнес оказался выгодным - куклы буквально исчезали с прилавков. А затем кукольнику позвонили из Белого Дома и, сделав строгий выговор, обвинили в антипатриотизме и подрыве национальной безопасности США. Од­нако он сумел убедить, что игрушки формируют адекватное отношение юных американцев к президенту и могут положительно повлиять на будущую избирательную компанию.

***Игрушка - духовный образ идеальной жизни****,* идеального мира, это архетип представлений о добре - подлинном или мнимом. Подлинная иг­рушка утверждает добро и предопределяет раз­личение добра и зла. Например, мячик симво­лизирует совершенную форму шара - Солнца или Земли. Пирамидка - иерархическое миро устроение. Обратите внимание: на алтарной преграде в храмах ангелов изображают во весь рост с развевающимися ленточками в волосах, будто они только что спустились с небес, и еще слышен шелест их крыльев, а в руках они дер­жат прозрачную сферу (образ совершенства и гармонии), похожую на детский мячик или ра­дужный мыльный пузырь.

Игрушка всегда выполняла кроме прочих и психотерапевтическую функцию - помогала ре­бенку овладеть собственными желаниями, стра­хами. Страх темноты, например, можно побе­дить с помощью деревянного меча - орудия его преодоления.

Иногда ребенок сам находит «игрушки» - предметы функционеры, отвечающие определенным, часто неосознанным его потребностям. Какая-нибудь коряга, камушек, ракуш­ка, гвоздик, тряпочка, птичье перо и пр. наделя­ются особыми свойствами, переживаниями и смыслами. Мы часто обнаруживаем подобный «мусор», пытаясь навести порядок в детском уголке или выворачивая карманы детской одежды перед стиркой. И всякий раз сталкива­емся с протестами и просьбами ребенка не вы­брасывать их. Стоит задуматься: может быть, все же лучше камушек, чем трансформер, или ракушка, чем монстр? Помните: игрушка не только сопровождение игры, но и средство *обу­чения, развлечения* и даже *лечения.* Таковы ли современные игрушки?

**Современная игрушка - что это?**

Одним из основных средств духовно-нравственного воспитания является создание такой образовательной среды, которая позволяет вы­строить иерархию нравственных ценностей и обеспечить полноценную жизнедеятельность ребенка. Важнейшей составной частью образо­вательной среды являются игра и игрушка.

Современные девочки и мальчики, те самые, для кого игра - жизненная необходимость и ус­ловие для развития, на самом деле «разучива­ются» конструктивно играть. Это беспокоит спе­циалистов-психологов и педагогов во всем ми­ре. Что бы вы сказали, если бы птицы перестали петь, зайцы прыгать, а бабочки летать? Измени­лись и само качество, сама суть детской игры: она стала невеселой, агрессивной, индивидуа­листичной. Оказалась прерванной многовеко­вая цепь передачи игровой традиции от одного детского поколения другому. И это привело к кризису игровой культуры. В начале 70-х годов газеты пестрели заголовками: «Куда уходят дет­ские игры?», «Кто поможет игрушке?» и т.п. Но, по мнению известного педагога В.М. Григорьева - собирателя, организатора и «реставратора» народной игры, играть стали не меньше, а хуже: «...качество игр стремительно падает. Все больше примитивных игровых форм - шалос­тей, проказ, забав, стоящих уже на последней грани игры и все чаще переходящих в озорство и даже хулиганство: забавы с огнем, взрывами, жестокое обращение с животными, бессмыс­ленное разрушительство и т.п. Необходимы спасение и возрождение традиционных народ­ных игр - генетического фонда игровой культу­ры каждого народа».

В ответ на вопрос «Во что ты любишь иг­рать?» большинство детей (от 4 до б лет) назы­вали подвижные игры - салки и прятки, но пра­вила игры, ее смысловой стержень сформулировать смогли лишь единицы, 5% вообще не могли вспомнить ни одной игры, 4% назвали компью­терные игры, четверть детей вместо игры назы­вали игрушки (машинки, трансформеры, куклы Барби), которыми они просто манипулировали. Из игры уходят ее правилосообразность и соот- носимость с образом идеального взрослого.

К сожалению, совсем исчезли групповые иг­ры - «воздух» детской жизни старших поколе­ний. Где казаки-разбойники, бояре, жмурки, лапта и прочие детские радости? Все они вмес­те со считалками, закличками, песенками и дру­гими формами детского фольклора - величай­шего богатства нашей культуры - сохранялись в детской субкультуре на протяжении веков, пе­редаваясь из уст в уста.

Многие ученые-психологи пытались ответить на главный вопрос: зачем игра ребенку? Появи­лись многочисленные научные концепции игры, в том числе и психологические. Однако сама суть, «тайна» игры оказались так и не раскрытыми.

Современный ребенок живет в мире, на пер­вый взгляд гораздо более ярком и разнообраз­ном, чем его сверстник двести, сто и даже три­дцать лет назад. Давайте оглянемся: яркие об­ложки книг, журналов и учебников в школе, цвет­ные рекламные щиты на улице, а дома - фломас­теры и карандаши, разноцветная одежда и, ко­нечно, пестрота игрушек, порой самых невообра­зимых цветов, форм. Я уже не говорю об экране телевизора, о мониторе компьютера - с их буйст­вом красок, неестественностью ракурсов и гра­фических решений. Мы все и наши дети живем в мире, заполненном до отказа разнообразными и... недолговечными предметами: одноразовая посуда, белье, одежда и пр. А игрушки покупают­ся, как сказал один папа пятерых (!) детей, чемо­данами и через месяц так же чемоданами выбра­сываются. Меняются краски, формы, мелькают картинки, предметы, лица. И психика ребенка не справляется - восприятие цвета и звука, запаха и прикосновения, представление о хорошем и плохом, добром и злом деформируются.

Сенсорная агрессия окружающей ребенка среды нарушает стабильность и устойчивость мира, т.е. лишает маленького человека уверен­ности в том, что мир прочен, надежен, а значит, безопасен. Поставлена под вопрос предсказуе­мость мира, необходимая ребенку для адекват­ной социализации, для управления собствен­ным поведением.

Появление новой игрушки порой не только отражает уже существующий уровень техничес­кой оснащенности, но и в определенной мере может способствовать рождению новой техно­логии. Так, в конце XIX века представление о мире выразилось в широком распространении оптических игрушек (бинокли, подзорные тру­бы, микроскопы и пр.), что, как считается, опре­деленным образом подготовило изобретение кинематографа.

*Серийная игрушка,* с которой чаще всего, к сожалению, имеет дело современный ребенок, по сути своей является *антиигрушкой:* в ней содержится идея обладания, а не радостного постижения мира; она формирует тенденцию вытеснения развивающей игры и подлинного творчества. Массовость производства профани­рует индивидуальные эмоциональные отноше­ния с игрушкой как с «другим Я». Внешняя при­влекательность игрушки-товара становится важнее игрового применения, отсюда - новые формы, материалы, не свойственные традици­онной игрушке. Сегодня детская игрушка как часть современной массовой культуры способ­ствует построению ребенком весьма мрачной и безрадостной картины мира, о чем свидетельст­вуют детские рисунки.

Серийная игрушка по духу своему противо­стоит креативной (развивающей) игрушке, той, которая способствует развитию творческого по­тенциала ребенка и его личностному и нравст­венно-духовному росту, которая не требует од­нозначного способа обращения с ней, а напро­тив, провоцирует многообразие стратегий пове­дения. Это все так называемые архетипические игрушки - конструктивные, неопределенные, многофункциональные: мяч, обруч, палка и пр. По сути своей креативная игрушка своими кор­нями уходит в игрушку народную.

Как компенсация «недоигранности» в своем собственном детстве у взрослых появляется ма­нера оценивать любую вещь - вне зависимости от ее применения - как забаву, неподлинность, игрушку.

***Взрослые и игра.*** Игра на наших глазах стано­вится не просто временным развлечением, а образом жизни миллионов взрослых. Одного ученого спросили: «Что вы станете делать, если начнется конец света?». Он ответил: «Играть», «Да, да, не плакать, не спасаться, не спасать, не молиться, а играть?! Это свидетельствует о большом значении игры в жизни современного человека. Может быть, слишком большом, когда дело касается взрослого.

Современные взрослые с упоением играют в детские игры. Несколько лет назад демонстри- ровался американский фильм «Большой» о фантастической истории мальчика, превратившеегося во взрослого человека, который сделал головокружительную карьеру на производстве игрушек, поскольку никто не знал детский потребительский рынок лучше его. Иногда мне кажется, что эта история не такая уж фантастическая, и превращенные взрослые безответственно творят свои шалости в разных сферах жизни, как бы поменявшись с детьми местами.

***Игрушка полезная и вредная.***

К сожалению, хорошо покупаемая игрушка - та, что нравится взрослым. Но часто она меньше всего годится для детей. Во многих нынешних игрушках дет­ское только то, что они маленькие. Чем же должна быть игрушка для ребенка? Источником радости, мотивом для игры. Она должна созда­вать условия для развития, оставляя возможность для самостоятельного творчества. В про­тивоположность этому современные игрушки, чаще всего изготовленные по западным образ­цам, не оставляют места для «домысливания сюжета». Ребенок, окруженный пластмассовыми Барби, киборгами, трансформерами, пред­ставляет собой человека, заряженного энергиями западного общества. Если же ребенок с детства окружен представителями нечистой силы, то способность к вере, состраданию, сочувствию, милосердию будет в нем атрофирована, может быть, навсегда. Став взрослым, он будет запрограммирован на служение тем, чьим пластмассовым подобиям отдавал он первые в своей жизни моменты игры, с чьей помощью происходило познание мира.

Игрушка способна породить чудовищ в душе маленького человека. С этим, к сожалению, при- ходится сталкиваться все чаще не только психологам, но и детским психиатрам, врачам. Работы у них становится все больше. Вот один пример.

На прием к психологу пришла бабушка шести­летней внучки: девочка плохо спит, вскакивает ночью, часто плачет, боится входить в темную комнату. Выяснилось, что суперсовременная мама купила дочери черного с рогами и хвостом, вполне, как теперь модно выражаться, «приколь­ного» монстра. Поначалу девочка обрадовалась, играла с ним. Но потом начались все эти невро­тические проявления, а сама девочка жалова­лась бабушке, что «чертик на нее смотрит», и ста­новилась все беспокойнее. Мудрая бабушка вме­сте с внучкой взяли игрушку и на прогулке в пар­ке, соорудив подобие костра, сожгли монстра, а остатки закопали под деревом. Девочка успокои­лась, невротические проявления исчезли. Одна­ко история не закончилась, поскольку мама, уз­нав о происшедшем, обвинила бабушку в мрако­бесии и отстранила от воспитания дочери. Ника­кие доводы на маму не подействовали, налицо семейный конфликт, бабушка в слезах обрати­лась к психологу за помощью. Как доходчиво объяснить неверующей современной маме, ка­кой духовной опасности (искушению) она под­вергает своего единственного ребенка?

Игрушка полезная ставит перед собой благо­родную воспитательную задачу - учить добру и красоте, мудрости и сорадости.



Наши дети почти не играют с игрушками оте­чественного производства. Психологи хором твердят, что растет поколение, воспитанное на игрушках, которые не имеют ничего общего с российской действительностью. Игрушки ино­странных производителей занимают лучшие полки в магазинах. Они вводят ребенка в куль­туру другого народа, «перепрограммируют» русскую душу на свой лад. В начале XX века по­пулярным сюжетом игрушки был образ русского воина-победителя. Сегодня на прилавках мага­зинов трудно найти игрушки, стимулирующие развитие военно-патриотического сознания. Возможно, стоит вспомнить историю русского воина, князя Святослава, который уже в два го­да не выпускал из рук деревянный игрушечный меч. Может быть, поэтому некоторые психологи и педагоги, спонсируемые американскими «цен­трами детского воспитания», требуют запретить продажу любых «милитаристских» игрушек в России, утверждая, что эти игрушки стимулиру­ют насилие и агрессию...

Сейчас в продаже большое количество мяг­ких игрушек, сошедших с экранов телевизоров и «раскрученных» детскими телесериалами: покемоны, монстры и др. Эти персонажи, выдуман­ные хитроумными английскими, японскими, американскими психологами, приносят разра­ботчикам огромные доходы.

Черепашки Ниндзя, трансформеры-роботы, Бэтман, Человек-паук - эти игрушки способст­вуют накоплению агрессивных фантазий ребен­ка, часто реализуемых в жизни по отношению к более слабым - животным или маленьким де­тям. Семилетний мальчик - любитель подобных игрушек - ловил цыплят и мучил их на глазах четырех-пятилетних малышей, невзирая на их слезы и просьбы. До этого он много раз смотрел кассеты с детскими «ужастиками», а любимой игрушкой у него был паук.

Есть известная психологическая методика - «несуществующее животное»: взрослому или ребенку предлагают нарисовать животное, которого нет на свете, дать ему название (имя) и рассказать, где оно живет, что любит делать, чем питается и пр. По характеру рисунка и рас­сказу специалист может определить уровень способностей человека, характер отношений с окружающим миром, такие черты, как откры­тость или тревожность, отзывчивость или агрессивность и т.п. Так вот. Покемонов приду­мал, видимо, человек, знакомый с этой методи­кой, но сам чрезвычайно агрессивный и тревож­ный. Судите сами. В переводе «покемон» - кар­манный монстр. Такое существо не может иметь точных аналогов в живой природе, оно не похо­же ни на одно из известных живых существ. На­пример, обыкновенный зайчик покемоном не является, но зайчик ярко-желтого цвета, способ­ный бить током, как электрический скат, уже на­зывается покемоном Пикачу. Максимальная не­лепость, неестественность, коварство и агрес­сивность - вот что присуще всем покемонам.



Показ в Японии несколько лет назад мульт­фильма о покемонах вызвал у более чем 600 де­тей различные психические и соматические расстройства, многие попали в больницу с симптомами эпилептических припадков (паду­чей болезни). Мультфильм был снят с показа, его переделали и... продали в Россию. Наши дети полюбили покемонов и носят их на одеж­де, едят в виде сладостей, читают о них в книж­ках и, главное, требуют у родителей покупать та­кие игрушки. А те и рады, не задумываясь о по­следствиях вступления их чада в общение с «резко негативным информационным полем», как говорят ученые.

Показ мультсериала «Покемоны» на Первом канале был прекращен, но потребление продук­ции по его мотивам продолжается. Почти поло­вина мальчиков и девочек всего мира без ума от покемонов, а мировые продажи «покемонских» товаров - игральные карты, видеоигры, раскра­ски, сладости и пр. - оцениваются в б млрд. долларов. Случаи краж этих «драгоценностей» из портфелей и драк из-за них нередки, поэто­му в ряде московских школ ввели «запрет на по­кемонов».

К категории монстров можно отнести всевоз­можные игрушки-трансформеры: человек-ма- шина, человек-чудище, человек-робот. Какие чувства воспитывают у малыша эти игрушки? Так посредством уродливой игрушки цинично эксплуатируется потребность ребенка в вол­шебстве и сказке! Взрослые словно забыли, что игрушка, как мы сказали вначале, это не просто забава. Она закладывает в душу ребенка перво­начальные понятия добра и зла. И опасно, если это происходит в игре с негативным героем- игрушкой, причем опасность эта прямо пропор­циональна агрессивности персонажа.



***Что плохого в монстрах - это же только иг­рушки?***

Любое проигранное ребенком действие способно воспроизводить себя в реальности. Ес­ли ребенок в игре способен вести себя гуманно, милосердно, заботливо, то у него есть некий об­разец того, как это нужно делать. И наоборот, ес­ли ребенок в игре вынужден быть агрессивным, грубым, жестоким, это обязательно воспроизве­дет само себя когда-нибудь в той или иной ситу­ации. Игрушка программирует поведение ребен­ка. И важно понимать, как воздействует игрушка и что за программу она в себе несет. Поскольку есть добро и зло, идеал и антиидеал, игрушка, как мы могли убедиться, может быть антиигрушкой.

Ведь не дадите же вы в руки мальчику или девочке радиоактивное яблоко, заряженный пистолет или наркотик. Игрушки-монстры рав­носильны им. Демоническая игрушка является транслятором духовного разрушения: одержания (психических заболеваний), неврозов, склонности к суицидам (самоубийствам) и др.

В традиционной народной игрушке заложены простодушная любовь взрослого к ребенку, при­знание его права на особое игровое пространст­во. Современная промышленная игрушка зачас­тую формирует и фиксирует в человеке (и преж­де всего в ребенке) такие личностные свойства, как расслабленность воли, индифферентность чувств, непытливость ума, потребительство.



***В магазине игрушек****.* Мы, взрослые, изобрета­ем, а затем приобретаем игрушки для детей, ис­ходя из своих потребностей, собственных - не осознаваемых порой пристрастий.

Вот главный детский магазин страны - «Детский мир». Игрушек - море. Оказывается, иг­рушки очень прибыльный бизнес, и «игровая индустрия» расширяется с каждым годом: к мягким и механическим добавляются электронные и компьютерные. И взрослые увлечены их со­зданием всерьез, как будто делают их для себя. С замиранием сердца недавно, как и много лет назад, я отправилась по залам «Детского мира» за игрушками.

Помня о том, что игрушка - культурное ору­дие, с помощью которого ребенок постигает ог­ромный и сложный мир, приобщается к последним достижениям человечества и традициям собственного народа, я заранее предвкушала удовольствие от покупок - сколько всего, долж­на быть, напридумывали люди за последние годы! В то же время известно и то, что каждая иг- рушка, даже самая незатейливая, символизиру­ет те или иные стороны человеческих отноше­ний, в ней почти всегда скрыт определенный воспитательный смысл. С этой меркой я и отправилась по отделам.

Вот один из самых моих любимых - отдел на­стольных игр: добрые старые кубики со сказка­ми, мозаика, строительный конструктор для ма­лышей, и все это по ценам, доступным семьям даже с очень скромным достатком. Эти игрушки доказали свою занимательность и свою воспита­тельную ценность многим поколениям детей, развивая интеллект, сообразительность, при­учая к терпению, тренируя мелкую моторику руки. А вот и веяние времени - настольно-печатные игры: «Пираты», «Повелитель Вселенной», «Завоеватель» и пр., ориентирующие на прояв­ление индивидуализма, гордыни и тщеславия на дюне ложной романтики с героями из мира фэнтези - инопланетянами, ископаемыми чудовищами, монстрами; «12 стульев» и другие игры о бизнесе, деньгах, рынке, недвижимости, банках и пр., в которых поощряется страсть к наживе, культивируется об­ман и мошенничество. Есть также игра «Конкурс красоты» - по­собие для девочек о том, как подготовиться к участию в та­ком конкурсе, т.е. как получше выставить свое тело напоказ, о нарядах, косметике, борьбе с претендентками-соперницами. Неужели мамы покупают эти игры! По отзывам про­давцов, весьма охотно.

Преимущество настоль­ных игр в том, что они пре­дусматривают совместную

деятельность, а значит, дают ребенку возмож­ность позитивного общения со сверстниками. Думаю, к увиденным мною настольным играм это не относится. Что ж, отправлюсь к куклам.

Оказывается, куклы могут быть не только для девочек, но и для мальчиков. Вместо миниатюр­ных солдатиков - крупный Бэтмэн (человек-лету­чая мышь из американского мультфильма) в раз­ных обличиях, иногда в паре со своим зверопо­добным врагом, видимо, для организации и во­площения ребенком поединков-драк. На откры­той витрине - американские же супермены-про­фессионалы (альпинист, пилот и... киллер с на­бором разнообразного оружия - от ножа и писто­лета до лазера). Недавно в одной из телепередач выступал молодой папа, который собирался ори­ентировать своего сына на высокооплачиваемую профессию киллера (?). Вероятно, эта игрушка - наглядное пособие для таких, как он. Игрушка хо­рошо продается, хотя стоит довольно дорого.

Что можно сказать про мягкую игрушку? Самое главное ее назначение - дарить малышу неж­ность. Эта ее особенность используется психоте­рапевтами и педиатрами. Как показывает практи­ка, пушистый мишка, симпатичный слоник или лохматая собачка способны «вылечить» ребенка от страхов и даже ночного энуреза. В мягкой иг­рушке воплощены какие-то очень глубинные по­требности маленького существа, причем не только человеческого. Американские исследователи - психологи супруги Харлоу, исследуя детенышей обезьян, обнаружили следующее: если обезьянке дать возможность выбора между двумя «суррогат­ными мамами», одна из которых из проволоки, но с бутылочкой молока, а другая из искусственного меха, но без бутылки, то испуганный и голодный детеныш выбирает... вторую, мягкую и уютную, дающую столь необходимое ему чувство безопас­ности. Неудивительно, что наши маленькие детки так любят пушистых зверят.

А что продается в «Детском мире» в отделе мягкой игрушки? Передо мной существа неизвестных видов и пород, невообразимо кричащей окраски, ни одно из них не хочется взять в руки, по­гладить. Правда, есть еще по­трясающие своей натуралистич­ностью немецкие овчарки – лучше, чем живые, но почему – то их тоже не хочется гладить. И цены «кусаются». Вот в центре зала на пальме сидит огромная чер­ная обезьяна свирепого вида - если попадет в спальню ре­бенка, то ночные страхи и не­вроз ему обеспечены!



И наконец, целый стенд черных Мефистофе­лей (!) с надписью «Чертик» (кстати, одна из са­мых дешевых игрушек). Из каких соображений исходили взрослые, проектируя, изготовляя и продавая эту игрушку? И есть ли у них собст­венные дети? Какая-то мама, в растерянности стоящая у стенда, спросила: «А ангелочков у вас нет?». «Нету, ангелочками не торгуем», - отре­зала продавщица.

Напрашивается вывод: в центральном детском магазине представлена, в подавляющем боль­шинстве, игровая продукция, не отвечающая эле­ментарным психолого-педагогическим требова­ниям нравственного формирования, интеллекту­ального развития и духовного здоровья ребенка.

Конечно, мне могут возразить: неужели во всем магазине не нашлось хороших игрушек и игр? А конструкторы «Лего»? А электронные иг­рушки - мечта каждого мальчишки? „ Да, конструктору «Лего» отведен целый большой отдел. Его рекламируют по телевиде­нию: это яркие, красочные, экологически чис­тые игрушки, как уверяют, которые предполага­ют конструирование разнообразных сюжетов- картин. Но каких? «Вестерн», «Поиски сокро­вищ фараона», «Всемирные катастрофы», «Кос­мические пришельцы», «Человек-паук», «При­видения», «Гарри Поттер», «Покемоны», «Звезд­ные войны» - вот едва ли не главная тематика.

Многие родители не разделяют моего осто­рожного отношения к «Лего». «Конструктор раз­вивает мышление, тренирует мелкую моторику руки», - настойчиво убеждал меня молодой па­па. «Моя дочка научилась различать цвета благо­даря «Лего», - уговаривала мама. Все так! И все же... Эти яркие пластмассовые игрушки в конеч­ном счете ориентируют ребенка на инокультур- ные образцы: чужие ландшафты, незнакомых, неродных персонажей, иностранные атрибуты. При изобилии отечественных игровых примеров и образцов было бы очень хорошо узнавать об американских индейцах или сокровищах египет­ских фараонов. Но дети порой не видят ничего, что раскрывает красоту родной земли, учит чтить добрых героев русских сказок...

***Почему кукла Барби - антиигрушка?***

Почти пя­тидесятилетний мужчина-журналист (не какой-то юнец-реформатор!) написал в центральную газе­ту возмущенную статью-протест - ответ на осуж­дение общественностью и Министерством обра­зования куклы Барби как развращающей и неэс­тетичной игрушки. Будоража общественное мне­ние и подготавливая его к принятию «новых цен­ностей» и «здорового образа жизни», он спраши­вает: «А что, собственно, плохого в сексуальнос­ти? Сексуальность зарождается именно в детском возрасте... Бояться Барби нельзя. Рано или позд­но ребенок узнает о естестве человека, и, если это произойдет дома, за игрой в Барби, когда рядом родители, это только хорошо».

Позвольте мне, детскому психологу, маме и бабушке, не согласиться. Во-первых, разумеет­ся, в здоровой сексуальности нет ничего плохо­го, особенно если она основана на любви. Во-вторых, пол в представлении ребенка имеет прежде всего социальные и психологические характеристики. В-третьих, формирование «здоровой сексуальности» у детей до 16 лет на­зывается растлением, в том числе и интеллекту­альным, это преступно и карается законом. Пло­ды либерального подхода к половому просве­щению родители пожинают очень рано.

Современные Барби, имея разные имена очень похожи друг на друга. По заказу мордашка Барби может быть похожа на лицо самой девоч­ки, таким образом игрушка приобретает силу вто­рого «Я». Зачем это? Играя в Барби, ребенок при­ходит как бы «на все готовое» (слишком все пре­допределено) -это квази-игрушка по определе­нию психолога А.Н. Леонтьева. Ребенок оказыва­ется в путах стереотипов и навязывания опреде­ленного образа жизни и мировоззрения. Извест­но, что пропорции Барби вызывают у девочек стойкое недовольство своей фигурой - комплекс неполноценности, приводящий к неврозу.

Четыре года - это возраст, когда ребенок ос­ваивает свое тело в гармоничном движении. Игрушки должны предоставлять возможность для динамики, танца (музыкальные шкатулки, мячи, шары, ленты на палочках и пр.). В девоч­ках этого возраста силен инстинкт материнства, он находит свое воплощение в игре с куклой.' Поэтому в этом возрасте лучше не покупать Барби. Ведь Барби - это псевдоидеальная мо­дель женщины, секс-символ общества потреб­ления, чудовищная духовная подмена архетипа Матери. Ее можно одевать, раздевать, приобре­тать все новые вещи для нее. Через Барби транслируется образ жизни - бесконечные на­ряды, развлечения, смены партнеров. По отно­шению к этой кукле девочка почувствует себя, скорее, горничной, прислугой, в лучшем случае подружкой, а не мамой, няней. Это не то малень­кое беззащитное существо, которое хочется нянчить, кормить, укладывать спать, лечить, т.е. ощущать себя хоть на ступеньку выше, взрос­лей. Кукла в этом возрасте должна акцентиро­вать внимание ребенка не на «красоте», а в пер­вую очередь на чувствах заботы.

«Красота» Барби выдумана и навязана детям взрослыми, в понимании ребенка представле­ния о красоте вообще часто не совпадает с эс­тетическими воззрениями взрослых.



**Подведем некоторые итоги**

Современные игры и игрушки в своем подав­ляющем большинстве есть антиигрушки, они ориентируют детей не на позитивные ценности культуры и духовные образцы, а насаждают стремление к злу, насилию, ненависти, распу­щенности, стяжательству.

Общие выводы обзора современных игр и иг­рушек свидетельствуют об очевидных трансформациях картины мира наших детей. В ней появились существенные сдвиги в сторону, во-первых, **меркантилизации** детского созна­ния, выражающейся в преувеличенном отноше­нии к деньгам, желании в будущем заниматься только бизнесом, приобретении финансовой самостоятельности любой ценой. Во-вторых, **вестернизации** как ориентации на западные ценности, за которыми стоит культ силы, экс­пансии, агрессии в сочетании с романтизациеи криминальной жизни и пр. В-третьих, в детской картине мира нарастает тенденция к танатизации - мотивам смерти, гибели всего живого на земле, уничтожению природы, экологической катастрофы и т.п. Именно эта тенденция во многом спровоцировала рост детских само­убийств - не без помощи средств массовой ин­формации, а также таких специфических ее форм, как игрушки: трансформеры, куклы-кил­леры, настольные игры типа «Гибель цивилиза­ции», «Война миров» и аналогичные им.

Еще одна характерная черта нашего времени - тенденция к **сексуализации** детского созна­ния (активное формирование циничного отно­шения к интимной стороне жизни взрослых, преждевременной озабоченности вопросами секса), одной из причин которой являются кук­лы с половыми органами.

Антиигрушка - это специфическое средство информации, пропагандирующее антиценнос­ти. Она представляет опасность для жизни и здоровья детей, может причинить вред нор­мальному физическому, психическому и нравст­венно-духовному развитию.

Антиигрушка - это не просто плохая игруш­ка, т.е. некачественно сделанная, грубо раскра­шенная, с острыми краями или мелкими деталя­ми. Часто антиигрушками выступают внешне безупречно изготовленные из экологически чи­стых материалов фирменные изделия зарубеж­ного или отечественного производства. Но ка­кие психические процессы и личностно-смысловые отношения проявляются во взаимодеиствии ребенка с антиигрушкой?

У российских детей наличествуют унаследо­ванные от предков архетипические модели вос­приятия реальности. Современный облик чело­века-куклы, ландшафты настольных игр, цвето- формы конструктора и пр., как правило, не со­ответствуют этим моделям, а иногда прямо про­тиворечат им. Занимаясь с игрушками иност­ранного происхождения, малыш как бы получа­ет первый опыт культурной колонизации, встав перед необходимостью отвержения, отчужде­ния своего и подчинения чужеземному игру­шечному пантеону. Так в жизни ребенка, по мнению ученых, происходит первая социокуль­турная травма, из-за которой потом формирует­ся комплекс культурной, национальной непол­ноценности. Иностранные игрушки могут спо­собствовать разрушению связи между поколе­ниями, еще в младенчестве проектируя линию разлома между «отцами» и «детьми».

Современные антиигрушки, чаще всего изго­товленные по западным образцам, не оставляют места для «домысливания сюжета». Ребенок, ок­руженный пластмассовыми Барби, киборгами, трансформерами, представляет собой человека, заряженного энергиями западного общества.

Игрушка с половыми органами, якобы для адекватной полоролевой социализации ребен­ка, способна вызвать преждевременный сексу­альный интерес, а в сочетании с усилиями СМИ и, главное, взрослыми «внушениями» способст­вует сексуализации детского сознания и по сути является интеллектуальным растлением.

На Международной выставке в Нью-Йорке был представлен набор игрушек-инопланетян. В рекламном буклете написано: «Новые игруш­ки позволяют детишкам, любящим острые ощу­щения, игрушечными ножницами вспороть брюхо зелененького посланца внеземных ци­вилизаций и по очереди вытащить на свет его внутренности: селезенку, желудок, печень и т.д.». Чем не пособие для Джека Потрошите­ля?! И этим наполняется детское сознание!

Игрушка, как мы могли убедиться, серьезно влияет на детскую психику и на развитие лич­ности малыша. Ведь для него она живая и на­стоящая. Увлекаясь игрой с игрушкой, ребенок чаще всего отождествляет себя с ней, ее «по­вадками», внешностью, ее скрытой сутью. И опасно, если это происходит в игре с негатив­ным героем-игрушкой, опасность эта прямо пропорциональна негативности персонажа.





**Умная и добрая игрушка**

Но не все так плохо. У нас есть хорошие и «умные», вернее сказать, мудрые игрушки. Большинство из них не продается в обычных детских магазинах. Они изготавливаются вруч­ную на дому или на маленьких фабриках, суще­ствующих на грани рентабельности, - неболь­шой тираж, полуручной способ изготовления. Зато можно избежать фабричной обездушенности общим шаблоном.

В магазинах можно найти персонажей всеми нами с детства любимой телевизионной про­граммы «Спокойной ночи, малыши!»: Филю, Сте­пашку, Хрюшу и Каркушу. Чему они учат малы­шей во время своих вечерних встреч с ними? Добру, справедливости. Учат не обманывать и не предавать и многому другому. И все это рас­сказывается в понятной для детей форме. Эти редкие теперь положительные персонажи излу­чают добро и любовь к каждому из зрителей, а те тоже отвечают любовью. Поэтому присутст­вие в детской хотя бы одного из любимых геро­ев принесет еще одну частичку тепла и нежнос­ти и напомнит о тех темах, которые затрагива­лись ими. Конечно, «творческий потенциал» этих кукол невелик, но он значительно превышает тот негативный заряд антиигрушек, кото­рыми насыщены современные магазины.

Для детей постарше сейчас можно купить на­боры для постройки кораблей, самолетов, ло­док. Для девочек продаются красивые наборы для вышивания и пошива платьев своим люби­мым куклам, а для мальчиков - столярные, сле­сарные инструменты. Они учат детей самостоя­тельности, трудолюбию, заботе о ближних. На­пример, подростку, может быть, будет (наде­юсь!) очень приятно сделать своими руками для куклы сестры какую-нибудь мебель. Да и любая игрушка, изготовленная своими руками, - самая лучшая для ребенка и самый дорогой подарок для его (ее) друга или подруги.

А еще есть игрушки, которые не надо поку­пать. Достаточно прогуляться по парку и на­брать желудей, палочек, шишек, камушков, про­верить мамины запасы кусочков ткани и лент, собрать всякую безделицу и сделать игрушку из всего этого подручного материала. Здесь огром­ное поле для фантазии.

В научной литературе очень немного работ об игрушках. А тех, которые затрагивают педа­гогический и психологический аспекты игру­шек, и того меньше. Но, как уже мы могли убе­диться, последнее время рынок переполнен «вредными», опасными, безобразными игруш­ками. На нем появилось множество пошлых, бесполезных, скучных и безнравственных игру­шек. Их влияние на детей однозначно отрица­тельно. Родители все чаще задаются вопросом: что же все-таки покупать ребенку? Почему же сами дети предпочитают игрушки, которые, как нам кажется, ужасны?

Психологи и педагоги вновь начинают зани­маться пересмотром современных игрушек, «очи­сткой» загрязненного «игрушечного рынка».

Наблюдая детскую игру с целью выявить отно­шение детей к игрушкам, можно попутно ознако­миться и с детской оценкой той или иной игруш­ки. Было бы особенно важно получить данные для выяснения такого трудного в психологическом от­ношении вопроса о реальном влиянии игрушки: по представлениям детей в сравнении с мнениями взрослых. В этом, может быть, ключ к научной программе отбора игрушек. В том, что эта про­грамма нужна, нет никаких сомнений. Ведь боль­шую часть жизни ребенок проводит в игре.



В. АБРАМЕНКОВА,

доктор психологических наук, зав. лабораторией, социальный психолог детства, Институт дошкольного образования и семейного воспитания