

## Игрушки – друзья или враги

*«Неподалеку появилась вывеска огромного магазина игрушек. Не колеблясь, я въехал на стоянку, припарковался и вошел в магазин. Я огляделся, и ассортимент не внушил мне энтузиазма: бесконечные ряды игрушек, посвященных насилию, будто я попал в магазин, предназначенный для детей прежнего Декстера. Здесь были мечи, ножи, лайтсейберы, автоматы, бомбы, пистолеты и винтовки, стреляющие пластиковыми шариками и шариками с краской, ракеты, которыми можно взорвать своего друга или его город, — ряд за рядом учебные тренажеры для смертельных забав. Ничего удивительного, что наш мир полон злобы и насилия, ничего удивительного, что в мире есть такие, каким был я. Раз мы внушаем детям, будто убийство — это весело, стоит ли удивляться тем из них, которые усваивают урок?»* Джеффри Линдсей

*«Деликатесы Декстера»*

*«В детстве игрушки — это больше, чем просто куски пластика и меха.*

*Это друзья, защитники и соратники»*

*Цитата из Интернета*

Федеральный закон N 436-ФЗ (далее - Закон) направлен на регулирование отношений, так или иначе связанных с оборотом информации, причиняющей вред здоровью и развитию детей. Следует обратить внимание, что формулировка части 1 статьи 1 Закона указывает на сферу действия, не ограничиваемую лишь информацией, "содержащейся в информационной продукции", но включает и иную "вредную информацию". Следовательно, "предоставление, распространение, продажа, аренда, прокат, раздача, выдача, публичный показ или исполнение", подпадающие под действие Закона, должны относиться не только к информационной продукции, но и (хотя и вопреки п. 12 ст. 2 Закона) к другой информации, причиняющей вред здоровью и развитию детей.

Однако в связи с отсутствием в Федеральном законе "Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации" указания на конкретные организационно-правовые меры защиты детей от информации, содержащейся в играх и игрушках, в связи с отсутствием прямого определения их Законом в качестве информационной продукции и на фоне

отмены обязательной экспертизы детских игр и игрушек, осуществлявшейся на основании действовавшего ранее Приказа Минобразования России от 26 июня 2000 г. N 1917 "Об экспертизе настольных, компьютерных и иных игр, игрушек и игровых сооружений для детей", дети остаются фактически не защищенными от вреда, причиняемого игрушками их психическому, интеллектуальному, нравственному и духовному здоровью и развитию.

**Таким образом, игровая среда ребенка в психолого-педагогическом и духовно-нравственном аспекте выпала из правовой регламентации.**

Ранее действовавшим Приказом Минобразования России был утвержден **Временный порядок проведения экспертизы** настольных, компьютерных и иных игр, игрушек и игровых сооружений для детей, устанавливающий правила проведения социально-психолого-педагогической экспертизы игр, игрушек и игровых сооружений в целях разрешения их производства, импорта и реализации на территории Российской Федерации.

В нем особо выделяются такие критерии оценки безопасности ребенка, возможности игрушки негативно влиять на здоровье и эмоциональное благополучие ребенка, как провокация агрессии у ребенка; способность вызывать проявление жестокости по отношению к персонажам игры или самой игрушке; сюжет игры, связанный с безнравственностью и насилием; способность вызывать не соответствующий возрастной компетенции ребенка интерес к сексуальным проблемам; побуждение пренебрежительного или негативного отношения к расовым особенностям и физическим недостаткам других людей.

Интерес к проблеме государственно-правовой политики в области духовно-нравственного воспитания детей, обеспечения психологического здоровья и развития ребенка при обращении с игрушками в свое время привел к возникновению концепции законопроекта "О детской игрушке". Авторы данной инициативы предложили такие меры правового регулирования, которые основываются на системе запретов и ограничений при производстве и обороте детских игрушек, а также на механизме проведения их экспертизы и на установлении критериев оценки детских игрушек как вредных.

Обращает на себя внимание классификация вредных игрушек на группы:

- 1) опасные для жизни и физического здоровья детей;
- 2) вредные для психологического здоровья детей;
- 3) вредные для духовно-нравственного здоровья и развития детей.

В первой группе акцент с санитарно-гигиенических требований и технической безопасности смещается в сторону такого побудительного эффекта игрушек, который может привести к причинению ребенком телесных повреждений самому себе (включая татуировки, пирсинг, употребление алкоголя и наркотиков и т.п.) или даже самоубийству. При

этом критерии оценки игрушек, отнесенных к вредным для физического здоровья, имеют большее отношение к оценке психологического воздействия, имеющего в качестве возможного результата причинение ущерба здоровью.

Следующую группу представляют оценки собственно вредного психологического воздействия, сконцентрированные в подгруппы в связи, например, с наличием вредного игрового замысла, направленного на манипулирование ребенком; с воздействием на подсознание; с парадоксализацией ощущений, устрашающим характером (окультурно-магическое содержание, натуралистическое изображение смерти, травм, заболеваний, трупов, боли, агонии), изображением жестокости, агрессии, насилия; изображением половых органов человека или животного и выделительных процессов человека или животного или их результатов.

И наконец, угрозу духовно-нравственному здоровью и развитию детей инициаторы концепции усматривали в таких игрушках, которые дискредитируют институт семьи, провоцируют проявление неуважения к родителям, эксплуатируют интерес к сексуальным отношениям (изображение техники сексуальных отношений, сексуализированный облик, мимика, поза, движения, изображение гомосексуальных контактов, педофилии, насильственных действий сексуального характера, изображение гермафродитов, искусственного прерывания беременности); пропагандируют вандализм, кощунство, оправдывают преступное и антиобщественное поведение.

Отмена обязательной прежде экспертизы игрушки, отсутствие, несмотря на рассмотренные инициативы, законодательных изменений, направленных на обеспечение защиты детей от вредной информации, содержащейся в детских играх и игрушках, актуализируют эту проблему как одну из наиболее острых и требующих безотлагательного решения. Смещение ценностей, идеалов, увлечений человеческого общества быстро перемещается в мир детских игр и игрушек. Как и раньше дети любят воспроизводить в игре темы и сюжеты мультфильмов, фильмов, сериалов, передач, подражать их персонажам. Вопрос в том, насколько изменились культовые персонажи, какие ценности они несут, чему подражают наши дети, какие социальные отношения и роли примеряют на себя.

Наблюдения показывают, что хотя девочки, как и прежде, любят играть в куклы, их внешний вид следует современным тенденциям. Например, популярная кукла Барби стала многонациональной. Барби бывают с четырьмя типами фигуры, семью оттенками кожи, 22 вариантами глаз и 24 прическами. Есть серии кукол, изображающих героинь популярных мультфильмов: «Winx», «MyLittlePony» и др., которые, как и Барби, навязывают детям идеалы красоты, женственности, гендерных стереотипов.

Меняется отношение к женскому телу, трансформируются и игрушки. На подиуме много азиатских и чернокожих манекенщиц – принимайте кукол с

темным цветом кожи. Боремся с анорексией, чрезмерной худобой – объявляем войну стройной Барби. Ей на замену приходит более полная и низкорослая кукла.

Очень показательным представляется проникновение в детский мир такой тенденции современной культуры, как интерес к мистике. Куклы Монстр Хай создают у дошкольников образ девушки, эпатирующей привычные представления, сосредоточенной на своей внешней привлекательности. На своих фантазийных, экстраординарных способностях и на демонстрации этого окружающим. Именно такой образ человека закладываю в сознании дошкольников куклы Монстр Хай. Главная опасность данных игрушек заключается в размывании этических и эстетических норм.

Привлекательными остаются пупсы, имитирующие младенцев в том числе – Бэйби бон и их разновидности. Возможное «поведение» пупсов становится просто безграничным: они пьют, ходят в туалет, плачут, разговаривают, требуют внимания. Можно предположить, что такое разнообразие и его востребованность связаны с повышенным интересом к родительству в современном обществе.

Мальчики тоже не отстают. Любимыми игрушками на протяжении десятилетий остаются персонажи блокбастеров: Человек – паук, трансформеры, Бэтмен, Халк и др. Машины и оружие также традиционно являются предметами мальчишеского восторга и желанными игрушками. Подражание «мачо», непобедимым воинам, супергероям и другим мужским архетипам естественно для мальчика и необходимо для его взросления, половой идентификации.

Однако, очевидно, что желание получать максимальную прибыль толкает продавцов «втюхивать» нашим детям самую дешевую, некачественную, да и просто опасную, учитывая качество материалов, из которых она производится, продукцию. И вместо того, чтобы разыгрывать исторические баталии, в которых побеждают наши воины, дети обречены играть за войска потенциального противника (а значит и героизировать их!), привыкая к его образу и воспринимая НАТОвцев как «своих». В итоге вместо «демилитаризации» детского сознания произошла замена смыслов – большинство компьютерных игр, фильмов и военных игрушек вместо пропаганды своего агрессивно навязывает чужое.

В данный момент ситуация такова: нашим детям фактически рекомендуют воспроизводить в играх - а, значит, и в сознании, – не сражения русских против фашистов, но склоки скелетов против зомби или разборки орков с какими-нибудь эльфами. И мы видим, что существует целая индустрия, фабрикующая именно такое мировосприятие - тонны макулатуры на тему фэнтези, кинофильмы, компьютерные игры и атрибутика. Все это - ни много ни мало – работает на размывание ощущения связи времен.

На первый взгляд – может это и не так страшно. Проблемы начинаются тогда, когда жестокие игры становятся лишь каналом, через который проявляются

напряжение, стресс, страх, чрезмерная агрессия, которые провоцируют не игрушки, а поведенческие и этические стереотипы, нормы и ценности, принятые в социальном окружении, и в частности – в семье.

Еще одним фактором, определяющим, ассортимент игрушек, стала ориентация на маркетинговую успешность и законы рыночной экономики, а не традиционные интересы детей. Речь идет о выпуске игрушек, приуроченном к выходу мультфильмов или полнометражных фильмов. «Храброе сердце», «Рапунцель», «Миньоны» и другие персонажи рекламировались на всех телевизионных каналах и на рекламных щитах по всему городу. Ребенку трудно остаться равнодушным к такой привлекательной «массовой атаке». Социальное поведение в том и заключается, что человек в любом возрасте склонен копировать поведение окружающих, чутко улавливать общественное настроение. Социальное заражение действует на детей в гораздо большей степени, чем на взрослых.

#### **Какой НЕ должна быть детская игрушка**

- Избегайте игрушек-монстров, фигур с уродливыми лицами, игрушек с нарушенными пропорциями, животных неестественного цвета и т.п., ведь агрессивные игрушки – одна из наиболее частых причин неврозов среди детей дошкольного возраста. Трудно поверить, но причиной плохого настроения ребенка (и даже самочувствия!) может быть «воин тьмы» или «победитель вампиров», которым он играет. Если ребенок с детства окружен подобной нечистью, представители которой воспринимаются как сильные и смелые герои, то понятия добра и зла у ребенка смешиваются.
- Роботы-трансформеры, человек-паук и др. персонажи компьютерных игр и современных мультфильмов способствуют накоплению агрессивных фантазий и эмоцией у ребенка, которые он неосознанно стремится реализовать и в реальной жизни, по отношению к детям более младшего возраста или домашним животным. Страшные игрушки будят жестокость!
- Не нужно чрезмерно увлекаться и столь популярными сейчас интерактивными игрушками, они мешают детям фантазировать, думать своей головой. Ребенок из творца превращается в исполнителя, выполняя заданные функции: «нажми сюда, игрушка сделает то-то». Такие игрушки задерживают умственное развитие детей.

#### **Какой должна быть хорошая детская игрушка**

- Игрушка должна соответствовать возрасту ребенка: слишком простая игрушка быстро наскучит, слишком сложная – вызовет раздражение.
- Игрушка должна быть безопасной для жизни и здоровья ребенка. Игрушка должна быть гигиеничной, чтобы её можно было вымыть или постирать. Избегайте игрушек с резким, пронзительным звуком. И еще, хорошая игрушка не должна плохо пахнуть.
- Игрушка должна быть красивой и доброй, чтобы доставлять ребенку эстетическое удовольствие. Если Вы хотите сформировать у ребенка

хороший вкус, то воздержитесь от «кислотных» цветов, пуговиц вместо глаз, кукол-монстров и т.п.

- Хорошая игрушка должна быть многофункциональной. Попробуйте придумать хотя бы 3-4 игры, если у Вас это получится, то смело покупайте.

И самое главное, покупая игрушку, задумайтесь, каково смысловое значение игрушки, чему она может научить Вашего ребенка? Игрушка должна нести развивающий, обучающий смысл, оставлять простор для фантазии. Для ребенка игрушка – это модель человека, зачастую она становится образом для подражания. Почему кукла Барби (Братц, Мокси ит.п.) – антиигрушка? Потому что, играя в Барби, ребенок использует «все готовое» – готовые образцы поведения, а вернее потребления и развлечения. Куклу нужно постоянно переодевать, кукле нужно покупать все новые наряды, дом, машину, друзей и т.п. Так ребенку навязывается определенный образ жизни, мировоззрение. А уж сколько написано о связи пропорций Барби и стойким недовольством своей фигурой у девочек... Правильная кукла для девочки – не образец красоты и стиля, а объект заботы, призванный формировать материнские чувства.

Для того, чтобы дети научились общаться, друг с другом, они должны играть в старые добрые игры: для девочек это, прежде всего, игры с обычными куклами, меховыми зверюшками, игры, способствующие формированию материнских навыков: «дочки-матери», «школа», «больница», и т.п.; для мальчиков – машины, железные дороги, различные атрибуты к этим играм, конструкторы, когда дети строят и играют совместно.

Именно родители решают, какие игрушки будут в комнате их ребенка. Не следует забывать, что игрушка – транслятор ценностей, посланец мира взрослых. Покупая игрушку, мы показываем, что для нас важно, что нравится, каким мы хотим видеть своего ребенка. Продуманная покупка игрушек убережет маленького человека от чрезмерной агрессивности, тревожности, конформизма, сформирует хороший вкус и собственное мнение. А может быть, с ее помощью удастся избавиться от страха темноты, чудовищ, чудовищ, чужих людей, преодолеть застенчивость, робость, неуверенность в себе или решить другие личностные проблемы?

Поэтому так важно направить родителей в этом вопросе. Помочь осознать опасности, которые может нести в себе игрушка.

Хороших нам игрушек и счастливых часов, проведенных в совместной с ребенком игре!