

Опасные игрушки

Абраменкова Вера Васильевна - доктор психологических наук, главный научный сотрудник Института развития дошкольного образования РАО, зав. лабораторией социальной психологии детства, профессор МГППУ.

Слова «вся жизнь – игра» стали не только расхожим штампом, но и адекватным определением сегодняшней жизни: взрослые играют на биржах, на стадионах, на сценах и подмостках, в конференц-залах и казино, играют в политику, на деньги, играют словами и обещаниями, играют в любовь и порядочность. Однако если обратиться к традиционной российской культуре, то окажется, что игры и игрушки для наших предков имели позитивный смысл только в контексте потехи, развлечения, праздника, а слова «игрок, игрун» по отношению к взрослому и вовсе приобретали неодобрительный негативный оттенок одержания, безумства; игроков (актеров, лицедеев) даже хоронили вне церковной ограды, как самоубийц.

Но сегодня игра на наших глазах становится образом жизни миллионов взрослых, растет индустрия развлечений. Если подсчитать количество телеигр, то оно, я думаю, превысит все другие теле-жанры. Большинство взрослых играет, но не живет.

А вот дети, те, для кого игра – жизненная необходимость и условие для развития, перестают играть. Это беспокоит специалистов – психологов и педагогов во всем мире. Кроме того, изменилось само качество, сама суть детской игры: она стала какой-то невеселой, агрессивной, индивидуалистичной. Совсем исчезли групповые игры – воздух детской жизни старших поколений. Где они – салки, казаки-разбойники, бояре, жмурки, лапта и прочие детские радости? Все они вместе со считалками, страшилками, закличками, песенками и другими формами детского фольклора – величайшего богатства нашей культуры – сохранились в детской субкультуре на протяжении веков, передаваясь из уст в уста.

Игры со сверстниками предоставляют ребенку широкое поле для интеллектуального и морального тренинга, познания себя и своих возможностей, понимания другого человека, сострадания и сорадования ему. Потому и ребенок в прошлом, вволю наигравшись в детстве, вступал во взрослую жизнь, не обремененный детскими проблемами, обидами и страхами.

А что у наших детей сегодня? 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. Взрослые с упоением играют в детские игры. Несколько лет назад демонстрировался американский фильм «Большой» о фантастической истории мальчика, превратившегося во взрослого человека, который сделал головокружительную карьеру на производстве... игрушек, поскольку никто не знал детский потребительский рынок лучше него.

Иногда 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. Что же касается игрушек, то порой поражаешься вопиющей безграмотностью их изобретателей в сфере детской психологии. Ведь игрушка для ребенка – не просто забава, а культурное орудие, с помощью которого он осваивает огромный и сложный мир, постигает законы человеческих взаимоотношений и вечные истины.

Мы изобретаем, а затем приобретаем игрушки для детей, исходя из своих потребностей, собственных неосознаваемых, порой, пристрастий. Посмотрите, что продается в наших магазинах и коммерческих ларьках. Вот миниатюрные наручники и резиновая дубинка. Подарив любимому чаду эти «атрибуты правосудия», родители должны понимать, что ориентируют ребенка не на профессию полицейского, а на глубоко скрытые агрессивные тенденции, когда насилие – самый короткий путь решения проблем.

Но это вовсе не значит, что любое оружие провоцирует жестокость. Когда-то мой четырехлетний сын, получив в подарок пластмассовый меч, тотчас направился с ним в темную комнату и через некоторое время вышел из нее счастливо улыбающимся: «Он убежал, Бармалей!» Игрушечный меч оказался грозным орудием мальчика против страха темноты, средством овладения собственным поведением.

Самая главная защита ребенка, как ни парадоксально, – обезоруживающее дружелюбие: помните, мудрая мама советовала Крошке-Еноту: «Улыбнись тому страшному, кто сидит в пруду»? А современный ребенок, берущий в руку пистолет или автомат, сразу направляет его на другого человека – сверстника или взрослого. Вы никогда не обращали внимания, что при этом детское лицо сразу искажает злобная гримаса? И эта злоба не способна его защитить, а лишь вызвать встречную агрессию. На силу ведь всегда найдется еще большая сила.

Вот придуманные взрослыми игрушки – трансформеры, как будто вышедшие из преисподней бесы, демоны, монстры и монстрики. Это некрофильские образы, способствующие демонизации детского сознания и его танатизации (от Танатос – бог смерти) являются одним из факторов все увеличивающихся детских самоубийств. Дети не хотят взрослеть, бояться жить, их страшит будущее. Чего удивляться растущим невротическим реакциям наших детей, их депрессивным состояниям, когда им приходится жить вместе с нечистой силой, от которой нет защиты, поскольку взрослые не дали. Дети сами выбирают эти игрушки, скажете вы, они им нравятся. Но ведь это мы предоставили им этот выбор и подготовили почву для потребности в нем.

А для девочек придумали другие игрушки. Кто не знает кукол Барби и Синди – секс-символ и воплощенную мечту общества потребления. Какие жизненные ориентации для малышки символизируют собой эти красавицы с женскими формами? Кто они – дочки? Подружки? Обладая такой куклой, девочка воображает себя не мамой, укачивающей дитя, а горничной, служанкой, ухаживающей за госпожой, убирающей ее дом и приводящей к ней бой-френда. Архетип материнства незаметно подменился архетипом блуда в контексте «безопасного секса»!

Все эти игрушки, на мой взгляд, не соответствуют элементарным критериям психологической безопасности для личностного развития ребенка и педагогической целесообразности в плане его обучения. Почему? Давайте представим себя на месте ребенка.

Маленький ребенок – весь неопределенность, это веер возможностей, он то, чем мы никогда уже не сможем стать. Он активно присваивает мир, чтобы его преобразовывать, ощущая себя Творцом, и игрушка – необходимое средство процесса творения. Поэтому, чем шире спектр применения игрушки, тем выше ее ценность для творчества – «творческость», и тем больше она может развить творческий потенциал самого ребенка. Отсюда – самые лучшие игрушки – природные: камушки, песок, шишки, палочки, лоскутки – они могут быть всем! А чем может быть машинка? Только машинкой, правда, если это грузовик, то, вероятно, еще и ящиком для хранения кубиков, кроватью для плюшевого мишки или каретой для путешествий кота и пр.

В чем назначение любой игрушки? Забавлять, обучая, или обучать через игру. Если ваш ребенок застенчив или конфликтен в общении, если он плохо успевает в школе, дерется или дерзит учителям, игрушка не поможет, а может лишь усугубить неблагополучие.

Помните тамагочи – виртуальные игрушки – зверьки? Психологически объяснима и понятна та нежная привязанность малыша к кусочку пластмассы, который он «вырастил», отсюда и ощущение трагедии от «утраты». Но когда ребенок ухаживает за живым зверьком – пусть это хомячок или черепаха – и вдруг тот умирает, для дошкольника или младшего школьника есть культурное завершение жизненной драмы: он идет (вместе с мамой или папой, или сверстником) на пустырь, вырывает ямку и хоронит своего питомца, оплакивая его, горюя о нем. И это великое событие в жизни мальчика или девочки как со-бытие с миром. Это действенное сострадание может навсегда запечатлеться в детском сознании в любви ко всему живому – воробью, жуку, цветку в их хрупкости и в их целостности с самим ребенком.

А если малыш почувствует, что он может сделать что-то для живого существа, что он может быть благотворителем, тогда есть возможность ожидать становления и экологического мировоззрения и нравственного сознания ребенка.

Легкость, с которой ребенок постепенно начинает реагировать на умирание или на «уход к другому» любимого существа, пусть не настоящего, а виртуального, должна бы насторожить заботливых родителей, поскольку именно эта легкость может запечатлеться в сознании и превратиться в социальную установку в будущем. Детский нравственный эгоцентризм (эгоизм) в отличие от познавательного не проходит с возрастом и способен превратиться в личностную черту взрослого человека - равнодушие к смерти, горю близкого, безразличие к уходу, болезни любимого и пр. Электронная игрушка способна проектировать жизненные установки ребенка на будущее, формировать моральные стереотипы поведения, нравственные образцы негативного свойства.

Учитывая потрясающую способность детской психики к запечатлению чувств, эмоций и переносу воображаемого в реальность и наоборот, такие жизненные ценности, как преданность, верность, ответственность могут оказаться столь же эфемерными, как виртуальная забота и любовь. И кто знает, может быть, завтра ваши повзрослевшие сын или дочь с такой же легкостью отбросят вас, как надоевшую игрушку.

Кусочек пластмассы и микросхем оказался агрессивен по своей сути, он манипулирует детским сознанием, превращая ребенка в раба игрушки, отчуждая его от реальной любви в пользу виртуальной. Сейчас уже появилось новое электронное чудо - виртуальный щенок, способный выполнять несложные команды, лаять, вилять металлическим хвостиком, его даже можно дрессировать. И кормить его не надо и подтирать лужицы. С таким умилением японская мама с экрана показывает все его технические возможности, только цена игрушки - годовая зарплата среднего рабочего в России. Идеальная игрушка!? А может, живой щенок все-таки лучше? Он не похитит сердечную привязанность ребенка, возбуждает ум и заботу, одарит преданностью и благодарным взглядом... Каждый волен выбирать.

Итак, подчеркнем смысл игрушки и игры.

- Игрушка как культурное орудие, посредством которого передается в особой «свернутой форме» состояние современной культуры /цивилизации/, ее направления движения: к жизни или смерти, процветанию или деградации.

- Игра и игрушка как специфическое средство массовой информации, поскольку в них зафиксированы все основные тенденции воздействия на сознание и поведение человека, способы и средства его воспитания.

- Игрушка как духовный образ идеальной жизни, архетип представлений о добре - подлинном или мнимом. Если в традиционной народной игрушке явлена простодушная любовь взрослого к ребенку, признание его права на особое игровое пространство, то в современном секуляризированном сознании с его темной демонической духовностью, игрушка способна породить чудовищ в душе маленького человека. Современная промышленная игрушка зачастую формирует и фиксирует в человеке (и, прежде всего, в ребенке) такие личностные свойства, как расслабленность воли, индифферентность чувств, непылливость ума, потребительство.

- Игрушка как «агент национальной безопасности» - и это не курьез. Игрушка давно перешагнула государственные границы, внедрена во все уголки жизни: от ванной и столовой до школьных классов и салонов самолетов, при этом тихо делает свое разрушительное дело - отчуждает от национальных ценностей, дегуманизирует, вызывает торможение психического развития. Телепузики - 365 серий по 24 минуты и 2 млрд. долл. прибыли в год от продажи сопутствующей продукции с изображением этих роботов - дегенератов. Это, по мнению аналитиков игрушечной индустрии, одна восьмая от всего объема производства детских игрушек в мире. У нас объем продаж - 100 млн. долл. в год. Стратегия раскрутки телепузиков требует охвата уже не только детей дошкольного возраста, но и новорожденных.

В этой связи нельзя не сказать и о компьютерных играх. Они становятся новым массовым явлением сродни психической эпидемии для детей всех возрастов - от дошкольников до старшеклассников и студентов. Если учесть, что приобретение игровых приставок и персональных компьютеров выросло в десятки раз, и в крупных городах от 40 до 80% семей их имеют, то уже сегодня компьютерная игра становится, наряду с телевидением, серьезным фактором негативного воздействия - **телеэкранной социализацией** современного ребенка.

Что несут с собой компьютерные игры? Возьмем, к примеру, наиболее популярные: Дум-образные игры, единоборства (драки), ролевые и типа «Стратегия». Дум-образные компьютерные игры - это воспроизведение агрессивного лабиринта, перед которым древнегреческий миф о Тезее и чудовище Минотавре меркнет и кажется милой доброй сказкой. В Дум-игре чудовищ - огромное множество, они появляются каждую секунду в ужасающих обликах (мутанты, гириды человеко-роботы, мифические чудовища типа орков, гигантские насекомые, скелеты и пр. и пр.), часто с убийственно разнообразным оружием. Все они «отнимают» у игрока жизнь. Либо он, либо они - так стоит вопрос. Единственный аналог этой игры в реальной жизни - это кошмарный сон.

По Дум-игре с 1994 года в Москве проводятся чемпионаты, к участию в которых допускаются все желающие, способные сначала справиться со всеми чудовищами-мутантами, а затем и с соперниками - сверстниками, в финале - встреча четырех самых крутых игроков в битве за главный приз под девизом: «Убей их всех и получи награду!». Компьютерных клубов в Москве на сегодняшний день - около сорока, в каждом из них десятки детей часами, а иногда и сутками (ночью становится возможна игра через Интернет) нажимают клавиши и щелкают мышкой, чтобы убить, уничтожить, поразить. Родители довольны: дети приобщаются к интеллектуальному достоянию человечества, не болтаются по улицам, не сидят по подвалам - играют. Но кроме физического вреда, который получает ребенок, просиживая сутки за компьютером, есть вред и нравственно-духовный. Блуждая в лабиринте, ваш ребенок, пусть виртуально, но соучаствует в убийстве не только монстров, но и сверстников-игроков, т.е. воображает смертный грех, который, как известно, в христианской традиции может быть выражен не только делом и словом, но и помышлением. Правда, взрослые сторонники этих игр уверяют, что насилие в игре отсутствует, поскольку его нет в реальности. Да и вообще, мол, не нравится - не играй. Но ведь младший школьник или подросток в силу психологического возрастного свойства испытать себя или простого любопытства не может, как правило, противостоять искушению и не играть. Следовательно, он или убивает или становится жертвой.

В играх-единоборствах игроку также дается возможность участвовать в компьютерных битвах, драках и сражениях, нанося повреждения и увечья противнику. Летят оторванные вместе с позвоночником головы, ноги и руки, брызжет кровь, содрогаются в агонии тела. Графика в играх сравнима с теле-изображением, поэтому все воспринимается достаточно натурально. Ребенок может играть за любого героя, в том числе и за полуобнаженную и кровожадную женщину - воительницу (так же и против нее), а значит - бить ногами в грудь и живот, становится ей, поверженной, на спину, у-би-вать. Полное равноправие!

Ролевые, аркадные, авантюрные игры (среди младших школьников они называются «ходилки») - это игры - приключения, иногда по мотивам известных литературных произведений и художественных фильмов, например, о Шерлоке Холмсе, и пр. Сюжеты могут быть самые разнообразные. Например, игра с названием «Дьяболо» (ясно, как переводится?): суть ее - игрок охотится за князем мира сего, проходит через все круги ада, настигает его, сражается и, если побеждает, то... оказывается на его месте. Если нет - становится его рабом.

Есть среди игр чрезвычайно умные - такие, как «Цивилизация», по сути дела, это создание собственной версии развития истории: от маленького племени до современного государства. Игра требует определенного багажа знаний и дерзости завоевателя, и тогда история идет другим путем, и для интереса можно играть на стороне, ну, скажем, фашистской

Германии против России. Чувствует себя ребенок при этом властелином мира, заставляя мир жить по своим законам.

Компьютерные игры для детей всех возрастов сегодня оказываются более привлекательным занятием, чем чтение книг и даже поглощение кино-, теле- и видеопродукции, они отвращают от отечественных ценностей, прерывает связь с родными истоками, воспитывает презрение к национальным традициям. Дети оказываются отчужденными от литературного и от национально- культурного наследия, поскольку практически вся эстетика экрана построены на инокультурной (преимущественно американской) содержательной графике образов, персонажей, интерьеров, ландшафтов и пр. Быстро формирующаяся у ребенка психологическая зависимость от игры, сродни наркотической, отчуждает его от живого общения с взрослыми, сужает сферу совместной деятельности ребенка и взрослого в семье. Компьютер вытесняет традиционную игру, в том числе коллективную игру со сверстниками, столь необходимую для его психического развития и личностного становления.

Компьютерные игры способствуют разжиганию пагубных страстей и греховных влечений в ребенке: страсти к наживе, нечистому, нездоровому азарту, забвению заповедей Божиих - добра, красоты, милосердия. Компьютерная графика, созданная на основе инокультурных образцов и моделей, отвращает от отечественных ценностей, прерывает связь с родными истоками, воспитывает презрение к национальным традициям. Психическая мутация, вызванная современной техногенной средой, информационным прессингом, бездушными игрушками, определяет глобальные изменения самого психотипа человека в 21 веке, об этом с обеспокоенностью говорят крупные ученые во всем мире.

Что же можно противопоставить этому чудовищному валу современных игр и игрушек, обрушенному на наших детей? Во-первых, необходимо воссоздание игровой традиции, особенно групповых подвижных игр и игрового детского фольклора. Фольклорная традиция, вобравшая в себя социальный и интеллектуальный опыт многих детских поколений, предоставляет ребенку - дошкольнику или младшему школьнику готовые способы решения жизненных проблем в детском сообществе, а в подростковом возрасте - приобретение психологической независимости от негативных влияний и отстаивание своей позиции. Игрушки - изделия художественных промыслов, являющиеся средством культурно-эстетического развития ребенка, его национального достоинства, должны занять свое подобающее место на прилавках магазинов.

Во-вторых, необходимы меры по защите психического и духовного здоровья ребенка от растлевающего воздействия игрушек и игр (в том числе и компьютерных). В настоящее время отсутствует реальная экспертиза ассортимента игр и игрушек в производстве и торговле, целесообразно активизировать работу Экспертного совета по игрушке при Министерстве образования РФ, региональных комиссий по игрушке и предоставить им соответствующие полномочия.

В-третьих, необходимо объединение усилий специалистов и разработчиков по созданию современных моделей игрушек и игр (в том числе и компьютерных) в соответствии с медицинскими, психологическими и педагогическими, нравственными требованиями. Приоритетными направлениями нам представляется создание игр и игрушек, активизирующих совместную деятельность ребенка с взрослыми и сверстниками с использованием природных материалов: дерева, глины, камней и шишек, кусочков ткани и меха, шерстяной пряжи и картона и пр. В любом случае, сегодня необходимо активно решать эту проблему в интересах будущего, которое мы своими руками создаем сегодня. Или же покупаем в магазине по весьма сходной цене.