

## ВОСПИТАННИКИ ЭКРАНА

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

---

Социальная ситуация развития ребенка в России сегодня отличается особым накалом драматизации: помимо экономических трудностей и политической нестабильности, дегуманизации общественных связей и кризиса семьи, социального сиротства и криминализации общества, современная эпоха “культурного взрыва”, по определению Ю. Лотмана, предъявляет повышенные требования к физическому, психологическому, нравственному и духовному здоровью маленького гражданина.

Показатели психического здоровья неутешительны: растет общая невротизация, психо-соматические и психические заболевания. Причинами этой печальной статистики, как правило, называют социально-экономическое положение: степень материальной обеспеченности детей, состояние детского здравоохранения и развитие сети оздоровительных учреждений, материальные возможности семьи и пр.

Однако, при всей важности подобных мер, они не способны решить кардинально проблему детского здоровья, поскольку не учитывают психологические его параметры ментального и нравственно-духовного свойства.

Показатели нравственно-духовного здоровья ребенка содержат в себе следующие критерии: проявление гуманных отношений ребенка как совокупности его гармоничных отношений к предметному миру, другим людям и себе самому; наличие светлой оптимистической детской картины мира, субъективного психо-эмоционального благополучия, радостного мироощущения и веры в будущее. Сегодня приходится констатировать снижение всех этих показателей качества жизни современного детства.

Важнейшими факторами растущего психологического духовного неблагополучия ребенка являются разрушение существовавших на протяжении тысячелетий естественных институтов социализации семьи и детского сообщества, изменение нравственно-психологического климата в обществе, влияние средств массовой информации и др.

Кризис современной семьи совпал с демографическим кризисом и нарастающей депопуляцией населения России, о которой предупреждали демографы еще 20 лет назад, при низкой рождаемости и высокой смертности, росте разводов, снижения числа браков сегодня “цена ребенка” оказывается очень высока, а ценность детства в обществе оказалась снижена.

В этих условиях наблюдаются существенные деформации внутрисемейных отношений, проявляющиеся во взаимоотношении детей и родителей. Разрыв теплых эмоциональных связей между старшим и подрастающим поколением является причиной эмоционального неблагополучия ребенка в семье.

Анализ известного рисуночного теста “Моя семья” за последние 15-20 лет демонстрирует резкое снижение графических показателей психо-эмоционального благополучия ребенка и его удовлетворенности от принадлежности к семье как социальной группе.

Знаменателен в этой связи анализ детских рисунков “Моя семья” — центральным мотивом которых становятся телевизор и “видак” — именно они, любовно прорисованные детьми, как правило, занимают центральное место в рисунке, как бы символизируя “домашний очаг”, или “членов семьи”, при этом зачастую в ущерб изображению реальных членов семьи, людей вообще. За последние годы возрос процент таких рисунков.

В картине мира современных детей также четко прослеживается тема смерти, которая в последнее время занимает все больше места в картине мира современного ребенка. Эта тема встает не только как “игра в смерть”, в умирание, традиционная для многих культур и в недавнем прошлом для российских детей связанная с игрой в войну. Это не только

виртуальная реальность смерти как убийства, умерщвления, насаждаемая телевидением, видео- и компьютерными играми. Эта проступающая в детских рисунках тема смерти природы и всего живого, тема экологической катастрофы и опустошения в глобальном масштабе.

Другим важнейшим фактором, духовного нездоровья ребенка является дисгармония отношений в системе “ребенок- ребенок”, в детской субкультуре. К сожалению, приходится констатировать, что многие культурные формы, тексты детского фольклора, и пр. либо утрачены, либо находятся в стадии деградации. Например, эволюция детской страшилки от “пугалки” к садистским стишкам свидетельствует о процессах дегуманизации в детской субкультуре, когда остроумная смесь жестокости и радостного смеха ближе ребенку, чем сострадание. Возникновение подобных форм детского фольклора в последние десятилетия, безусловно, свидетельствующих об изменениях детского сознания в сторону его танатизации.

Значение детской субкультуры для полноценного психического развития ребенка в том, что она предоставляет ему особое психологическое пространство, благодаря которому ребенок приобретает “социальную компетентность” в группе равных. Она охраняет его от неблагоприятных воздействий взрослой культуры, она же предоставляет ему “экспериментальную площадку” для опробования себя, уточнения границ своих возможностей, задавая “зону вариативного развития”. С утратой физического пространства игр, группового взаимодействия и общения, какими были московские двory, дети лишились возможности реализации своей групповой жизни, передачи всего богатства форм детской субкультуры. Следствием этого стал рост детских неврозов, психических заболеваний и криминализация детской жизни; по принципу: “у детей отняли двory, и они заняли подвалы”

По мнению 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, мучительством животных, а то и людей, бессмысленное разрушительство и т.п. Необходимо спасение и возрождение традиционных народных игр — генетического фонда игровой культуры каждого народа”.

Проведенное недавно психологическое исследование Е.О. Смирновой в детских садах показало, что на вопрос “Во что ты любишь играть?” 5% детей 4-6 лет вообще не могли назвать ни одну игру, 4% назвали компьютерные игры, четверть детей вместо игры называли игрушки (машинки, трансформеры, куклы Барби), которыми они просто манипулировали, и большинство детей называли какие-то подвижные игры типа салок и прятки, но правила игры (самое главное, ее смысловой стержень) сформулировать смогли лишь некоторые. Из игры уходит ее правилосообразность и соотносимость с образом идеального взрослого.

К сожалению, совсем исчезли групповые игры — воздух детской жизни старших поколений, такие, как «Казачьи разбойники», «Бояре», «Жмурки», «Лапта» и пр. 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 оказались вычеркнуты из детской жизни.

В то же время повсеместно расширяется повальное увлечение детьми всех возрастов компьютерными играми. Компьютерные игры сегодня оказываются более привлекательным занятием для детей, чем чтение книг и даже поглощение кино-, теле- и видеопроизведений, они отвращают ребенка от отечественных ценностей, воспитывают презрение к национальным традициям. Дети оказываются отчуждены от литературного и от национально-культурного наследия, поскольку практически вся эстетика экрана построена на инокультурной (преимущественно американской) содержательной графике образов, персонажей, интерьеров, ландшафтов и пр. Компьютерные игры способствуют разжиганию пагубных страстей: страсти к властолюбию и тщеславию, наживе и нездоровому азарту, лжи, жестокости.

Быстро формирующаяся у ребенка психологическая зависимость от компьютерной 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.

Как показали исследования, родители весьма беспечно относятся к увлечению детей компьютерными играми. Лишь 23% родителей не одобряют долгое сидение за компьютером, а большинство считает, что компьютер “развивает быстроту реакции, память и мышление, учит логике и сообразительности”. За последние всего 5-7 лет возникла целая субкультура приверженцев компьютерных игр: издаются десятки специальных газет и журналов, в больших городах действуют компьютерные клубы, в которых игроманы младшие школьники, подростки, юноши общаются на своем языке, имеют свою символику, клички, собираются в “кланы”.

Даже наблюдающие за игрой могут испытывать сильнейшее эмоциональное напряжение. Вот что написала молодая мама в журнал “Навигатор игрового мира”: “Я мать двоих сыновей, и я тихо шалею, глядя на то, как на глазах у старшего сына (2,5 года) отец расстреливает очередное живое существо, пусть виртуальное, пусть даже монстра. Но сын-то в это верит!.. Виртуальная смерть на экране — он же в нее верит, кричит “папа, не надо!” Пока еще, слава Богу, он не привык к этому зрелищу, оно еще не стало для него чем-то нормальным. Да вот только грань эта недалеко, особенно на фоне происходящих вокруг событий... Я постараюсь, чтобы “Квейк” и подобные игры добрались до моих детей как можно позже...”.

Уже сегодня компьютерная игра становится, наряду с телевидением, серьезным фактором всеобъемлющего воздействия — своего рода телеэкранной социализацией современного ребенка.

Исследователи детства и практики отмечают обусловленный информационной средой небывалый рост детской агрессивности в различных сферах отношений: к окружающей среде (вандализм), к социальному миру слабых (малышей, стариков), жестокость к близким братьям и сестрам, собственным родителям, что свидетельствует о дегуманизации отношений в детской субкультуре и ее криминализации.

В фантастическом рассказе Рэя Бредбери “Вельд” описывается история, как в будущем веке любящие родители для своих двух детей приобретают в игровую комнату, чудо техники - имитатор настоящего африканского вельда с дикими львами. Эта виртуальная реальность так захватывает детей, что обеспокоенные мама и папа начинают ограничивать время игр. Коварные дети избавляются от родителей, заперев их в игровой комнате, в которой виртуальные львы, материализовавшись, превращаются в настоящих...

Экранные теле- видео- и компьютерные образы, запечатлеваясь в детском сознании, из источника информации превратились в источник трансформации картины мира современного ребенка, знаменуя собой переоценку традиционной системы ценностей и образа жизни. Это следующие духовные подмены:

а) мозаичность, “распадаемость” образов как агрессия по отношению к живым существам и материальным предметам — вместо ценности живого и целостного мира. Клиповые технологии формирует «клиповое сознание», ориентированное на деструкцию и виртуальность;

б) конвейер шаблонных приемов и образов порождает китч вместо высокой эстетической потребности ребенка в прекрасном;

в) облегченное отношение к жизни и смерти вместо благоговения перед их тайной; размывание границ дозволенного в представлениях о моральном поведении вместо четкой системы заповедей (“если Бога нет, то все дозволено”);

г) ранняя сексологизация и эротизация детского сознания вместо целомудренного отношения к интимной сфере жизни;

д) инокультурные нормы и образцы вместо национальных традиций и ритуалов (например, предприимчивые герои мультфильмов Диснея вместо образов русских сказок

или чудовищные игрушки типа Барби, воплощающие архетип блуда, вместо кукол - голышей, воплощающих исконный архетип материнства).

Таким образом, экран для современного ребенка является не столько информатором и источником построения картины мира, сколько ее конструктором, агрессивно программирующим образ жизни, “новую мораль” и систему ценностей.

Предельно рельефно трансформация детской картины мира в последние годы заметна по детским рисункам. Вот, например, рисунки, представленные детьми одной из школ Подмосковья на конкурс “Салют Победы”, посвященный Великой Отечественной войне. Конкурс предваряла большая подготовительная работа взрослых: рассказы ветеранов войны, изучение истории войны на уроках, чтение книг, демонстрация фильмов о войне и пр. После нескольких недель такой подготовки дети принесли свои рисунки. Когда ошеломленная учительница спросила девочку, глядя на портрет убийцы-маньяка из фильма: “Это разве герой войны?”, получила ответ: “А разве не похоже? Ребятам понравилось” (на рисунке Надежды С. (12 лет), представленном на конкурс “Салют Победы”, посвященный Великой Отечественной войне - портрет Фреди Крюгера из телевизионного триллера).

Таким образом, следует констатировать существенные изменения в конце 90-х годов социальной ситуации развития ребенка - системы отношений ребенка к миру, другим людям и себе самому. В первую очередь, это касается проявления межличностных гуманных отношений внутри детской группы, отношений, при которых другой человек, сверстник, является ценностью, и его переживания приобретают для ребенка личностный смысл, побуждающий к проявлениям сострадания его неудачам и сорадования его успехам.

Подчеркнем еще раз: без таких отношений невозможно адекватное личностное развитие ребенка и его становление в обществе. В силу изменения ориентации воспитания с коллективистской на индивидуалистскую модель, ослабления игровых интерактивных форм совместной деятельности (построенных по формуле “один за всех и все за одного”) в пользу коактивных ее форм (в соответствии с формулой “рядом, но не вместе”), и других факторов социального, политического и психологического планов приходится признать заметную дегуманизацию отношений в детской среде. Это выражается в крайних формах: в росте детской жестокости и подростковой преступности, а также общей криминализации детской субкультуры: ее языка, игровых форм общения, общих установок

Личностное становление современного ребенка происходит под все возрастающим влиянием информационной среды и прежде всего экрана - телевизионного, видео и компьютерного. Экран как генерированный «совокупный» взрослый трансформирует детскую картину мира в направлениях: меркантилизации детского сознания, выражающейся в преувеличенном отношении к деньгам, желании обогащаться любыми способами, не только заниматься бизнесом в будущем, но “работать в мафии”.

Во-вторых, в вестернизации, за которой стоит культ силы, экспансии, агрессии в сочетании с романтизацией криминальной жизни с подавляющим преобладанием западных образов и моделей.

В-третьих, в детской картине мира нарастает тенденция к танатизации - мотивам смерти, гибели всего живого на земле, уничтожению природы, экологической катастрофы, но и отношению к собственной смерти - как к чему-то обыденному; отмеченная нами тенденция к сексуализации сознания как циничному отношению к интимной стороне жизни взрослых, преждевременной озабоченности вопросами секса, порнографизации языка и пр.

И, наконец, демонизации детского сознания, когда демонические образы активно внедряются в сознание, как бы подготавливая его к визуализации демонического содержания мира и его реализации в жизни.

На пороге третьего тысячелетия все более очевидно, что формирование гармоничных (гуманных) отношений ребенка становится основной целью его воспитания в семье и детской группе; достижение этой цели невозможно без разгадки “тайны детства”, понимания и сохранения детской субкультуры мощного потенциала новых путей развития человечества.