

Вредные игрушки: наносят ли игрушки психологический урон ребенку.

*Составил: заместитель заведующего
Волынкина Екатерина Александровна*

Сами по себе игрушки не провоцируют неврозы и психозы, не делают детей тревожными или агрессивными, не вызывают привыкания. Однако они могут усугублять уже существующие проблемы в поведении ребенка.

Игрушки – часть социокультурного пространства. Это персонаж, образ, биография. И именно этот контекст, заложенный в конкретную игрушку, может усугублять проблемы ребенка. Дело в том, что игрушки – партнеры ребенка по его ведущей деятельности – игре. Дети отождествляют себя с персонажами, копируют их внешний вид и поведение. Нередко ребёнок играет со страшной игрушкой нежно,

качает и ухаживает за оборотнем, сажает Хагги Вагги на кукольное чаепитие. Бывает, ребенок атакует другого нестрашной игрушкой, например, бьет совком или куклой. Дело вовсе не в игрушке, а в состоянии ребенка. Если на ребенка кричат, обижают, пугают, он найдет для себя «психологическую анестезию»; агрессивные игры с любимыми игрушками, уход в онлайн-пространство.



В раннем возрасте (1-3 года) это предметно-манипулятивная игра – манипуляции с предметами, которые помогают понять их свойства. Малыши катают машинки, шуршат пакетом, вкладывают детали и фигурные прорези. Затем у ребенка формируется новообразование «Я сам». Он стремится выполнять взрослые дела, но по-своему, по-детски. После кризиса 3 лет приходит новый вид игры – сюжетно-ролевая. Это игра с ролями, правилами и сюжетом. Она сохраняет свою значимость на всем протяжении дошкольного детства (3-6 лет). Сюжетно-ролевая игра нужна и младшим школьникам.

Игра почти невозможна без предмета. Основные игровые предметы – это игрушки. Они наполняют жизнь ребенка образами. История и внешний вид игрушки – тоже образы. Адаптироваться к жизни ребенку помогают простые, добрые, светлые образы. Если игрушка своим внешним видом или биографией рассказывает о зле, боли, агрессии, ненормальности, она становится психологически вредной.

Игрушки отражают детские и подростковые субкультуры. Их содержание косвенно через игрушки может пытаться навязывать какой-то эмоциональный фон, какую-то норму.

Примеры потенциально вредоносных для ребенка

Странные игрушки «с подтекстом». Это игрушки, которые напоминают традиционные, но значительно отличаются от них какой-либо яркой и меняющей дух игрушки деталью. Например, куклы в гробиках, плюшевые медвежата с подчеркнута выделенными половыми признаками. Они наносят вред двойными смыслами. Любая игрушка несет психологическую и педагогическую нагрузку – она побуждает к какой-то деятельности, помогает освоить социальные роли, ориентироваться в мире человеческих отношений понятий, деятельностей. Детям нужны понятные, внятные образы и послания. Игрушки «со странностью» путают, дают ребенку противоречивые сигналы.

Хоррор-игрушки. У них зубастые, иногда окровавленные пасти, огромные когти, кишки наружу, они издадут жуткие звуки, они мертвые и т.д. Это могут быть персонажи ужастиков или страшных электронных игр. Часто у такой игрушки особая биография: откуда она взялась, как ведет себя в мире. Например, история об игрушке, которая стала такой из-за аварии на игрушечной фабрике и теперь поедает других, - Хагги Вагги. Или игрушечный ходячий зомби, задача ребенка – застрелить его, иначе он съест мозги каждого, кого поймают. Вред хоррор-игрушек состоит в пополнении страшных и агрессивных образов в сознании ребенка. Накапливается все больше и больше потенциально пугающих объектов, историй, рисков. Это может не только повышать подверженность ребенка эмоциональным расстройствам, но и приучать к агрессии как норме отношений.



Игрушки, в которых стерта грань добра и зла. Бездуховные игрушки, стирающие грань добра и зла, могут наносить вред духовному, нравственному развитию ребенка. Ему становится сложнее понять, что хорошо, что плохо.

Детям как будто с детства вкладывается мысль, что зло, если присмотреться, привлекательно. Примеры таких игрушек: куклы-вампиры, игрушечный Чаки, игрушечные черти.



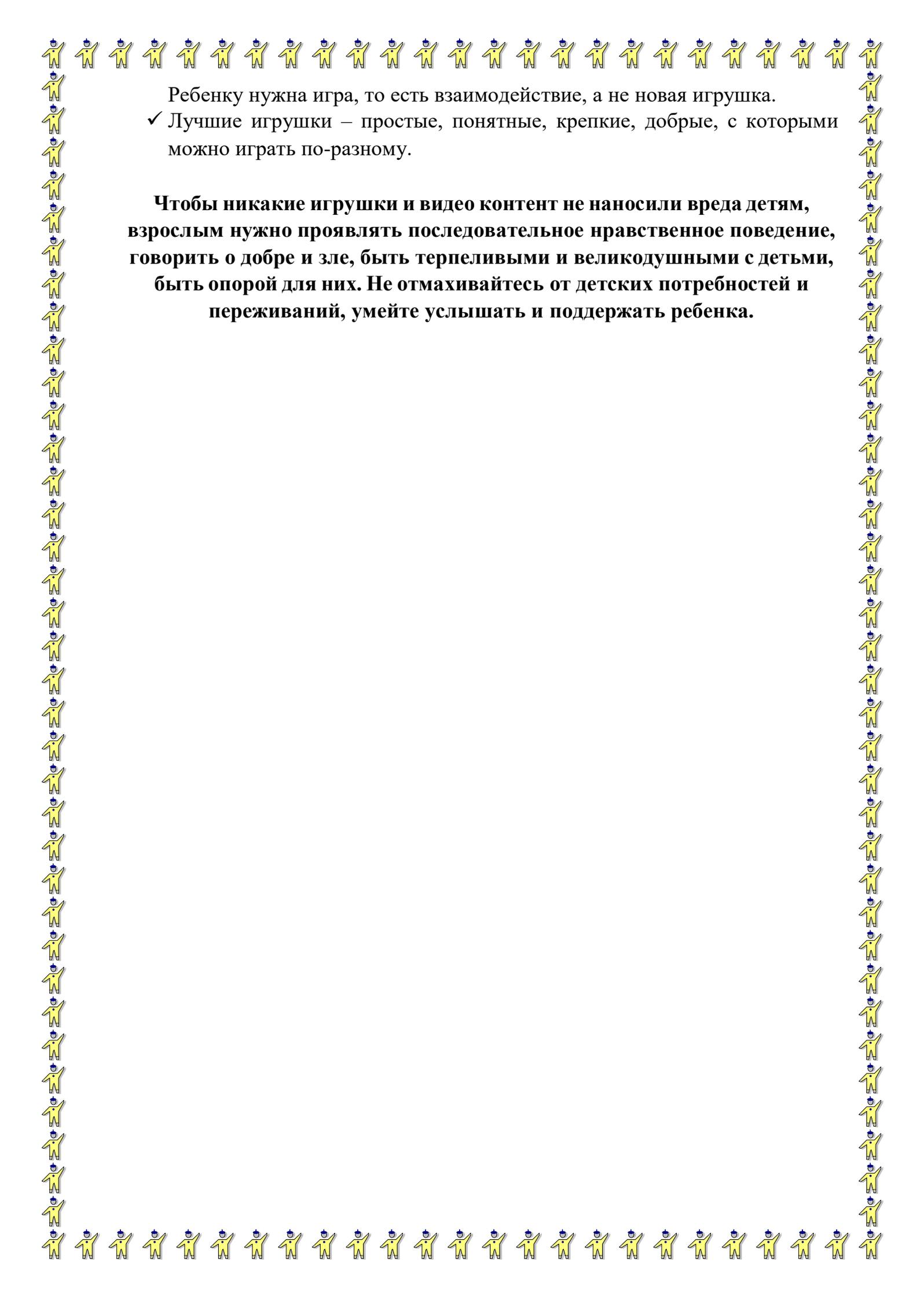
Если игрушка пополняет количество невротизирующих, пугающих образов у ребенка, нагружает его психику негативом, она наносит ему психологический вред. Это всегда индивидуально. Эмоционально неустойчивый, тревожный, склонный у страхам ребенок может бояться истории, которую узнал об игрушке, ее внешнего вида.



ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ ПО ВЫБОРУ ИГРУШЕК

Чтобы не снабдить ребенка игрушками, которые могут нанести ему психологический вред, помните:

- ✓ Если игрушка пополняет количество невротизирующих, пугающих образов у ребенка, нагружает его психику негативом, она наносит ему психологический вред
- ✓ Дети хотят некоторые игрушки, чтобы не отличаться от сверстников. Довольно часто дети, у которых есть такая игрушка, для игры выбирают другие.
- ✓ Всегда задавайте себе вопрос, с какой целью приобретаете какую-либо игрушку. Детей радуют не только игрушки.
- ✓ Не игрушка или мультфильм делают ребенка агрессивным, тревожными или зависимым от гаджета, а его человеческое окружение.



Ребенку нужна игра, то есть взаимодействие, а не новая игрушка.

- ✓ Лучшие игрушки – простые, понятные, крепкие, добрые, с которыми можно играть по-разному.

Чтобы никакие игрушки и видео контент не наносили вреда детям, взрослым нужно проявлять последовательное нравственное поведение, говорить о добре и зле, быть терпеливыми и великодушными с детьми, быть опорой для них. Не отмахивайтесь от детских потребностей и переживаний, умейте услышать и поддержать ребенка.