

Н. С. Денисенкова, Т. Н. Счастливая

# Современная игрушка: бедствие или культурная реальность



**Денисенкова Наталья Сергеевна** – кандидат психологических наук, доцент кафедры психологии развития факультета социальной психологии МГППУ (Москва, Россия)



**Счастливая Тамара Николаевна** – кандидат психологических наук, профессор кафедры социальной психологии развития МГППУ (Москва, Россия)

*Статья призвана помочь родителям разобраться в том, какое значение имеет игра и игрушка в жизни современного дошкольника, какие игрушки помогают ребенку войти в мир человеческой культуры, какова роль взрослого в развитии игровой деятельности. Рассматриваются психологические подходы к пониманию роли игры и игрушки в становлении личности и интеллекта ребенка, развитии его общения со взрослыми и сверстниками. Показывается, что внешний вид игрушки и ее функции определяются с одной стороны социокультурной реальностью, с другой – потребностями самого ребенка. Авторы, анализируя предпочтения современных мальчиков и девочек, предлагают преодолеть стереотипы в выборе игрушек. Рассматриваются зоны риска и ресурсы современных игрушек, компьютерных и других игр. Даются рекомендации о том, как правильно подобрать игрушку, учитывая психологию дошкольника.*

**Ключевые слова:** игра, игрушка, психологическое значение современной игрушки, социокультурное влияние, потребности ребенка, родительская позиция.

## A Modern Toy: the Bane or Blessing of Cultural Reality?

**Natalia S. Denisenkova**, PhD in Psychology, Associate Professor, Department of Developmental Psychology, Faculty of Social Psychology, Moscow State University of Psychology and Education (Moscow, Russia)

**Tamara N. Schastnaya**, PhD in Psychology, Professor, Department of Developmental Psychology, Faculty of Social Psychology, Moscow State University of Psychology and Education (Moscow, Russia)

*The article is designed to help parents understand what role games and toys play in a preschooler's life, which toys help a child enter the world of human culture, what role an adult plays in the development of play activities. Psychological approaches to the understanding of the importance of games and toys in developing a child's personality and intelligence are considered. It is demonstrated that the outward appearance of a toy and its functions are defined, on the one hand, by the social and cultural realities and, on the other, by the needs of the child himself. By analyzing the preferences of today's boys and girls the authors propose that stereotypes in choosing toys to be overcome. The article considers the risk zones and resources of modern toys, computer and other games. It provides recommendations on how to choose the toy considering a preschool child's psychology.*

**Keywords:** game, toy, psychological significance of modern toys, socio-cultural impact, a child's needs, parental position.



Трудно встретить родителя, который бы не знал о том, что игра и игрушки очень важны для развития дошкольника. Одни родители ориентируются при выборе игр и игрушек на рекомендации педагогов и психологов. Другие полагают, что это чисто теоретические построения, не имеющие отношения к реальной жизни. Третьи хотят, чтобы у ребенка было как можно больше разнообразных игрушек. Четвертые считают, что самое главное – принимать участие в детской игре, остальное определится в ее процессе. Всех вариантов родительского отношения к данному вопросу не перечислишь. Важно, что благодаря длительному психолого-педагогическому просвещению дошкольное детство стало прочно ассоциироваться с игрой, а родители озадачены выбором правильных игрушек (Осорина М.В., 2009; Поливанова К.Н., Вопилова И.Е., Нисская А.К., 2015; Смирнова Е.О., Галигузова Л.Н., 2005; Собкин В.С., Скобельцина К.Н., Иванова А.И., Верясова Е.С., 2013).

Исследования, посвященные изучению мнения родителей о том, зачем ребенку нужно играть, какова роль игры в психическом развитии, как подбирать игрушки в соответствии с возрастом, какие игрушки обязательно должны присутствовать в жизни ребенка, показали наличие противоречивых точек зрения (Аррюс-Реведи Ж., 2015; Смирнова Е.О., 2009; Майофис М., Кукулин И., 2010; Смирнова Е.О., 2006; Собкин В.С., Скобельцина К.Н., Иванова А.И., Верясова Е.С., 2013; Sobkin V.S, Skobeltina K.N., 2012).

В одной статье невозможно рассмотреть все многообразие проблем, касающихся значения игры и игрушки в жизни ребенка. Основные вопросы, которые сегодня родители ставят перед собой и задают психологам и педагогам, можно сформулировать примерно следующим образом.

Как меняется игра и игрушка сегодня? Какую роль играет взрослый? Какие современные игрушки способствуют развитию ребенка, помогают ему войти в мир человеческой культуры, а какие мешают? Какие предметы должны быть доступны ребенку, чтобы использовать их в игре? Попробуем посмотреть на проблему детской игры в этом ракурсе.

Прежде всего, вспомним, какое место занимает игра в жизни ребенка.

Обратимся к теории детской игры в психологии. Интерес к детской игре возник достаточно давно. Начало разработки **теории игры** обычно связывают с именами Ф. Шиллера,

Г. Спенсера, В. Вундта, которые констатировали, что игра является частью многих сторон жизни и нуждается в изучении. В конце XIX века немецкий ученый, один из основателей теории игры, К. Гросс высказал мнение о том, что игра служит подготовкой к трудовой деятельности во взрослой жизни; в игре ребенок, упражняясь, совершенствует свои способности. Он утверждал, что игра важна и для взрослых, которым она служит и отдыхом, и возможностью получить то, чего не хватает в реальной жизни. Другой немецкий исследователь игры К. Бюлер видел назначение игры в том удовольствии, которое она приносит, независимо от результата. Представители психоаналитического направления видели в игре возможность разыгрывать и переживать то, на что накладываются ограничения обществом. Так З. Фрейд отмечал, что игра детей находится под влиянием желания, доминирующего в их возрасте, – стать взрослым и делать так, как это делают взрослые. Заметим, что эти желания возникают по мере развития отношений ребенка и окружающих его взрослых.

Отечественная психологическая школа считает игру основной движущей силой развития дошкольника (Выготский Л.С., 2001; Рубинштейн С.Л., 2002; Эльконин Д.Б., 1999). В игре развиваются высшие психические функции и личность ребенка: восприятие, мышление, внимание, речь, память, воображение, произвольность, иерархия мотивов, рефлексия, сочувствие и др. Игра глобально меняет ребенка. В ней он взрослеет, решает задачи, которые в обыденной жизни ему не по силам, «становится на голову выше самого себя» (Выготский Л.С., 2001). Л.С. Выготский, один из основателей отечественной психологии, отмечал, что игра есть источник развития и создает зону ближайшего развития ребенка (Выготский Л.С., 2001). Воображаемые действия и ситуации, образование жизненного плана, волевых мотивов возникают в игре и являются источником и движущей силой дальнейшего развития ребенка. Другой видный отечественный психолог, Д.Б. Эльконин отмечал, что игра – ведущая деятельность дошкольного возраста, т.е. она не просто занимает значительное время в жизни ребенка, но и внутри нее формируется личностная, интеллектуальная и социальная сферы, складываются процессы и качества, необходимые для всей последующей жизни (Эльконин Д.Б., 1999).

Подражание взрослому, «примеривание» на себя взрослых социальных ролей и отношений приводит к тому, что дети реализуют свою

потребность действовать как взрослый в придуманном, фантазийном мире. Они не только имитируют поведение взрослого, но и моделируют его жизнь, мотивы, действия. Для того чтобы ребенка приняли в игру, ему приходится соблюдать множество правил, подчиняться общему сюжету, требованиям роли. Следовательно, можно говорить о том, что именно в игре складывается умение контролировать свое поведение, предвидеть последствия своих поступков.

Особое значение имеет игрушка, как одна из важных составляющих игровой деятельности. Игрушки трансформировались вместе с человечеством. Первоначально дети использовали в игре бытовые предметы и орудия труда, так как основной задачей игры на ранних этапах развития человечества являлось постепенное овладение ребенком трудовой деятельностью. Затем на смену реальным предметам приходят их уменьшенные копии – игрушки. Ребенок уже не просто учится обращаться с орудиями труда, а имитирует саму деятельность и возникающие при этом отношения. Игрушки в жизни ребенка появляются тогда, когда по мере усложнения орудия труда их уменьшенные формы перестают отвечать первоначальному назначению. Уменьшенная лошадь, соха и др. не могут выполнять свою основную функцию и становятся игрушками, цель которых подготовка к вхождению в мир взрослых (Эльконин Д.Б., 1999). В результате игрушки постоянно меняются. Они развиваются вместе с человеческим обществом, приспособляясь к новым задачам (Комарова Г.А., 2014; Мид М., 1988; Кон И.С., 1992).

Помимо реальных предметов в игре одни предметы используются вместо других: палка может быть лошадкой и прутиком, погоняющим лошадь, кружок может быть тарелкой, блинчиком, капустным листом и т.д. Умение использовать многофункциональные предметы в различных качествах является важной ступенью в развитии психики, а именно в становлении знаково-символической функции сознания. Ребенок начинает использовать предметы-заместители, впервые он понимает, что название и функции могут быть символически перенесены на другой предмет (Выготский Л.С., 2001). Так, щетка для волос становится микрофоном, одуванчик – принцессой, палочка – мобильным телефоном. Перенос значения одного предмета на другой в соответствии с сюжетом игры приводит к развитию воображения, новообразования дошкольного возраста (Выготский Л.С., 2001; Рубинштейн С.Л., 2002).

Следовательно, можно говорить, что игра является не просто забавой, а неотъемлемым этапом в жизни человека. Это деятельность, внутри которой формируется человек. Мы, конечно, не смогли подробно проанализировать значение игры для развития ребенка, а лишь обозначили основные теоретические подходы к игре и те изменения, которые происходят с детьми благодаря этой удивительной деятельности.

Очевидно, что в связи с этим одним из основных образовательно-воспитательных вопросов является выбор игрушки.

Мы уже говорили, что производство игрушек всегда отражало изменения, происходящие в социуме. Осваивая новые игрушки, дети готовятся к будущему, учатся тому, что их родители осваивают лишь во взрослой жизни. Именно поэтому дети, вырастая, гораздо успешнее входят в современный предметный мир, осваивают новую реальность. Все это обеспечивает не только успешность молодого поколения, но и развитие цивилизации. Причем процессы эти происходят все быстрее. Так бурное развитие промышленности, освоение электричества в начале XX в. привело к постепенному вытеснению механической игрушки. Дети, игравшие в пришедшие им на смену электрические игрушки, становятся родоначальниками научно-технической революции. Начало XXI века ознаменовалось вторжением электронных игрушек и компьютерных игр. Еще совсем недавно мы удивлялись тому, как легко младенец, не умеющий говорить, управляет с пультом от телевизора, делая это лучше, чем многие взрослые. Для молодых людей компьютер, гаджеты и другая электронная техника – составная и естественная часть жизни, обеспечивающая им успешность в работе и комфорт в обычной жизни. А ведь все это начиналось в раннем детстве с ловкого управления телевизионным пультом и джойстиком. Это поколение уже в 25 лет может создать собственную империю («В Контакте», «Facebook» и т.д.). Какими же темпами будут идти вперед современные малыши, «цифровые аборигены», которые быстрее мам (не говоря уже о бабушках) осваивают смартфон и планшет.

Мы, отнюдь, не призываем к бесконтрольному допуску детей к компьютерным технологиям, что, по-видимому, является очень вредным для здоровья и психики. К сожалению, сегодня ребенок дошкольного возраста может до трех часов в день проводить за компьютером, ноутбуком, планшетом, смартфоном или телевизором (Zulfu Genc, 2014). Настоящая игра, выбор игровых сюжетов, вживание в роль,



соблюдение правил – все это необходимо для социализации ребенка. Современные технологии нередко мешают физическому развитию, развитию творческих способностей, произвольности, а главное, могут нарушать общение с окружающими людьми.

Тема сложнейшая. Хотелось бы лишь обратить внимание на то, что убрать эти технологии из жизни невозможно, это отбросит наших детей и наше общество назад. Важно разумно и внимательно относиться к играм и устройствам такого рода, ограничивая время, проведенное с компьютером, подбирая адекватные возрасту игры и обучающие игрушки, учитывая особенности самого ребенка, его потребности и возможности. Иными словами, взрослые и прежде всего родители обязаны воспринимать компьютер как лекарство, которое может принести пользу, а может отравить жизнь.

Примеров активного влияния культуры и технического развития общества на детские игрушки и предпочтения детей можно привести еще множество. 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, телепередач, 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 (Собкин В.С., Скобельцина К.Н., Иванова А.И., Верясова Е.С., 2013). Например, популярная кукла Барби стала многонациональной. Барби бывают с четырьмя типами фигуры, семью от-

тенками кожи, 22 вариантами цвета глаз и 24 прическами. Есть серии кукол, изображающих героинь популярных мультфильмов: “Winx”, “My Little Pony”, “Nevy Star Dolls” и др., которые, как и Барби, помогают сориентироваться в идеалах красоты, женственности, гендерных стереотипах.

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, похожая, скорее, на героиню подиума «plus size».

Очень показательным представляется проникновение в детский мир такой тенденции современной культуры, как интерес к мистике. Куклы Monster High, при виде которых становится не по себе даже взрослым, стали самыми популярными игрушками современности. Предысторией для их создания стал мультфильм, герои которого учатся в школе монстров, обладают магическими способностями и весьма неординарным внешним видом. Несмотря на испуг родителей и общественности, все они всего лишь еще одна модификация традиционной куклы, но наделенная некоторыми неординарными чертами внешности. Пройдет интерес к вампирам и ведьмам, исчезнут куклы Monster High.

Привлекательными остаются пупсы, имитирующие младенцев. Другими становятся материалы, усиливается анатомическое сходство с новорожденными: от целлулоидных к резиновым, а от них к Бэйби бон и их разновидностям. Возможное «поведение» пупсов становится просто безграничным: они пьют, ходят в туалет, плачут, разговаривают, требуют вни-



мания. Можно предположить, что такое разнообразие и его востребованность связаны с повышенным интересом к родительству в современном обществе.

Даже те немногочисленные примеры, которые мы привели, показывают, что современные девочки предпочитают кукол, отвечающих современным культурным и социальным тенденциям.

Мальчики тоже не отстают. Хотя любимыми игрушками на протяжении десятилетий остаются персонажи блокбастеров: Человек-паук, Мегатрон (или другие герои «Трансформеров»), Бэтмен, Халк и др., с каждой новой серией появляются современные модификации (Sobkin V.S, Skobeltina K.N., 2012). Интерес взрослых к преодолению границ человеческих возможностей, волшебному моментальному решению проблем, желание добиться справедливости, победить зло, получить яркие впечатления приводит к тому, что предпочтения отдаются супергероям, героям-монстрам, чей вид часто пугает.

Машины и оружие также традиционно являются предметами мальчишеского восторга и желанными игрушками. Разнообразие и того и другого в мире взрослых огромно. Подражание «мачо», непобедимым воинам, супергероям и другим мужским архетипам естественно для мальчика и необходимо для его взросления, половой идентификации. Проблемы начинаются тогда, когда жестокие игры становятся лишь каналом, через который проявляются на-

пряжение, стресс, страх, чрезмерная агрессия, которые провоцируют не игрушки, а поведенческие и этические стереотипы, нормы и ценности, принятые в семье или детском саду.

Еще одним фактором, определяющим ассортимент игрушек, стала ориентация на маркетинговую успешность и законы рыночной экономики, а не традиционные интересы детей. К примеру, День святого Валентина. Количество проданных за предпраздничные дни игрушек и сувениров исчисляется миллионами. Если бы не массивная реклама и общественный ажиотаж, вряд ли дошкольник решил бы дарить валентинки своим друзьям и подругам, ведь романтические отношения скорее сфера интересов подростков.

То же самое можно сказать и о выпуске игрушек, приуроченных к выходу мультфильмов или полнометражных фильмов. «Храброе сердце», «Рапунцель», «Миньоны» и другие персонажи рекламируются на всех телевизионных каналах и на рекламных щитах по всему городу. Ребенку трудно остаться равнодушным к такой привлекательной «массивной 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.

Однако не стоит занимать круговую оборону от окружающего мира. Совершенно не обязательно отгораживаться от «вредной» совре-



менной поп-культуры, предлагая ребенку только старые, хорошо зарекомендовавшие себя традиционные игрушки и игры. Маленький человек тоже субъект общественных отношений и должен расти включенным в окружающую его действительность. Иначе, оказавшись без наставлений родителей в подростковом возрасте, он не сможет самостоятельно ориентироваться, будет чувствовать себя изгоем. Взрослому мужчине или женщине, не проигравшим в детстве различные стереотипы поведения, будет сложно адаптироваться в социуме, они могут быть не понятыми и не понятными для своих сверстников.

Опора на популярные сюжеты современной мультипликации, использование игрушек-персонажей позволяет ребенку самому организовать игру по мотивам увиденного, модифицировать усвоенные сюжеты, создать общее игровое пространство с другими детьми.

Хочется обратить внимание читателей на то, что игра современного ребенка не всегда организована взрослым. Детям предлагаются те игрушки, которые отвечают запросам современной культуры и социума в широком смысле слова. Так, вопреки традиционным представлениям, сотрудничество со взрослым не всегда есть единственный источник игры. Ребенок и компьютер взаимодействуют непосредственно, сама игрушка задает способ игры. С одной стороны, это поддерживает самостоятельность ребенка и позволяет развиваться без участия родителя, с другой, через игрушку ребенок «общается с чужими людьми» (программистами, инженерами, дизайнерами). Это далеко не всегда приемлемо или совпадает с траекторией развития, выстроенной родителями.

Однако именно родители решают, какие игрушки будут в комнате их малыша. Не следует забывать, что игрушка – транслятор ценностей, посланец мира взрослых. Покупая игрушку, вы показываете, что для вас важно, что нравится, каким вы хотите видеть ребенка. Продуманная покупка игрушек уберечь 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, чужих людей, преодолеть застенчивость, робость, неуверенность в себе или решить другие личностные проблемы?

Хороших вам игрушек и счастливых часов, проведенных в совместной с ребенком игре. ■

## Литература

1. *Аррюс-Реведи Ж.* Незрелые родители и взрослые дети. – СПб.: Питер. 2015. – 320 с.
2. Во что играют наши дети? Игры и игрушки в зеркале психологии / Под ред. Е.О. Смирновой. – Москва: Ломоносовъ, 2009. – 224 с.
3. *Выготский Л.С.* Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Психология развития. – СПб, Питер. 2001. С.56–79.
4. *Комарова Г.А.* Этнография детства: междисциплинарные исследования. Изд. 2-е, доп. – М.: ИЭА РАН, 2014. – 160 с.
5. *Майофис М., Кукулин И.* Новое родительство и его политические аспекты // Contra. 2010. Т. 14. № 1–2. – С. 6–17.
6. *Мид М.* Культура и мир детства. – М.: Наука, 1988 – 429 с.
7. *Осорина М.В.* Секретный мир детей в пространстве взрослых. – СПб.: Питер. 2009. – 304 с.
8. *Поливанова К.Н., Вопилова И.Е., Нисская А.К.* Образовательные программы для родителей: история и современные тенденции // Педагогика. – 2015. – №7. – С. 95–101.
9. *Рубинштейн С.Л.* Основы общей психологии. – СПб.: Питер, 2002 – 652с.
10. *Смирнова Е.О., Галигузова Л.Н.* Состояние игровой деятельности современных дошкольников // Психологическая наука и образование. – 2005.– № 2. – С. 76–86.
11. *Смирнова Е.О.* Дошкольник в современном мире. – М.: Дрофа, 2006. – 272 с.
12. *Собкин В.С., Скобельцина К.Н., Иванова А.И., Верясова Е.С.* Социология дошкольного детства. Труды по социологии образования. Т. XVII, Вып. XXIX. – М.: Институт социологии образования РАО, 2013. – 168 с.
13. *Эльконин Д.В.* Психология игры. – 2-е изд. – М.: Гуманит. центр. Владос, 1999. – 363 с.
14. Этнография детства / Под ред. И.С. Кона. – М.: Наука. 1992. – 270 с.
15. Homo ludens. Человек играющий / Сост., предисл. и пер. с нидерл. Д.В. Сильвестрова; Коммент., указатель Д.Э. Харитоновича. – СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. – 416 с.
16. *Sobkin V.S, Skobeltina K.N.* Play Activity of Preschool Children: Joint Play with parents, Game Preferences and Favorite Toys // Журнал Сибирского федерального университета. Серия «Гуманитарные науки». – 2012. – Т.5, №11. С. 1602–1616.
17. *Zulfu Genç.* Parents' Perceptions about the Mobile Technology Use of Preschool Aged Children. // Journal of Procedia – Social and Behavioral Sciences Volume 146, 2014. PP. 55–60.

Статья поступила в редакцию 14.02.2016 г.