Современные детские игрушки: стоит ли беспокоиться родителям?

В магазинах есть игрушки («Хагги-Вагги», «Киси-Миси», «Картун кэт», «Сиреноголовый», «Поезд пожиратель» и пр.), внешний вид которых некоторые родители находят пугающим, отталкивающим, жестоким. Есть широко распространенное мнение, что эти игрушки меняют ребёнка, делают его беспокойным, агрессивным, эмоционально отрешённым, замкнутым и пр.

Если взглянуть на происходящее с научной точки зрения, то прежде чем выносить однозначный вердикт таким игрушкам, давайте попробуем разобраться с историей их возникновения, причинами детского интереса и его последствиями.

Пожалуй, одним из самых популярных персонажей является «Хагги-Вагги» (от англ. to hug — «обнимать») – это человекоподобное существо, имеет синий мех, треугольную голову и огромную улыбку с несколькими рядами острых зубов. Появился он как злодей в хоррор-игре (ужастик). Со временем он приобрёл большую популярность, и освободился от своих создателей, превратившись в продукт народного творчества, воплощённый в мультфильмах, клипах, блогах, которые ведут не только дети, но и их родители, в мемах, и, наконец, в физическом облике на прилавках магазинов.

Важно отметить, что независимые «народные авторы» наделяют «Хагги-Вагги» довольно разным характером. Так, у одних он добродушный и заботливый. Правда в него иногда вселяется злость в виде черной кляксы, но если его обнять, он мигом добреет. Вполне разумный психологический посыл об отношениях. Другие авторы создают его как бездушное агрессивное существо, которое, например, в ходе борьбы со своим противником «Сиреноголовым», может разорвать, съесть человека. Есть и промежуточные варианты. Следует отметить, что уровень жестокости вполне «стандартный» и неоригинальный, так как в народных сказках, фильмах и мультфильмах поколения родителей можно без труда найти сцены жестче в морально-психологическом и физическом планах.

Вне зависимости от автора, всё же красной линией всех воплощений персонажа является хоррор-составляющая, то есть испуг, где «Хагги-Вагги» своим поведением сначала вызывает тревожное ожидание, затем, кульминацию, где чувства зрителя выходят наружу, и расслабление после прошедшего акта. «В горку», а потом «с горки».

Тогда верно ли, что желание иметь физическую игрушку говорит о том, что ребёнок «подсел на испуг», и хочет получать его не только через экран, но и как-то чувствовать физически? Здравый смысл говорит, что странно интересоваться испугом, ведь это что-то однозначно негативное. Тут и возникает беспокойство родителей: «С ребёнком что-то не так…».

Но если разобраться в природе явления, то мы обнаружим несколько логичных причин, вызывающих такой интерес у детей. Рассмотрим их.

Ребёнок время от времени попадает в ситуации, которые его разочаровывают, вызывают злость. И, как мы знаем родители и другие взрослые не в восторге, когда дети открыто выражают гнев. Последние это знают, и их психика вынуждена искать более замысловатые способы выражения чувств. На помощь может прийти ужастик, где ребёнок идентифицирует себя со злодеем, и бессознательно в символической форме выражает гнев, как бы причиняя боль тем, кто его обидел (разочаровал) в реальной жизни. Этим процессом скорее смакуют те дети, которые в реальности не чувствуют себя в безопасности, ощущают мало тепла и поддержки родителей, и, к сожалению, отлично знают, что им нельзя, и совсем мало о том, что им можно. Если в основе интереса ребёнка данная причина, то физическая игрушка может позволить ему чувствовать себя сильнее, смелее потому что персонаж теперь с ним и все его качества тоже. К тому же ребёнок может им управлять, и как бы делить ответственность за проявление своей агрессии в реальном мире.

Ребёнок также может идентифицировать себя с жертвами Хагги-Вагги или «Сиреноговолового». Такое явление скорее укажет на сниженную самооценку, на то, что ребёнок отводит себе незавидное место и положение в мире. Звучит это примерно так: «Я плохой, меня только преследовать и наказывать, другой жизни, других впечатлений я не достоин. А, впрочем, я другого и не знаю, ведь со мной только так и обращаются, откуда мне их знать?! Буду наблюдать за теми ситуациями, которые мне хорошо понятны, и испытывать вину и тревогу по кругу».

Кроме собственно самого страха в мультфильмах также преобладает атмосфера бессмысленности и бессвязности совершаемых персонажами действий, эмоциональная нестабильность, подавленный, тревожный фон настроения, и тенденция к упрощению мира эмоций. Поэтому, если ребёнок в расстроенных чувствах, ослаблен, обеспокоен, одинок, то оставшись один на один с такими мультфильмами, разумеется, расстроится ещё больше. Другие его интересы постепенно затемнятся, отойдут на второй план. А волевым усилием отвлечься от мультфильмов он сам пока не может. Если у ребёнка стабильно хорошее настроение, то мультфильмы такого рода едва ли на него как-то повлияют, если вообще вызовут интерес.

Мы видим, что некоторые дети действительно могут быть зависимы от чувств, предлагаемых ужастиками, что неразрывно связано с воспитанием ребёнка. Тогда родителям можно рекомендовать пересмотреть свой подход к воспитанию, с точки зрения его строгости и теплоты. Возможно, следует добавить мягкости, свободы выражения, понимания, интереса к внутреннему миру ребёнка, любви и защиты. Вместо ограничений по типу «нельзя смотреть такие мультфильмы или играть в такие игрушки», показывать ребёнку альтернативные развивающие способы времяпрепровождения. Так, положительные интересы сами собой оттеснят негативные.

Существуют и более жизнеутверждающие причины интереса к ужастикам, которые в итоге приводят к желанию иметь игрушку. Например, когда ребёнок неосознанно ставит перед собой наивную цель – стать сильнее страха, перестать бояться вообще, в глобальном смысле, перестать бояться жизни во всех её проявлениях, в том числе, смерти, темноты, высоты и пр. Тогда персонаж из вымышленной на экране гаджета реальности «приглашается» ребёнком в реальный мир, чтобы помочь ему достигнуть столь глобальную цель. В частности, он может «защищать» ребёнка от популярного страха – чудовищ, стремящихся забраться под одеяло ночью. Однако, в обратном случае, если ребёнок боязлив, то злодей (часто это «Сиреноголовый») может сам стать ещё одним серьёзным предметом страха. Так, «предприимчивые родители-блогеры» много снимают о том, как «Сиреноголовый» приходит в реальный мир, в их города и охотится за их детьми. А дети в процессе убегания просят зрителей подписаться на их канал на Ютуб, это якобы поможет отвадить злодея. У тревожного ребёнка в таком случае вполне может развиться навязчивый страх, а ритуал отмены страха «подписаться на канал» замениться каким-либо другим.

Ужастик также может выполнять функцию социального сравнения. Когда дети обсуждают или совместно смотрят ужастик, то у них есть возможность сравнить себя с другими, например, по шкале «смелый-трусливый». Если я знаю, где я располагаюсь на этой шкале, то могу выносить суждения о себе, лучше знать себя.

Помимо специфических психологических эффектов от ужастиков, есть ещё и общие, которые есть в большинстве других жанров.

«Хагги-Вагии» и другие создают общее поле для общения. Дети могут обмениваться друг с другом интересными им мыслями, чувствами, удовлетворять потребность в принадлежности к значимой группе, уходить от одиночества. Ужастики пополняют язык мемов, который столь важен для коммуникации в детском сообществе. В нём появляется больше знаков для обозначения явлений, ситуаций, переживаний. А иметь игрушку-мем – означает демонстрировать особое отношение к тому, что связано с содержанием мема, его значением, то есть выразить себя, осознать своё отличие.

Ужастики развивают воображение, а игрушка, пришедшая с экрана в реальный мир ещё лучше поможет справиться с этой задачей. Ребёнок уже сам создаёт социальные ситуации, куда помещает своего персонажа и отвечает за сценарий и всё поведение персонажа. Однако, важно понимать, что сами ужастики очень скудны на новые ценные знания и смыслы (это ожидаемо, ведь их миссия – пугать, а не учить), которые являются фундаментом для процесса воображения. Следовательно, отдавая предпочтение ужастикам, и игнорируя сознательное интеллектуальное развитие, воображение не разовьётся, а будет «ходить по кругу», повторяя шаблонные, простые сцены из мультфильма.

К тому же ужастики развивают мифическое мышление, а оно немыслимо без воплощения в физической атрибутики (в виде талисманов, амулетов, кукл), чем и становится игрушка. В свою очередь мифическое мышление и разочарование в нём – это необходимая ступень для развития рационального мышления. Так, например, когда мы узнаём, что Деда Мороза не существует, нам становится легче жить, в том смысле, что теперь мы полагаемся на себя, и нам не нужно просить и целый год ждать и гадать, а «принесут ли мне подарок или нет?», «достаточно ли хорошо я себя вёл?».

Таким образом, мы понимаем, что каждый ребёнок, знакомый с историей конкретной игрушки, хочет её по очень разным причинам. Он сам наполняет её личным смыслом, и этот личный смысл сильно значимей любого другого обобщённого (упрощённого). Соответственно, чтобы родителю избавить себя от чувства беспокойства за ребёнка, необходимо понять, как он сам относится к этой игрушке, каким неповторимым смыслом её наделяет. Побеседовать. Сблизиться и лучше узнать его чувственный мир.

Прежде речь шла о случаях, когда желание ребёнка иметь игрушку связано с тем, что он знаком с её историей и заинтересован в определенном аспекте. Однако с большой долей вероятности можно говорить, что в основном желание возникает без «весомых причин». Когда встречаются склонностью человека (особенно ребёнка) к внушаемости и «чудеса маркетинга». Они то и соблазняют человека хотеть и покупать то, что ему, в общем-то, не нужно, но модно. Кроме того, как и лужа, просящая в неё прыгнуть, так и незнакомая игрушка, висящая на уровне глаз ребёнка, просит её потрогать. И если она приятна на ощупь, интересна внешне, то это тоже может стать причиной возникновения желания.

Педагог-психолог, Виталий Дудин