

Как влияют на ребенка агрессивные игрушки

Многих родителей сейчас беспокоят такие вопросы: «Если ребенок играет в солдата, ходит по городу и убивает других солдат, это ужасно?» Или: «Сын в детском саду ходит с монстром в руке и «нападает» на всех. Что происходит с моим ребенком или из-за чего это происходит?». Давайте посмотрим, что здесь действительно тревожного, а что – слегка преувеличенное беспокойство родителей.

- *Мужская ролевая модель в современном обществе*

Еще в недалеком прошлом все мальчишки играли в войнушку, казаки-разбойники, солдатиков. Это сопровождалось у детей яркими эмоциями, радостью, выбросом энергии, азартом. И ни у кого не вызывало тревоги. Общество соглашалось, что подобная игра способствует формированию у мальчика нормальной мужской идентичности и таких качеств, как смелость, находчивость, способность постоять за друга, выносливость. Никого не смущало, что в детских магазинах продавались пистолеты, автоматы, и прочее «оружие», поскольку было нормальным считать мальчика способным быть воином, быть защитником. Это не наводило на мысли о какой-то неправильной агрессивности мальчика. Такова исторически сложившаяся мужская ролевая модель. Всем в целом было понятно, что только в случае войны и нападения врага мужчина становится солдатом и берет в руки оружие. Мальчишки дрались, их ругали, но озабоченности излишней агрессивностью у родителей не было.



Что же происходит сейчас? Общество очень интенсивно меняется в связи с распространением новых технологий, интернета, гаджетов, существенных сдвигов в политике в сторону гибридных войн. Место героя-мужчины замещает другая модель — мужчина-бизнесмен, мужчина-профессионал, мужчина-лидер общественного мнения, мужчина-ученый. Модель героя-воина уходит в иллюзорный мир компьютерных игр, где мужчина может в визуальном и эмоциональном формате отыграть свои «агрессивные» импульсы. Которые, заметим, есть и у женщин. Агрессия, как показал Конрад Лоренц, — это (в упрощенном виде) инстинкт, позволяющий выживать виду в своей борьбе за территорию и ресурсы. Агрессия в этом смысле не имеет целью причинить зло на пустом месте. Агрессия – это способ выживания, способ реализации своей активности любого живого существа.

- *Могут ли агрессивные игрушки повлиять на психику ребенка*

Здесь надо разделять игрушки «онлайн» (в виртуальном мире) и «офлайн» (которые у ребёнка в



руке, и он с ними играет сам по собственному сценарию). Он активен по отношению к игрушке, то есть фантазирует свою игру. В игре он будет воплощать то, что с ним происходило до этого момента, или то, что он наблюдал в семейном окружении, или то, что увидел в кино или мультфильме. Но это неслучайный выбор. В основе все-таки лежит реальность его жизни, его опыт.

Рассмотрим два противоположных примера. Если родители вовлекают ребёнка во взаимоотношения по типу взрослый — это хороший, правильный, главный, умный персонаж, а ребёнок — непослушный, неправильный, «не дорос ещё» или «ничто и звать никак», то мы увидим один тип игры. Ребенок будет всех «мочить», в игре будут преобладать сцены насилия или агрессии. В этом случае он пытается восстановить свое эго, подвергшееся унижению в семье, стремясь как бы идентифицировать себя с сильной фигурой властного родителя и хотя бы в фантазии восстановить травмированное самоуважение. Возможно, он станет придумывать в игре «хороший» исход, — но такая самопсихотерапия редка, чаще мы видим первый вариант.

Второй пример: у ребёнка благоприятное окружение, родители внимательны к его личности, чувству собственного достоинства. Вместо «как тебе не стыдно?» или «ну-ка, убери руки, куда полез!» ребенка мягко направляют и обучают вести себя по-человечески, эту самую человеческую модель адекватных отношений ему и демонстрируя. Например: «Слушай, знаешь, в аптеке не принято распаковывать коробочки, ее может открывать только продавец, такое правило!» Или: «А что, если ты дашь вот эту красную машинку Пете поиграть? Тогда сможешь попросить у Пети его машинку, а просто брать, не спрашивая, не нужно, договорились?» Тогда ребёнку не придут в голову агрессивные сценарии. И даже если у него в руках окажется пистолет или страшная кукла-вампир, то сама его игра будет в стиле «добро побеждает зло», поскольку ему не нужно идентифицироваться в игре с отрицательным, то есть агрессивным персонажем.

Так что если ваш ребенок предпочитает исключительно устрашающие или пугающие игрушки, это действительно повод задуматься. Предполагаю, вы неминуемо будете сталкиваться с его агрессией и в реальной жизни, возможны жалобы других детей или их родителей на ребенка.

Если же ребенок разово увлекся неким спорным персонажем-игрушкой, возможно, дело в том, что он просто посмотрел мультик и хочет в это поиграть. Либо ему нужна подобная вещь для проигрывания отрицательных или амбивалентных чувств, подавляемых частей личности, овладения каким-то ресурсом. Тогда пугаться не стоит.

- *Настольный хоккей или компьютерная стрелялка*

Если ребёнок играет в онлайн игру, где есть уже заложенный «злодейский» сценарий, то здесь он оказывается в игре не по своим правилам. Но, напомню, агрессивные импульсы есть у всех людей, это нормально. Все мы сталкиваемся в той или иной мере с фрустрацией, когда наши потребности не могут быть

удовлетворены. И вот, эти наши сдерживаемые импульсы накапливаются, и возможность их разрядить не так уж плоха. Ребёнок получает такую возможность в игре. Даже если с самооценкой ребёнка все нормально, вокруг атмосфера поддержки, тепла и любви, он все равно вынужден сдерживать свои импульсивные желания. Например, когда родитель ему говорит: «Машенька, уже поздно, давай выключать мультик и идти чистить зубки». Машеньке надо сдерживать свое желание смотреть мультик и идти туда, куда посылает мама, которую она любит, она у неё хорошая и добрая, и расстраивать ее не хочется. И поэтому если ребенок в игре покидается морковкой в птичек или популяет в кого-то из чего-то ради просто ощущения «ого, у меня получилось! я в цель попала!», это не будет иметь каких-то агрессивных последствий в отношении людей и живых птиц. Это будет просто манипуляция с объектами игры, удовольствие от своих, скажем так, высших психических функций — мелкой моторики, концентрации внимания, скорости реакции, настойчивости. Больше ничего.

В этот момент ребенок, выполняя игровую функцию-задачу, не в состоянии еще и думать об нравственной составляющей. Это совершенно то же состояние, как если бы он играл в настольный хоккей и пытался «агрессивно» выиграть у папы. Ребёнок вполне разделяет мир живых людей и существ, обладающих психикой, и мир игрушек, неживых объектов. Он не думает, что его медвежонок живой. Он играет с ним, как с живым, но он в курсе, что если игрушки вдруг ночью оживут, то это будет какое-то нереальное волшебство.

- *Возможно ли запретить?*

Наши достоинства есть продолжение наших недостатков, и наоборот, наши недостатки — суть продолжение наших достоинств. Попытка запретить агрессивные игрушки парадоксальным образом сама является актом агрессии, слово «запретить» имеет отношение к насилию. Как правило, борьба с агрессией кончается не очень хорошо. Гораздо эффективнее задумываться о той атмосфере, в которой растет и воспитывается ребенок, о тех моделях, которые ему предлагаются его окружением, о том, что демонстрируют ребенку взрослые и к каким реакциям его подталкивают своими порой не очень осознанными действиями.

Уважайте детей, будьте аккуратны с их личным мироустройством, старайтесь бережно относиться к их достоинству. Тогда скорее всего у них не будет причин для агрессивного поведения, выходящего за пределы нормы.

