

## Безопасность детства в игровой среде

### Child safety in the gaming environment

УДК 373.2

Получено: 27.08.2019

Одобрено: 12.09.2019

Опубликовано: 25.10.2019

#### **Абраменкова В.В.**

д-р психол. наук, действительный член МАНПО, главный научный сотрудник ФГБНУ «Институт изучения детства, семьи и воспитания Российской академии образования»  
e-mail: verabram@mail.ru

#### **Abramenkova V.V.**

Doctor of Psychological Sciences, Member of the IASP, Chief Scientific Officer, Institute of Study of Childhood, Family and Education of the Russian Academy of Education, Moscow  
e-mail: verabram@mail.ru

#### **Аннотация**

В статье дается характеристика детской игровой среды и ее главного агента – игрушки как специфического средства информационного воздействия на ребенка. Автор определяет значение игры в безопасном развитии ребенка, а также кризисное состояние современной игровой культуры. Сформулированы основные критерии игровой продукции для всесторонней ее экспертизы и формулировок соответствующего правового регулирования.

**Ключевые слова:** игровая среда, детство, безопасность развития, игрушка, игровая продукция.

#### **Abstract**

The article gives a description of the children's game environment and its main agent - toys as a specific means of information impact on the child. The author determines the significance of the game in the child's safe development, as well as the crisis state of the modern game culture. The basic criteria of game production for its all-round expertise and formulations of corresponding legal regulation are formulated.

**Keywords:** game environment, childhood, development safety, toy, game products.

Предметно-пространственная среда образовательного учреждения является неотъемлемой частью образовательной среды, в которую погружен ребенок. В современном мире все яснее осознается, что образование личности не следует отождествлять с освоением специальных учебных программ под руководством педагогов, образование – это итог действия широкого спектра разнородных факторов. В наше время образование уже не связывается только с деятельностью специальных социальных институтов: детских садов, школ, колледжей или университетов. Уже само понятие образовательная среда подчеркивает факт множественности воздействий на личность и охватывает широкий спектр факторов, определяющих воспитание, обучение и развитие личности. Одним из таких важных факторов воздействия в детстве является детская игровая среда, в частности, – игры и игрушки [1, 8, 9].

Детская игровая среда – особое социокультурное пространство детской жизнедеятельности, важнейшее условие развития ребенка и его образовательный ресурс. Она есть необходимые, соответствующие индивидуальным (половозрастным), индивидуальным и личностным характеристикам ребенка условия, включающие: материальные – детскую игровую продукцию (игрушки, игровые материалы, игровые

сооружения и пр.), а также непродуктивные средства (способы действия с игровыми предметами, игровые правила и роли, фольклор как обеспечение функционирования игры), осуществляемые в деятельности и общении детей [1, 5, 6].

Организация детской игровой среды – создание условий, при которых материальные средства и непродуктивные средства используются для полноценного физического, интеллектуального и духовно-нравственного развития детей и реализации их игровых потребностей. Однако игровая среда должна отвечать критериям безопасности развития каждого ребенка и шире – безопасного развития детства.

Безопасное развитие детства (БРД) – психо-социокультурная категория успешности решения ребенком возрастных задач развития на каждом этапе взросления. Значение игры в безопасном развитии детства заключается в следующем:

- \* Способность игры воссоздания жизненных ситуаций в условных рамках определяет ее **моделирующую функцию**, особенно в опасных, кризисных, экстремальных случаях и в определенной мере готовит к преодолению их и формированию **чувства защищенности** у ребенка.
- \* Особенно ярко моделирующая функция игры в опасных ситуациях проявляется в **народных традиционных играх** – играх – преодоления<sup>1</sup>.

БРД предполагает опору не только и не столько на благоприятные и комфортные условия материального **уровня жизни**, сколько на высокие показатели **качества жизни** ребенка: его внутреннего психоэмоционального **благополучия**, позитивных переживаний собственной **защищенности**, наличия светлой **оптимистической картины мира** и уверенности в будущем. Сила ребенка – одно из центральных оснований безопасности детства, это те «неучтенные возможности» как мощный потенциал ребенка, не ставший еще предметом исследования в психологии и смежных с ней дисциплинах. «Сила ребенка» – это сложно-сочлененное единство физиологической (телесной), психологической (душевной), культурно-исторической и нравственной (духовной) сущностей его содержания.

Первым проявлением и осознанием собственной силы является детская игра, в которой ребенок не только опробует свои физические возможности, выносливость и мышечный тонус, но и силу воли, самоконтроль, выдержку, способность противостоять другой силе. Содержание игры зачастую определяет игрушка, способная задавать определенные игровые модели. Являясь культурной универсалией, игрушка есть инструмент социализации, своеобразное звено между ребенком и предметным миром, а также часть детской игровой реальности. Для ребенка игрушка важнейший предмет, включенный в его жизнедеятельность и оказывающий на него исключительное воздействие. В игре с игрушками ребенок посредством механизма идентификации с различными свойствами игрушки (прыгучестью мяча, гибкостью резинового клоуна, смелостью богатыря и красотой куклы) оказывается повелителем и творцом новых свойств игрушки и себя самого [9, 10].

Кратко можно выделить следующие механизмы и формы воздействия игрушки на ребенка, это:

- **Эмоциональная идентификация** как постановка себя на место игрушки, внедрение ее характеристик в поведение ребенка.
- **Интимизация общения** как установление отношений с игрушкой как с живым существом. Любимая игрушка – друг.

---

<sup>1</sup>Игры – преодоления – это специальные игры, в основном, связанные с движением, с определенными установками и алгоритмами поведения. В процессе проигрывания создается условно созданная «угрожающая» ситуация, которую ребенок должен преодолеть один или с помощью взрослых / сверстников. Игры – преодоления – это игры, направленные на развитие психологической устойчивости у детей в ситуации опасности и выработки алгоритмов действий в условиях экстрима, а также профилактику детских неврозов.

- *Позитивные ожидания.* Доверие к игрушке как отсутствие установки на возможную угрозу.
- *Ответственность* за «благополучие» игрушки. Ребенок не ожидает агрессии, предательства от игрушки и осознает свою ответственность перед ней.

Швейцарский психолог Р. Мейли, который использует термин идентификации для обозначения механизма формирования «Сверх-Я» личности ребенка, пишет: «*Даже когда ребенок изображает в игре паровоз, льва или ягненка, он символически реализует тот аспект своей личности, который представляется ему желательным*». Следовательно, в силу детского анимизма и мифологичности сознания способность ребенка к идентификации распространяется и на неодушевленные, с точки зрения взрослого, объекты, в частности, игровые материалы и сами игрушки.

Ребенок идентифицирует себя с игрушкой, не только с ее «повадками», внешностью, но и с ее скрытой сутью, вступая с ней в личностно-смысловые отношения. Отсюда важно, какая игрушка окажется в его руках и шире – с какой **игровой продукцией**<sup>2</sup> он столкнется.

Сегодня, к сожалению, игра совместная со сверстником в современной социальной ситуации развития – перестает выступать ведущей деятельностью в дошкольном возрасте, происходит глубокая трансформация игры. Сегодня нарастает *кризис игровой культуры*: примитивизация, особенно ролевой игры, из которой уходит ее правилосообразность и соотносимость с образом идеального взрослого, а также вестернизация содержания и меркантилизация мотивов. Экспертиза и требования к игровой продукции по показателям химической, биологической, механической и др. безопасности, действительно, исключительно важны для защиты жизни и здоровья детей и подростков, но явно недостаточны для защиты от вреда, причиняемого содержащейся в такой продукции информацией, угрожающей физическому, психическому, духовному, нравственному развитию детей.

В настоящее время изобилие игрушек у детей порождает серьезную социально-психологическую и педагогическую проблему, связанную с правильным отбором игровых материалов, технологий, самих игрушек, их использованием и размещением. В связи с этим, а также активно развивающимся рынком игровой продукции в России, оказывается настоятельно необходимым повышение профессиональной компетентности специалистов образования в области формирования детской игровой культуры, оценки игрового набора, внимание к правильной организации предметно-развивающей игровой среды детей в образовательных учреждениях, активное просвещение родителей в области игры и игрушки, ограничения на государственном законодательном уровне появления игровой продукции, способной оказать негативное воздействие на ребенка. Важнейшим видом игровой среды, и наиболее опасным являются компьютерные игры 4, 5, 6. Они фактически «успешно» заменяют традиционную конструктивную игру и игрушку, становясь страстью, пагубным влечением буквально с первой пробы.

Таким образом, общее современное состояние детской игровой среды свидетельствует о глубоком кризисе. В чем он?

1. Выпадение игровой среды ребенка в психолого-педагогическом и духовно-нравственном аспекте из **правовой регламентации**.
2. Ослабление определяющей роли **детского сообщества** в игровом пространстве.

---

<sup>2</sup>Детская игровая продукция – совокупность произведенных промышленным или кустарным способом изделий, задуманных или заведомо предназначенных для детских физических, подвижных, в том числе развлекательных игр на открытом воздухе, либо интеллектуальных, дидактических и иных игр в закрытом помещении. Виды детской игровой продукции: детские игры; детские игрушки; детское игровое оборудование; детские игровые сооружения; детские игровые комплексы; – детские игровые площадки; – детские игровые центры; – детские игровые парки (городки).

3. Постепенная утрата **групповых игр** (самодетельных командных, подвижных, хороводов, игр с правилами и т.п.).
4. Не всегда обоснованные требования минимизации риска в игре – **оборачивается** снижением интереса детей к игре, а также отсутствием креативности, самостоятельности, волевых усилий ребенка, т.е. фактическая его инфантилизация.
5. Происходит деформация отношений **в системе** «игрушка-ребенок»: когда игрушка **«играет»** с ребенком, а не он с ней.
6. **Преизбыточность игрушек** в детской игровой, по сути, оборачивается утратой их ценности и интереса к ним.
7. Все чаще в руках ребенка оказываются **«Плохие» игрушки, «неправильные» игры.**

Экспертиза и требования к игровой продукции по показателям химической, биологической, механической и другой безопасности, действительно, исключительно важны для защиты жизни и здоровья детей и подростков, но явно недостаточны для защиты от вреда, причиняемого содержащейся в такой продукции информацией, угрожающей физическому, психическому, духовному, нравственному развитию детей.

Современные высокотехнологичные куклы и роботы с распознаванием речи и камерами бесконтрольно получают информацию о ребенке и его родных, хранят ее на серверах, что нарушает Закон о неприкосновенности частной жизни семьи и ребенка (государственный запрет в Норвегии и Германии).

Например, аниматроники воздействуют на психологический статус и здоровье ребенка разрушительным образом. Как пишут разработчики: *«Несмотря на большое количество мягких игрушек, игра создана вовсе не для детей, и даже не для каждого взрослого. Это игра для тех, у кого стальные нервы»*. Содержание ее таково, что происходит живое воспроизведение детских ночных страхов.

Игрушки повсюду преследуют детей, находят и: либо откусывают части тела (н-р, правую половину мозга), либо буквально убивают их души. Каждый из образов – это болезненное воображение ребенка, вызванное душевной травмой.

Как обезопасить ребенка от очевидного вреда его здоровью и развитию такого рода играми и игрушками? Несформированность системы нравственных ориентиров и волевой регуляции ребенка облегчает непровольное усвоение асоциальных норм и образцов поведения, формирует деструктивные установки под влиянием воздействия предметов культуры, в том числе игрушки как культурного орудия. Поэтому при обсуждении качества информационной продукции, какой является игра, игрушка, видеоигра и пр., помимо возможного травматического воздействия необходимо также иметь в виду то влияние, которое «игровая информация» оказывает на становление ребенка и именно дошкольный возраст является сензитивным периодом для развития способности к произвольному поведению и нравственной регуляции [9, 10]. Необходимо еще раз озвучить *общие принципы отбора игровой продукции для детей*: принцип оценки ее безопасности; принцип развития, с учетом зоны ближайшего развития (ЗБР) ребенка; принцип соответствия: возрастным (половозрастным) особенностям, индивидуальным особенностям, специальным особенностям ребенка. Здесь следует иметь в виду, прежде всего, следующие признаки и характеристики игровой продукции [2]:

**I. Физическая и экологическая безопасность (отсутствие запаха, острых краев; прочности деталей и окраски, наличие сертификата качества).**

Она определяется по следующим параметрам.

1. *Визуальные:*

- 1) композиция и гармоничность всех частей игрушки;
- 2) цвета игрушки и их сочетаемость;
- 3) природосообразность облика – степень соответствия реальному миру;
- 4) акцентирование частей (например, глаза, зубы и клыки, размеры головы по отношению к туловищу и пр.);
- 5) степень условности фигуры живого существа, детализация форм.

Особо: мигание света, резкие неестественные цвета.

2. *Тактильные:*

- 1) материал, дающий разнообразие тактильных ощущений;
- 2) сочетаемость разных природ материалов: дерево, металл, ткань, пластик и пр.;
- 3) экологичность материала;
- 4) характеристики:
  - приятность / неприятность,
  - острота / округлость,
  - гладкость / шершавость,
  - теплота / холодность.

Особо: наличие / отсутствие опасных острых краев, отделяющихся деталей и фрагментов.

3. *Обонятельные:*

- 1) тонкий запах игрушки / отсутствие запаха;
- 2) отсутствие аллергенов;
- 3) нейтральность, чистота.

Особо: риск аллергенных материалов.

4. *Вкусовые:*

- 1) невозможность негативных вкусовых синестезий (например, сладкого и смертоносного);
- 2) нейтральный вкус игрушек – «продуктов питания, сладостей».

Особо: риск аллергических реакций.

5. *Звуковые:*

1) характеристика звуков:

- высота,
- громкость,
- мелодичность.

2) вербальные показатели слов, фраз, издаваемых игрушкой – различимость, понятность, язык (родной или иностранный);

3) смысловой / лингвистический анализ текстов языка: говорящие куклы, другие «говорящие» игрушки, азбуки.

Особо: риск превышения уровня звука; риск снижения возможности идентификации слов и выражений.

6. *Кинетические:*

1) побуждающие двигательную активность ребенка, исходя из его возрастных и индивидуальных особенностей;

2) игрушки (механические, электронные, электрические), производящие разнообразные движения, их характер:

- резкий,
- быстрый,
- зигзагообразный и пр.

Особо: риск наличие вибрации, выстреливающего эффекта и пр.

**II. Игровая продукция должна соответствовать и психофизиологическим критериям:**

1. Половозрастным характеристикам ребенка.
2. Росту.
3. Массе тела.
4. Размеру руки, дающей возможность захвата предмета и пр.
5. Возможность манипуляции, парной работы рук, координации движений.

**III. Психологическая безопасность: отсутствие негативных воздействий на психическое развитие ребенка, его интеллектуальное, психо-эмоциональное, социальное, эстетическое развитие.**

**IV. Нравственно-духовная безопасность: отсутствие провоцирующих факторов на формирование негативных моральных установок детского поведения.**

*Объективные психологические показатели опасной игровой продукции и, прежде всего, игрушки:*

1. Сенсорная агрессия (яркие цвета, свечение, мерцание, звук, тактильные ощущения и др.).
2. Провокация к совершению аморальных и безнравственных поступков и формированию негативных установок личности.
3. Чрезмерное развитие определенных сторон личности и чувств за счет общего развития (чувство превосходства над другими, зависть, жадность и пр.).
4. Формирование преждевременных потребностей ребенка, в том числе сексуальных.
5. Снижение активности ребенка, культивирование его несамостоятельности (гиперзаданность игрушки, программа на потребление и пр.).
6. Тщеславие от «имения» игрушки вместо «умения»: придумать различные способы игры с ней, стремление сделать игрушку своими руками и пр.
7. Культивирование индивидуализма вместо развития социальности, собранности, включенности ребенка в социум.

Все эти характеристики игрушки порождают определенные *игровые модели*, способные провоцировать возникновение психологически опасных форм развития ребенка и, прежде всего, духовно-нравственного развития.

**Психологическая опасность** игровой продукции требует внимания к игрушкам, имеющим следующие конструктивные особенности:

1. Игрушки, провоцирующие на причинение ущерба здоровью и жизни ребенка.
2. Игрушки устрашающего характера – способные сильно испугать ребенка, вызвать появление у детей устойчивых страхов, тревоги.
3. Игрушки, оправдывающие или провоцирующие на жестокость и агрессию, либо формирующие виктимные наклонности детей как поведение жертвы:
  - a) побуждающие к жестокому обращению в отношении людей или животных;
  - b) провоцирующие у ребенка агрессию по отношению к персонажам игры, в роли которых выступают играющие партнеры (сверстники, взрослые) или сама сюжетная игрушка [2, 6]<sup>3</sup>.
4. Игрушки, доминантой игрового замысла которых является активное манипулирование ребенком; вызывая игровую ситуацию, навязывающую ребенку зависимость его игрового поведения от электронной программы, заложенной в игрушку.
5. Игрушки, использующие синестезию, основанные на сочетании психологически несочетаемого – например, сладкого и смертельного<sup>4</sup>. (Это карамель-леденец чупа-чупс в рыбьем скелете или в голове наполовину человеческой – наполовину механической с вылезавшими при нажатии глазами и т.п.).
6. Игрушки, натуралистически изображающие или моделирующие выделительные процессы человеческого организма или организма животного, или результаты таких процессов.
7. Игрушки, изображающие или моделирующие гениталии человека или животных.

**Духовно-нравственная безопасность** игровой продукции – необходимый принцип ее оценки, позволяющий определить риски игр и игрушек на личностно-смысловом, тонко

<sup>3</sup> Примеры антиигрушек: «игрушка» супергерой Райан Хатчет (Райан Топор), производства компании «McFarlaneToys», представляющая собой окровавленный распотрошенный труп подростка; продается вместе с топориком, копьём, лопатой, пригоршней окровавленных сердец, кишок и маленьким человеческим лицом, которое можно повесить ему на ремень; кукла «Мучитель», на упаковке которой сопроводительная надпись: «*Жестокий бездушный дикарь, который живет, чтобы истязать, причинять боль и ужас другим*» и пр.

<sup>4</sup> Например, игрушки-гробики из шоколада: сочетание сладкого и того, что несет смерть или связано со смертью.

психологическом<sup>5</sup> уровне, что, при этом, значительно усложняет экспертизу игровой продукции. Это требует от экспертов собственной четкой нравственной позиции, способности в современных сложных условиях, когда, по словам А.С. Пушкина, «добро и зло – все стало тенью» различать подлинно позитивные нравственные воздействия игрушки от растлевающих детское сознание, способствующих как бы незаметному переворачиванию нравственных норм [8].

1. Детские игрушки, затрагивающие духовно-нравственную сферу. Риски безопасности<sup>6</sup> в этой весьма тонкой материи, к ним относятся детские игрушки:

а) изображающие или моделирующие оккультно-мистические практики или магические ритуалы, вовлекающие ребенка в осуществление оккультно-религиозных магических ритуалов<sup>7</sup>;

б) посягающие на общественную нравственность и оскорбляющие нравственные чувства, и человеческое достоинство ребенка и его родителей;

в) связанные с изображением или моделированием актов вандализма, кощунства или надругательства над традиционными национальными и / или религиозными ценностями, предполагающие такое моделирование ребенком или участие ребенка в таком моделировании<sup>8</sup>;

г) способствующие формированию у ребенка пренебрежительного или негативного отношения к физическим недостаткам других людей, к людям по признаку их расовой, национальной, религиозной или социальной принадлежности;

е) явно оправдывающие, романтизирующие или героизирующие экстремизм, терроризм, преступность и преступный образ жизни, либо иным образом криминализирующие сознание ребенка<sup>9</sup>.

2. Игрушки, направленные на провокацию противоправного поведения, нравственного развращения, как интеллектуального растления:

а) провоцирующие игровые сюжеты, связанные с сексом, изображающие, моделирующие или имитирующие сексуальные отношения;

б) побуждающие детей дошкольного возраста к сексуальным контактам (их имитации), формирующие представления о гомосексуальных союзах как о нормальной, социально приемлемой или допустимой форме семьи;

в) формирующие представления о педофилии, детской проституции как о социальных или нравственных нормах сексуального поведения, либо как о «продвинутом», модном образе жизни;

г) изображающие или моделирующие насильственные действия сексуального характера;

е) связанные с изображением или моделированием искусственного прерывания беременности (беременная кукла барби, у которой можно вскрыть живот и достать плод).

<sup>5</sup>С психологической точки зрения, духовное понимается (условно) как такая деятельность сознания, которая направлена на определение личностью критериев добра и зла, на формирование мотивов поведения в согласии (или противоречии) с *совестью*, а также на поиск смысла жизни и своего места в ней. Совесть – духовная инстанция, выражение нравственного самосознания личности, позволяющего осуществлять контроль и оценку ребенком собственных поступков.

<sup>6</sup>**Риски игровой продукции** – мера ожидаемого неблагоприятного результата воздействия определенных факторов и степени неблагоприятных, травмирующих последствий игровой продукции – игры, игрушки, игровые информационные ресурсы, взаимодействие с которыми грозит ребенку ущербом, травмой для физического, психического и духовно-нравственного развития.

<sup>7</sup> Таковыми являются опубликованные в детском журнале «Ведьмы» описания снадобий для изготовления зелий и сами миниатюрные скляночки; «волшебная палочка» Гарри Поттера и заклинательные тексты к полупрозрачной 70-тисантиметровой фигуре юного колдуна.

<sup>8</sup>Кукла – медведица, пародирующая святую для католической церкви мать Терезу, Робот Иисус с перевёрнутым крестом вместо меча.

<sup>9</sup> Жестокие пираты с черепами на поясе и пр.

3. Игрушки, посягающие на детско-родительские отношения, представляющие их в негативном виде, дискредитирующие семью и родителей, побуждающие ребенка к активному негативизму и конфликтам с близкими.

Перечисленные игровые формы могут не отражать все возможные риски игровой продукции, способные оказать серьезное травмирующее воздействие на физическое, психологическое и духовно-нравственное развитие ребенка.

В силу своей специфики воздействия игровой среды как информационного орудия, на ребенка она должна рассматриваться как *особый предмет правового регулирования*.

Направления выхода из кризиса игровой культуры:

- \* Игра и игрушка должны быть в **правовом поле государства**. Закон об игровой продукции необходим!
- \* Безопасность игровой среды – условие безопасности детства, сохранение игрового потенциала ребенка в детском сообществе.
- \* Безопасность, адекватная без ограничения игровой свободы детей, разумный риск в игровой среде.
- \* Подлинная экспертиза игрушки: не только физическая, но центрированная на духовно-нравственном развитии (ДНР) ребенка.
- \* Воссоздание и пропаганда игровой традиции, групповых игр, игрушек и пр.

Задача взрослых – обеспечить безопасность взаимодействия ребенка с современной игровой средой, для чего возникает настоятельная необходимость четкого прогноза неблагоприятных последствий воздействия детской игровой продукции, формирующей негативные игровые модели.

### Литература

1. *Абраменкова В.* Во что играют наши дети? Игрушка и АнтиИгрушка. – М.: Яуза, Эксмо, Лепта Книга, 2010. – 640 с.: ил. – (В помощь родителям).
2. *Абраменкова В.В., Понкин И.В., Пристанская О.В.* Концепция государственной политики в области духовно-нравственного воспитания детей в Российской Федерации и защиты их нравственности (проект). – М., 2008; *Григорьев С.В.* Развивающе-воспитательный потенциал игры и праздника на рубеже XX! Века. М., 2001.
3. *Берн Э.* Игры, в которые играют люди: психология человеческих взаимоотношений/ Эрик Берн; [пер. сангл. А. Грузберг]. – М.: Эксмо, 2010. – 352 с.
4. *Беловолов Е.В., Колотилова И.В.* Разработка опросника для оценки степени увлеченности ролевыми компьютерными играми. – Психологический журнал. – 2011. – Т. 32. – №6. – С. 49–58.
5. *Газман О.С.* О понятии детской игры // Игра в педагогическом процессе: межвузовский сборник научных трудов. Новосибирск: Изд НГПИ, 1989. – 122 с.
6. *Григорьев В.М.* Исследования ролевых игр // Архив Лесногородского Клуба Друзей Игры, 1990.
7. *Мухина В.С.* Игрушка как средство психического развития ребенка // Вопросы психологии. – 1988. – №2.
8. *Слободчиков В.И., Исаев Е.И.* Психология развития человека. – М.: Школьная Пресса, 2000.
9. *Хейзинга Й.* Homo Ludens. В тени завтрашнего дня: Пер. с нидерл./Общ.ред. и посл. Г.М. Тавризян. – М.:Издательская группа «Прогресс», «пПрогресс-Академия», 1992. – 464 с.
10. *Эльконин Д.Б.* «Психология игры», Москва Педагогика, 1978.