

Детская игра и военные игрушки сегодня¹

Михаэль Брандль,

член Правления общественной организации
экспертизы игрушек «Spiel gut» (Ульм, Германия)

Почему мы все играем в войну – давайте же играть в мир!
Ханс Флери, швейцарский игротерапевт

В докладе с различных сторон рассматривается тема военных (или *силовых*) игрушек в контексте детской игры как преобладающего вида деятельности. Определяется их место на рынке игровой продукции и среди детских игровых материалов. Автор рассматривает причины популярности данного вида игрушек и их роль в жизни ребенка. На материале исследований раскрываются различные роли силовой игрушки в детской субкультуре и, в частности, в игре. Приводится типология военных игрушек. Излагаются результаты исследований специалистов Института педагогики мира (г. Тюбинген, Германия), выявляющие многоплановость смыслов и значений военных игрушек в жизни детей. Автор излагает свою точку зрения на связь агрессивной модели общения и игры с силовыми игрушками. Освещается точка зрения экспертов «Spiel gut» на проблему оценки военных игрушек, раскрываются критерии оценки и условия, при которых они могут быть рекомендованы для детской игры. В заключение автор обращает внимание на значение здоровой семейной атмосферы и призывает взрослых внимательнее управлять жизненным контекстом своих детей, создавать насыщенное пространство для самостоятельной, разнообразной и творческой игры.

Ключевые слова: игрушка, военные игры и игрушки, медиареальность, маскулинные ценности и модели поведения, знак качества «Spiel gut».

Каждый ребенок независимо от страны проживания много и с удовольствием играет. Если никто не нарушает этот процесс, к шестилетнему возрасту время, проведенное в игре, составляет примерно 15 000 часов! В среднем игра занимает около 7 часов в день (чем старше, тем меньше).

Однако что значит «играть»? По словам Йохана Хейзинги, голландского историка, философа, культуролога, игра – это «... всякая деятельность, которая активно осуществляется ради нее самой и доставляет при исполнении радость». Развивая данное определение, можно выделить следующие харак-

¹Статья подготовлена и переведена с немецкого языка Е. А. Абдулаевой по материалам текста доклада и презентации Михаэля Брандля – члена Правления общественной экспертно-просветительской организации «Spiel gut» на семинаре «Проблемы современных детских игрушек: экспертиза и исследования» в рамках конференции UNESCO 27–28 сентября 2010 (Москва, Россия).

теристики игры. Итак, игра – это деятельность, которая:

- *стихийна и активна*, она не допускает руководства и программирования, это собственная, спонтанная *активность* ребенка;

- всегда *богата* практическими *действиями* и разными формами *движения*;

- осуществляется с использованием какого-то «материала», даже если поначалу этим материалом является собственное тело (позже таким материалом становятся социальные навыки);

- обязательно сопровождается *удовольствием*, причем это удовольствие связано с самим *процессом* игры;

- и, наконец, *свободна* от какой-либо необходимости, от определенной прагматической цели, *она осуществляется ради нее самой*.

Дети в любом возрасте играют много и интенсивно. И если в первый год жизни, играя, они еще заняты в основном собственным телом, «оттачивают» свое восприятие, то в течение следующих лет восприятие и интересы детей совершают поворот вовне, обращаются все больше на внешний мир. Сначала в отношении ближайшего окружения и других детей, а позже (в школьном возрасте) в круг детского внимания и интересов входит коллектив и социальное пространство. Однако с самого раннего возраста особую значимость для детей имеют игровые материалы и игрушки, прежде всего тогда, когда они имеют соответствующие внешние качества (например, соразмерную с ребенком величину и интенсивные цвета).

«Предмет для игры» становится «игрушкой». Все, что встречает понимание ребенка, что может быть так или иначе истолковано – используется ребенком, включается в игру. И здесь индустрия игрушки активно использует любые возможности, чтобы «внедриться» в детскую игру и сформировать потребности в определенных игрушках. Производители игрушек находят свои целевые группы, разными способами разжигают интерес детей к своей продукции, а затем с помощью родителей сами же обслуживают потребности детей, что нередко ведет к тому, что детские комнаты наполняются все большим количеством игрушек и игровых систем, но их раз-

нообразии не увеличивается. Данная тенденция в последнее время нарастает. Родители идут на поводу как у детей, так и у рекламы, и вместо того чтобы обеспечивать детей занимательным и разнообразным игровым материалом, направленным на развитие различных навыков, приобретают игрушки одних и тех же видов.

Следует подчеркнуть, что процесс игры – это единственный свойственный ребенку род деятельности, который одновременно является способом, искусством переработки своего жизненного опыта, средством понимания окружающего и создания своего собственного мира. В процессе игры разыгрываются значимые для детей ситуации и события, которые они наблюдали в жизни окружающих взрослых. Это позволяет прочувствовать и снова пережить их. Главным мотивом для повторения ребенком той или иной ситуации в игре является степень важности этой ситуации в жизни взрослого! Играя, дети могут все определять сами, они не привязаны к преимуществам взрослых, не обязаны соответствовать их ожиданиям и масштабам. Разумеется, в каждой игре должны быть захватывающие моменты, игра должна быть насыщена эмоциональным напряжением. Особенно ярко это проявляется в ролевых играх. Речь идет об осмыслении значения событий, переживании ситуаций и освоении определенных тем, которые могут быть поняты только в более старшем возрасте.

Вместе с тем некоторые детские игры вызывают недовольство взрослых, стремление ограничить или запретить их. К сожалению, замалчиваемые темы, неодобряемые или открыто запрещенные сюжеты вызывают у детей особенный интерес. Какие же аспекты игнорируются родителями, держатся ими в тайне, ограничиваются, запрещаются или, по крайней мере, кажутся им неприятными, чтобы давать на них детям исчерпывающий ответ? Таковы, например, темы насилия и вооруженных конфликтов. Соответственно, военные и другие кажущиеся военными игровые материалы и игрушки, направленные на разрушительную деятельность, пользуются у детей высоким спросом, буквально очаровывают и вызывают у детей особое восхищение.

Почему игрушки, направленные на разрушение, кажутся такими захватывающими?

Отвечая на этот вопрос, можно выделить следующие причины особой значимости данных игрушек для детей.

1) Часто в будничной жизни дети **переживают себя** слабыми, маленькими, незащищенными, ведь *взрослые* ими постоянно *руководят*, говорят, ЧТО и КАК ребенку делать. Дети нередко думают, что окружающие угрожают их потребностям чувствовать себя взрослыми, и нередко по этой причине выбирают военные или силовые игрушки, чтобы иметь возможность «восстанавливать равновесие»;

2) В своей небольшой жизни дети так или иначе **переживают ситуации** насилия (в том числе, в семье). «Военные» игрушки помогают переработать отягчающий опыт, тяжелые жизненные ситуации и переживания. Они позволяют выразить в игре агрессию против опасных и травмирующих вещей или объектов. Принципиально важно, что тяжелые, «неприятные» переживания всегда обрабатываются *также и психически* в игре с помощью «военных» игрушек². Часто такие переживания – это переживания насилия или изнасилования. Они выражаются как агрессия, направленная на предметы и объекты идентификации, и проигрываются в большинстве случаев в обоих аспектах – с позиции жертвы и с позиции возмездия;

3) Особая привлекательность военных игрушек связана с **современной медиа-реальностью** – это составляет третий пласт детского переживания. В телевидении, газетах, мобильных телефонах, в фильмах, в компьютерах дети постоянно сталкиваются с военным оборудованием и средствами насилия. Из этих источников дети получают образ человека, который затем стараются повторить и разыграть в ролевой игре. Оружие и обращение с ним становится для ребенка частью воспринятой реальности и главным атрибутом предполагаемого образа «правильного» мужчины. Но! **Играя** в войну, моделируя конфликт и нападение, они только **отражают** взрослый

мир, **имитируют** его, чтобы перерабатывать связанные с этим переживания и страхи. Этот непрерывно увеличивающийся в объеме вид игрушек обозначается как военная или силовая игрушка.

Можно выделить следующие **виды таких игрушек**.

1. **Военные игрушки и военные игры**. С 80-х годов прошлого века часто наравне с термином «игрушки, направленные на насилие» используется термин «силовая игрушка». К этой группе относятся игрушки, которые представляют игровые миры по темам: *война, армия и оружие*. Сюда же относятся миниатюрные изображения военного имущества и солдат, игрушечных пистолетов, винтовок, пулеметов и другого оружия, включая водные пистолеты. С помощью этих игрушек распространяется образ мужчины как «сильного защитника».

2. **Экшн-игрушка** (подчеркивается масштабность игры). К этому виду относятся выдуманные фигуры и устройства, созданные на основе современных мультфильмов и «фэн-тэзи». Такие игрушки позволяют воспроизводить известные детям – и тем самым привлекательные – сюжеты. Элементы сцен, воспроизводимых в игре, как правило, заимствованы из сюжетов мультфильмов, комиксов и строятся на основном конфликте: *добро против зла*. В качестве единственного средства разрешения этого экзистенциального конфликта выступает только борьба с помощью оружия. Многие фигуры представляют собой образы популярных персонажей (человек-паук, ниндзя, Шрэк, мыши-рокеры и пр.).

В последние годы наблюдается интенсивное развитие данного вида игрушек, которое усиливается всеохватывающим маркетингом и СМИ. К отдельным игровым материалам предлагаются и прилагаются дополняющие их компакт-диски, фильмы, комиксы, футболки и пр. Многие игрушечные фигуры представляют собой отображение некоей реальности, за которую борется герой против многих не очень понятных ребенку, но «злых», пугающих существ.

² Günter Gugel, Institut für Friedenspädagogik, Tübingen, Germany – Институт педагогики мира, исследующий возможности педагогики в воспитании терпимости и уменьшения насилия в обществе.

3. Исторические события и игровые миры. Наряду с этим существуют игровые наборы, которые воспроизводят исторические миры и фигуры, с которыми можно разыгрывать различные аспекты прошедших времен (например, рыцари, пираты, викинги, индейцы). Характер такой игры похож на игры прошлых столетий, ведь военные игрушки тогда были основным видом игрушек для детей (преимущественно для мальчиков) и имели однозначную подготовительную и учебную цель для последующей службы отечеству.

4. Настольные игры и комплекты. Этот вид игровой продукции составляют игры (в основном настольные), содержанием которых является своеобразная смесь различных исторических сценариев и фэнтези. В таких играх специально воссоздаются и разыгрываются сценарии и характеры, связанные с воинственными конфликтами, с нападением и защитой. С их помощью происходит реконструкция исторических битв. Например, битвы мировых войн, наполеоновские войны, а также фэнтези-битвы, как, например, в серии «Warhammer».

Миниатюрные фигурки и оружие, связанные с определенными историческими эпохами (например, оловянные солдатики и их комплекты), интересны скорее для коллекционеров и не относятся к игрушкам.

Что делают военные игрушки столь привлекательными для детей? Почему дети любят играть с ними?

Для ответов на эти вопросы в Институте педагогики мира (г. Тюбинген, Германия) группой специалистов под руководством Гюнтера Гугеля³ был проведен специальный опрос. 100 педагогов детских садов отвечали на вопрос о возможных причинах привлекательности игр с военными игрушками. Среди ответов наиболее распространенными оказались следующие:

- обладание (военной игрушкой) дает ребенку «друзей»;
- с помощью оружия (или его имитации) можно почувствовать власть над другими;

- оружие служит воображаемым инструментом самозащиты;

- обладание оружием позволяет завоевать признание и одобрение сверстников, повысить престиж в группе;

- военные игрушки помогают компенсировать опыт применения силы в семье;

- с помощью военных игрушек дети перерабатывают ситуации спора и опасных ситуаций в семье и в социальном окружении;

- такие игрушки помогают изживать собственный опыт – преодолеть последствия пережитого насилия или применения силы в адрес ребенка;

- недостаточная способность улаживать отношения вербально компенсируется посредством игры с применением силовых игрушек;

- эти игрушки позволяют проиграть и переработать содержание привлекательных для детей фильмов, компакт-дисков, комиксов, телевизионных передач, которые часто связаны с агрессией и нападением;

- игра с военными игрушками несет в себе захватывающее приключение и эмоциональное напряжение, столь нужное детям;

- такие игры помогают детям проявить себя, свою реакцию и успокоиться, почувствовать себя другим;

- дети зачастую испытывают восторг от всякого рода техники и оружия;

- обаяние запретного: то, что не разрешают взрослые, всегда притягивает детей;

- подражание «героям», идеалам и проигрывание сцен, увиденных в средствах массовой информации;

- проигрывание военных сюжетов способствует снижению уровня агрессии детей;

- такие игрушки обещают простое и быстрое разрешение конфликта;

- недостаток альтернативных творческих игр;

- соблазн вездесущим большим ассортиментом военных игрушек.

Чему учатся дети в игре с военными игрушками?

Как показывает практика, игры с военными игрушками не имеют прямого влияния на

³Günter Gugel, Institut für Friedenspädagogik, Tübingen, Germany.

агрессивность детей в реальной жизни. Далеко не все дети, обладающие такими игрушками, становятся агрессивными. В отличие от многих взрослых, дети вполне в состоянии различать игру и реальность (возможно, многие со мной не согласятся). В то же время есть несколько существенных моментов, которые не могут не оказывать влияния на ребенка.

Первое. Постоянно повторяющееся обращение с силовой игрушкой поддерживает определенные конфликтные отношения и установки ребенка. Поиск альтернативных средств для решения проблем сводится к телесно-агрессивным действиям – к использованию предметов агрессии, выражаемому на телесном уровне. Опасность в том, что ранний негативный опыт насилия, полученный до школы, часто подкрепляется, дополняется и закрепляется другими отрицательными переживаниями (например, неудачами в школе) и постепенно превращается в агрессивные тенденции [характера].

Второе. По сути дела, усваиваются и тренируются специфические для пола роли и стереотипы. «Мужские», маскулинные ценности и модели поведения как бы нагнетаются, хотя в настоящее время они и не столь актуальны.

Третье. Задолго до того как дети могут понимать реальное положение вещей, им вкладывается определенный стереотип, некая форма редуцированного «полузнания», понимание событий. При этом переход между реальностью и вымышленным миром может расплываться.

Может ли силовая игрушка быть рекомендована для детской игры и получить знак качества «Spiel gut»?

Организация «Spiel gut» выдвигает в качестве принципиальных определенные установки, смысл которых сводится к следующему: силовая или военная игрушка, или игровой набор могут быть оценены «отлично» только в тех случаях, когда оружие включено в осмысленный развернутый контекст и не провоцирует действия с ним в качестве главного содержания игры. **Оружие приемлемо при следующих условиях:**

1) силовая игрушка существует не отдельно или среди таких же силовых орудий, а вхо-

дит в игровой комплект. Игра с таким комплектом предполагает *сюжеты, связанные с блюстителями порядка* (например, полиция). Здесь оружие приемлемо до тех пор, пока оно лишь атрибут профессии полицейского и не навязывает ситуаций «стрелять» или «целиться». Таковы, например, игровые наборы «Полицейский участок», «Егеря» (рис. 1. Игровой набор с силовыми атрибутами – «Полицейский участок», Playmobil – представленность условных моделей оружия среди других игровых аксессуаров и маркеров пространства *минимальна*);



Рис. 1. Полицейский участок Playmobil

2) *исторические игровые наборы* (например, рыцарский замок с фигурами, пиратский корабль) приемлемы, если оружие и агрессивные действия с ним не ставятся на передний план и не являются единственной целью игры. Например, Playmobil имеет интересные специальные наборы для сюжетной игры в дикарей и солдат. Однако сюжет, связанный с Американской войной за независимость, по видимому, ассоциировался *со злом* и не пользовался популярностью, поскольку дети просто не хотели играть в такие игрушки;

3) *специальные конструкторы*, из которых можно создавать модели комплектов военного имущества. Это не игрушка в собственном смысле, так как после создания моделей с ней больше не играют, а только демонстрируют результаты своей деятельности;

4) *костюмы и детали военного обмундирования для переодевания и для игродраматизаций*. Такая одежда помогает переживанию исторического контекста (например, во время карнавала), когда дети с удовольствием и радостью погружаются в новую роль.

Выводы

Успокаивает то, что для детей, которые вырастают в безопасной семейной атмосфере и учатся мирному, конструктивному решению конфликтов, отдельные игры с военными игрушками хотя и являются интересным событием, но не оставляют долгосрочных отрицательных последствий. Поэтому не следует прибегать к тотальному запрету военных игрушек. Это и не имеет смысла, так как ни реальное оружие, ни реальное насилие не уменьшатся в обществе по этой причине. (В плане запрета использования исключение составляет только запрет на применение нацистских символов в современной Германии.) Родители, скорее, призваны заниматься жизненным контекстом своих детей и терпеливо им управлять. Естественно, не стоит покупать игрушечное оружие детям, а нужно объяснять им собственный взгляд на оружие и говорить с ними об их собственных страхах. Основное

предложение для родителей – создавать детям привлекательные альтернативы (из мира игрушек), замечать и реализовывать интересы детей. И самое важное – предоставлять детям большее игровое пространство, в котором они могут играть самостоятельно и творчески – все это вместе служит для развития зрелой личности.



Рис. 2. «Дети могут быть жестокими – но прежде они этому где-то учатся» (автор неизвестен)

Children's Play and Military Toys Today

Michael Brandl,

*Executive-Board Member, Non-Governmental Organization of Toy Expertise
"Spiel gut" (Ulm, Germany)*

Why do we all play war – let's play peace!
Hans Fleury, Swiss play-therapist

The subject of war (or force) toys in the context of children's play as the dominant activity is considered from different view point in the paper. Their place in the market of toy products and among children's play materials is described. The author examines the reasons for the popularity of this type of toys and their role in child's life. The different roles of force toys in the children's subculture and in the play, in particular, are discussed in the context of research results. The typology of military toys is given. The results of research from the Institute for Peace Education (Tübingen, Germany) experts are presented, revealing the diversity of meanings and values of military toys in children's lives. The author presents his views on the relationship between aggressive communication model and the play with force toys. The view of the "Spiel gut" experts on the issue of assessment of military toys is presented, the evaluation criteria and the conditions, under which they can be recommended for child play, are discussed. In conclusion, the author draws attention to the importance of a healthy family atmosphere and encourages adults to engage more closely and to organize the life context of their children, to create rich space for independent, diverse and creative play.

Keywords: toys, military toys and games, media-reality, masculine values and behavior models, quality label «Spiel gut».