

## **ИГРУШКА КАК УСЛОВИЕ НОРМАЛИЗАЦИИ ПСИХОЛОГИЧЕСКОГО ЗДОРОВЬЯ РЕБЕНКА**

**О. А. Белобрыкина**  
(Новосибирск)

В условиях системных изменений образования чрезвычайно актуальной становится проблема сохранения психофизического здоровья субъектов образовательного пространства. Причем здоровье понимается как процесс адекватного возрасту физического, психосоциального и духовного развития, самореализации, раскрытия духовных потенций человека. По данным медицинской статистики, наиболее патогенной

зоной, снижающей общий уровень психофизического здоровья человека в современной социокультурной ситуации, признается эмоциональная сфера.

Важность эмоций в жизни человека чрезвычайно велика. Л. С. Выготский, Е. П. Ильин, А. В. Запорожец, К. Э. Изард и ряд других исследователей отмечают ключевую роль эмоций в мотивационном и адаптивном процессе человека. Эмоциональная сфера представляет собой сложную и непрерывно изменяющуюся систему своеобразных откликов личности на действительность и ее воздействия [12; 13; 21]. Очевидно, эмоциональное развитие является необходимым условием целостного развития личности, а значит, может выступать в качестве одного из ключевых показателей психологического здоровья ребенка.

На значимость эмоционального компонента в развитии личности ребенка указывал А. В. Запорожец, отмечая, что важнейшая особенность эмоции и ее существенное отличие от органических ощущений состоит в предметной отнесенности, адресованности к чему-то внешнему, взволновавшему человека, выведшему его из душевного равновесия. «В связи с этим в эмоциональных образах отражаются, наряду с изменениями внутреннего состояния субъекта, изменения жизненно важных для него предметов и явлений, также и сами эти предметы, явления, воспринимаемые и понимаемые с особой точки зрения» [11, с. 272]. Исследования А. В. Запорожца показали, что эмоции являются центральной функцией дошкольного возраста, обеспечивающей развитие основного психологического новообразования данного этапа онтогенеза — обобщения переживания. Формой, в которой новообразование делает центральную функцию произвольной, по мнению Е. Е. Кравцовой, является ведущая деятельность. В дошкольном возрасте — это игра во всем многообразии ее форм и видов [14]. Как отмечал Л. С. Выготский, в игре ребенок плачет, как пациент, и радуется, как играющий [6]. Именно это и делает игру школой эмоций.

Традиционно в психолого-педагогической науке и практике как непрменный атрибут детских игр рассматривается игрушка. Однако игрушка является не только незаменимым спутником игры ребенка, она, как показано Е. А. Аркиным, входит в его жизнь намного раньше игры [2]. Иначе говоря, отношение «ребенок — игрушка» в филогенезе возникает раньше, чем собственно игра. На это указывает и Т. Перевезенцева, отмечая, что игрушка становится нужной ребенку буквально с первых месяцев его жизни [20]. Именно через первые игрушки ребенок начинает познавать мир и действовать в нем. Каждая игрушка несет в себе и определенное мировоззрение. С точки зрения В. В. Абраменковой, игрушка представляет собой одну из стабильных

форм культуры, она — «не окно в детство, а знак того, что мы сейчас умеем радоваться, любить и прощать» [1, с. 34].

Развивающий потенциал игрушки обусловлен конструктивностью и возрастной обоснованностью тех психологических задач, которые материализованы в ее устройстве. Играя с игрушкой, ребенок учится рефлексии, эмоциональному отождествлению. Именно игрушки служат для него той средой, которая позволяет выражать свои чувства, исследовать окружающий мир, учит общаться и познавать себя - ребенок переживает с игрушками все события собственной и чужой жизни во всех эмоциональных и нравственных проявлениях, доступных его пониманию.

Период дошкольного детства можно назвать возрастом познавательных эмоций, к которым относят чувства удивления, любопытства, любознательности. Эмоции познавательного характера представляются основополагающими в становлении «человеческих эмоций». Познавательные эмоции у детей наиболее отчетливо обнаруживаются при восприятии игрушек и действиях с ними, так как именно игрушка возбуждает «перцептивное любопытство» ребенка. Игрушка стимулирует познавательно-исследовательское поведение - манипулятивные реакции, игровые действия. На протяжении преддошкольного и дошкольного детства увеличиваются количественные и качественные показатели использования игрушек в игровом поведении ребенка. Мотивируется и поддерживается игровая активность эмоциями, в первую очередь чувством интереса. Очевидно, развитие богатого эмоционального мира ребенка немислимо без существования в нем игрушек. Все это дает основание полагать, что игрушка, как носитель определенного рода информации, может выступать в качестве наиболее оптимального стимула при исследовании эмоционального состояния ребенка [1; 17; 19; 22]. В связи с этим имеет смысл обозначить основные признаки игрушки:

- игрушка не является серьезной вещью (присутствует полная свобода нерегламентированных действий, не существует запрета в обращении с ней, к ней нет «табу»);
- она должна быть привлекательной, иметь положительную валентность;
- должна быть вполне доступна, чтобы ею можно было легко овладеть;
- должна удовлетворять базовую потребность в защищенности (снижать тревожность, страх, предохранять от депрессии) и иметь достаточно большой психический потенциал, чтобы удерживать около себя, чтобы было постоянное желание играть с ней [3].

Необходимо отметить, что современный рынок игрушек представляет собой абсолютную стихию, а соответственно и выбор их становится чрезвычайно затрудненным и хаотичным. Причем чаще всего выбор игрушки для ребенка осуществляет взрослый (родители, близкие родственники, педагоги), не всегда учитывая его возраст и потребности, а опираясь преимущественно на собственный вкус. Зачастую культурный, развивающий потенциал игрушки, ее педагогическую «полезность» и психологическую безопасность взрослые либо вовсе не учитывают, либо целиком доверяются прилагаемой аннотации, в которой производитель сообщает разную информацию, за исключением той, которая действительно важна и необходима. Кроме того, значительная часть современной игрушечной продукции характеризуется низким качеством и сомнительным предназначением, оказывая отрицательное влияние на развитие и психическое здоровье детей. Данный аспект и обусловил структуру и содержание эксперимента, цель которого заключалась в исследовании влияния игрушки на эмоциональное состояние детей старшего дошкольного возраста.

К эксперименту привлечено 100 испытуемых в возрасте 6-7 лет. Из них - 50 детей с условно нормальным развитием (ЭГ—1) и 50 детей с задержанным типом (ЗПР) развития (ЭГ-2). По признаку половой принадлежности каждая группа испытуемых дифференцирована равномерно — по 25 мальчиков и девочек в каждой экспериментальной группе. Исследование осуществлялось в 2 этапа:

- констатирующий эксперимент, ориентированный на выявление специфики эмоционального развития детей с условно нормальным и задержанным (ЗПР) типом развития;
- пилотажный эксперимент, направленный на выявление динамики эмоционального состояния у детей в процессе осуществления выбора игрушки и деятельности с ней [9].

Анализ эмпирических данных констатирующего этапа исследования с высокой степенью достоверности различий по Н-критерию Крускала - Уоллеса (для  $p < 0,01$ ) показал, что по ряду параметров эмоционального развития дети с ЗПР значительно отстают от своих сверстников, что в целом не противоречит представленной в научной психолого-педагогической литературе информации. В частности, нами обнаружено, что дети с ЗПР:

- 1) имеют низкий уровень развития способности к распознаванию эмоций (эмоциональная компетентность);
- 2) не дифференцируют оттенки эмоций по названию и знаку;
- 3) характеризуются сниженным уровнем развития способности к эмпатии;

4) имеют повышенный уровень личностной и ситуативной тревожности.

Обнаруженные различия позволили предположить, что существуют особенности предпочтения выбора игрушек у дошкольников с разным уровнем эмоционального развития и соответственно процесс выбора игрушки и взаимодействие с ней, вероятно, будут сопровождаться специфической эмоциональной динамикой. Проверка данного предположения осуществлялась в ходе пилотажного этапа эксперимента, для организации которого было сформировано два комплекта игрушек — для девочек и для мальчиков. Причем в состав каждого комплекта вошли и такие игрушки, которые используются у детей разного пола одинаковым успехом, — мяч, мягкая игрушка. Предпочтение ребенком тех или иных игрушек позволяет оценить, какими видами деятельности он овладевает, как осваивает стереотип поведения своего пола. Комплектация игрушек осуществлялась по результатам наблюдений за игрой дошкольников в естественных условиях. В общий комплект игрушек, использовавшийся в эксперименте, вошли: мяч, машина-джип, пистолет, обезьянка, человек-паук, классическая кукла, Барби, пупс (кукла-голыш).

Основным диагностическим инструментом для выявления динамики эмоционального состояния ребенка в процессе выбора игрушки и взаимодействия с ней выступал восьмицветовой тест М. Люшера в обработке Г. А. Аминова и Ю. М. Орлова [4]. Данная методика позволяет выявить актуальное эмоциональное состояние и степень личного эмоционального благополучия ребенка.

По завершении стартовой диагностики каждому ребенку предлагалось выбрать (в форме игры в «Магазин») наиболее понравившуюся ему игрушку из предложенного экспериментатором набора: ребенок «покупал» игрушку, которая ему понравилась больше всего. Определившись с выбором игрушки, ребенок имел возможность поиграть с ней в течение некоторого времени.

По окончании игры осуществлялась повторная диагностика. Для анализа данных по тесту М. Люшера, полученных до начала выбора игрушки детьми и по окончании игры с ней, были отобраны такие параметры, как «уровень стрессового состояния» - УС и «степень суммарного отклонения» - СО от «аутогенной нормы» - АН (чем больше значение СО, тем выраженнее непродуктивная напряженность, зажатость, нестабильность, утомляемость, преобладание негативных и астенических переживаний). Основной характеристикой анализа являлось наличие изменений в эмоциональном состоянии ребенка (позитивная, негативная динамика или статичность, т. е. отсутствие изменений).

Следует отметить, что по данным пилотажного исследования нами не обнаружено различий в выборе игрушек мальчиками с ЗПР и с условно нормальным развитием. Так, по частоте выбора из всех предпочитаемых у мальчиков игрушек лидирует «человек-паук»: на втором месте - игрушка «машина»; на третьем — «пистолет».

Девочки, отнесенные нами к группе с условно нормальным развитием, в отличие от девочек с ЗПР, делают более развернутый выбор. В то же время в обеих группах испытуемых наиболее высокие показатели предпочтения закрепились за куклой Барби; на втором месте по частоте встречаемости выбора оказалась мягкая игрушка «обезьянка».

В целом обнаружено, что успехом у современных детей не пользуются пупсы, классические куклы и игрушки спортивного типа (мяч) - именно им принадлежит наименьшее количество выборов у детей двух экспериментальных групп. Заметим, что эти игрушки относятся к категории универсальных, истинных игрушек. Это - игрушки на все времена, как бы проходящие/сквозь исторические эпохи.

Е. О. Смирнова все многообразие детских игрушек подразделяет на две большие группы:

1. Развивающие эмоционально-смысловую сферу личности - это все игрушки, связанные с жизнью человека: куклы, мягкие игрушки. Это игрушки-собеседники, с которыми можно вступить в контакт, так как они изначально содержат в себе возможность коммуникации.

Кукла по своей сущности представляет не что иное, как отражение образа человека. Для каждого ребенка она является той игрушкой, которая больше всего вызывает и оживляет представление о его собственной человеческой сущности. Играя с куклами, ребенок включается в мир людей: в игре он отражает свой опыт, в особенности то, что его волнует, воспроизводит действия знакомых людей или сказочных персонажей. При этом происходят одновременно два взаимонаправленных процесса: с одной стороны, ребенок выражает себя (свой опыт, свои знания и переживания, создает воображаемые им образы), а с другой - ребенок строит самого себя, осваивая раскрывающийся ему мир человеческих отношений и представлений. В центре этих двух важнейших процессов находится кукла (главная игрушка).

2. Игрушки, развивающие умственные способности ребенка, предполагающие возможность действий, манипуляций с ними. Это - кубики, пазлы, мячи, пирамидки, всевозможные конструкторы [22].

Очевидно, отсутствие выборов в пользу классической куклы и мяча уже само по себе свидетельствует о неблагоприятных тенденциях в психическом развитии современных детей. Подтверждает данное положение анализ полученных в ходе пилотажного исследования дан-

ных, указывающий на наличие негативной динамики эмоционального состояния детей (и с условно нормальным, и задержанным типом развития) при выборе таких игрушек, как кукла Барби, «человек-паук» и «машина-джип».

Кукла, по мнению В. С. Мухиной, «имеет особое значение для эмоционального и нравственного развития ребенка. Ребенок переживает со своей куклой все события собственной и чужой жизни во всех эмоциональных и нравственных проявлениях, доступных его пониманию. Кукла - заместитель идеального друга, который все понимает и не помнит зла. Кукла для ребенка - не только дочка или сынок. Кукла - партнер по общению в игре ребенка» [17, с. 127]. Кукла через диалог вписывается в семиотическое поле. Она несет в себе вербальные и невербальные смыслы, социальные и личностные перцепции, за которыми стоит глубокий контекст культуры [1; 18].

Однако, по данным пилотажного исследования, негативные тенденции в эмоциональном состоянии наблюдаются после игры с куклой Барби у 67 % детей с условно нормальным типом развития и у 60 % детей с ЗПР. Негативная динамика эмоционального состояния значительной доли детей может быть обусловлена различиями в уровнях материального благополучия отдельных семей, когда не каждый родительский кошелек и жилплощадь позволяют приобретать детям хотя бы некоторые атрибуты для игры с куклой Барби. Следует отметить, что эта игрушка появилась на рынке как новаторский бизнес-проект - кукла-манекенщица. Барби мало интересна сама по себе, ее главное достоинство - интенсивно обновляемый гардероб и атрибутика пространства существования. Востребованность и многоликость этой куклы способствовала возникновению мощной индустрии Барби - ее имущество постоянно увеличивается: новые костюмы, мебель, катер, самолет, лошадь, косметические средства, аксессуары, кукольный дом, а также бой-френды, жених Кен и др. Вместе с тем игра с Барби не предполагает творческого самовыражения ребенка — последовательность его действий жестко регламентирована. Барби, по мнению В. В. Абрамчиковой, не переживает, не конфликтует, не преодолевает трудности и не мечтает о чем-то недостижимом [1]. В мире Барби нет накала страстей, отсутствует зона неизвестности, которая ужасает и манит одновременно, в этом мире живут только неодушевленные предметы. Предельно алгоритмизированная игра обедняет эмоционально-фантазийную сферу ребенка. Игровой программой продумано все до мелочей: что будут делать ребенок и кукла? Как? В какое время? В игре ребенку необходима идентификация с каким-то из ее персонажей. Играя, например, в дочки-матери, девочка берет на себя роль мамы. Но кем

она может быть по отношению к взрослой Барби, воплощающей идеал светской, праздной жизни, совсем не такой, какую видит ребенок дома? Очевидно, что образ Барби зачастую входит в противоречие с реальным жизненным опытом ребенка.

Наличие позитивных изменений у незначительной части детей (норма - 27 %, ЗПР — 20 %) вызвано, вероятно, тем, что Барби может быть полезной для проигрывания будущих ролей и ситуаций, для адаптации в социальном мире. Кроме того, по мнению К. Л. Лидина, «для детей с признаками неврастенических и аутистических нарушений, кукла Барби может стать своеобразным «лекарством» - носителем компенсирующего образа» [15, с. 140].

Чрезвычайно парадоксальные данные были получены по отношению к классической кукле. Так, у 50 % детей с условно нормальным развитием обнаружен негативный характер изменений в эмоциональном состоянии, и только у 25 % - позитивный. Как отмечает Е. О. Смирнова, ребенку легче всего отождествлять себя с куклой, являющейся прообразом человека: ей можно командовать и даже ее наказывать; ребенок сильнее игрушки, он - хозяин ситуации и творец игры [23]. Вероятно, негативные тенденции в эмоциональном состоянии детей обусловлены идентичным по характеру отношением некоторых родителей к своему ребенку, что собственно и проецировалось в игре отдельных детей с куклой. Кроме того, учитывая минимальный выбор данной игрушки детьми с условно нормальным развитием и отсутствие выборов у детей с ЗПР, можно утверждать, что классическая кукла в настоящее время утратила свои исходные функции (в первую очередь, функцию идентификации) в связи с преобладанием ценностей массовой культуры.

По данным ряда авторов (В. С. Мухина, Е. О. Смирнова, М. В. Осорина, В. В. Абраменкова и др.), потребность в кукле или игрушечном любимом звере возникает не только у девочек, но и у мальчиков. Одной из распространенных в настоящее время «мальчиковых» кукол, заменившей собой миниатюрных солдатиков, Буратино, Карлсона и ряд других образных игрушек, является герой американского мультфильма - «человек-паук». Взаимодействие в этой игрушкой дало негативную динамику эмоционального состояния у 57 % детей с нормальным развитием и у 46 % детей с ЗПР. Инициация положительных эмоций обнаружена у детей с нормальным развитием в 43 % и у детей с ЗПР - 15 % случаев. У 38 % детей с ЗПР не обнаружено изменений в эмоциональном состоянии, что, вероятно, связано с общей обедненностью эмоциональной сферы этой категории детей и свойственной им отсроченностью эмоциональных реакций. Возникновение положительной динамики может быть объяснимо тем, что посредством игры с игруш-



кой «человек-паук» испытываемые удовлетворяют чувство собственной значимости и эмоциональной защищенности, которые, вероятно, родители не смогли им обеспечить в полной мере [18; 21].

Чрезвычайно важно, по мнению В. В. Абраменковой, Е. О. Смирновой и других исследователей современной игрушки, что одно из наиболее серьезных последствий игры с куклами связано не столько с игрой, сколько с воздействием образа куклы на личность ребенка. Замечено, что дети, играя с куклой, подсознательно принимают на себя ее образ и уподобляются ему. Через игру с куклой, отображающей человеческий образ, формируются манера двигаться и модель поведения ребенка в обыденной жизни. Куклы воздействуют на ребенка очень глубоко, даже на уровне телесности [1; 5; 23]. Такое проецирование и телесное подражание объясняется тем, что ребенок именно в первые семь лет жизни отличается необыкновенной пластичностью. Всё, что окружает ребенка, буквально строит его облик и душу. Дети впитывают те качества куклы, которые наиболее выражены внешне. Агрессивность, манерность, сексуальность, самодовольство, склонность к потребительству, заложенные в игрушках, со временем могут стать качествами самого ребенка. Интернализация происходит незаметно как для взрослых, так и для самого ребенка. Очевидно, подход к выбору куклы определяет не только внешний облик, но и душевное здоровье детей.

По мнению В. В. Абраменковой, чем шире спектр применения игрушки, тем выше ее ценность для творчества и тем больше она может развить творческий потенциал самого ребенка [1]. Творческий же потенциал таких игрушек, как машинки, снижен - они могут представлять собой не более чем «ящик для хранения кубиков, кровать для мишки или карету для путешествий кота и пр.». В нашем исследовании обнаружено, что после взаимодействия с игрушкой «машина-джип» у 57 % мальчиков с нормой развития и у 66 % с ЗПР наблюдается негативная динамика эмоционального состояния. Позитивные изменения обнаружены соответственно в 14 и 17% случаев. В связи с тем, что нами не подвергались специальному рассмотрению отдельные социально-демографические характеристики семейного положения детей экспериментальной группы (например, материальное благополучие семьи, социальная принадлежность (статус) семьи), выводы по результатам анализа обнаруженной динамики носят в большей мере гипотетический характер. Возможно, позитивная динамика в процессе игры с игрушкой «машина-джип» может быть вызвана низким материальным обеспечением отдельных семей и невозможностью ее приобретения, что, в свою очередь, актуализирует у некоторых детей возникновение чувства зависти и перенос ее на конкретный игровой атрибут.

С точки зрения В. В. Абраменковой, М. В. Осориной, Е. О. Смирновой, Д. Винникотта, особая роль в эмоциональном развитии принадлежит мягкой игрушке. В. С. Мухина отмечает, что самое главное достоинство мягкой игрушки - дарить ребенку нежность. Эта ее особенность используется психологами и психотерапевтами. По В. В. Абраменковой, в мягкой игрушке воплощены очень глубинные потребности ребенка - в эмоциональном тепле и поддержке [1].

В нашем исследовании зафиксировано, что после взаимодействия с мягкой игрушкой «обезьянка» у испытуемых ЭГ — 1 наблюдаются негативные изменения в 67 % случаев, а позитивная динамика - в 17 % случаев. У испытуемых с ЗПР и негативные, и позитивные изменения в эмоциональном состоянии обнаружены в равновесном соотношении (по 50%). Этот факт может быть объяснен тем, что образ обезьяны связан со свойственной ей способностью к подражанию и многообразием форм поведения. Вероятно, именно этот аспект собственно и делает ее символику в целом противоречивой и олицетворяет как положительные, так и отрицательные стороны человеческого поведения. В частности, в христианской символике обезьяна наделяется такими качествами, как «преступные намерения, похоть и жадность... отражает мелкие недостатки человеческой природы, является аллегорией подражательного искусства» [24, с. 242-244]. Учитывая, что кризис в старшем дошкольном возрасте проявляет себя в детском манерничанье, то, вероятно, именно актуализацию этой естественной и закономерной для старшего дошкольника (в норме) потребности и осуществляет данная игрушка. Равноценно положительная и отрицательная динамика эмоционального состояния у детей с ЗПР связана, на наш взгляд, в первую очередь, с возможностью выплеска ими своих эмоций разной модальности, на который в неигровых условиях зачастую взрослые накладывают строгий запрет.

Подтверждением наличия зоны запретных эмоций у детей с ЗПР могут служить данные анализа их игрового взаимодействия с игрушкой «мяч». Обнаружено, что у 100% детей с ЗПР наблюдается негативная динамика эмоционального состояния, обусловленная актуализацией гиперактивности при взаимодействии с этой игрушкой. Тогда как у 50 % детей с условно нормальным развитием отмечается позитивная динамика (выраженная в снижении уровня стрессового состояния и нормализации показателей нервно-психического благополучия) в процессе игры с мячом. Мяч - это игрушка, которая не только с древних времен является одним из самых популярных предметов детской игры, но и, по мнению Е. О. Смирновой, представляет собой классический пример идеальной игрушки для детей всех народов и возрастов, так как с ней можно играть в бесчисленное количество игр [22].

Ключевым предметом многолетней дискуссии выступает игрушечное оружие и роль этого вида игрушек в психическом развитии ребенка. Вопрос о том, насколько необходимы игрушки, так или иначе способствующие проявлению и развитию детской агрессивности, не менее актуален и сегодня. Причем ответы на этот вопрос практически всегда носили крайне полярный характер. На протяжении огромной истории человечества военные игрушки отличались стабильностью их производства, отражая реальность, в которой есть войны, насилие, поражения и победы. Кроме того, мальчики во всем мире предпочитают играть с машинкой и пистолетом, а не с куклой или заводной собачкой.

По мнению И. Мотяшова, игрушечное ружье, с одной стороны, физически безопасно. С другой - «оно может стать смертельным оружием для образов человеческой фантазии, наполняющих и формирующих детское сознание. Ведь, играя с игрушечным ружьем, ребенок в воображении репетирует и переживает акты уничтожения, насилия, разрушения. Эти переживания легко могут войти в привычку, вытеснить образы и навыки творческого, позитивного содержания. Гражданская ответственность предполагает, что изготовители игрушки и продавцы не должны забывать о том, что между действиями, какие малыш «проигрывает» в своих чувствах и мыслях, и поступками подростка, взрослого, который из него вырастет, - прямая связь [16, с. 35].

В. В. Абраменкова отмечает, что, подарив ребенку миниатюрные наручники и резиновую дубинку, родители должны понимать: они ориентируют его не на профессию полицейского, а на глубоко скрытые агрессивные тенденции, когда насилие - самый короткий путь решения проблем. Это вовсе не значит, что любое оружие провоцирует жестокость. Игрушечный меч может оказаться грозным оружием мальчика против страха темноты, средством овладения собственным поведением [1]. В целом же детские копии взрослого оружия — не лучшая игрушка. Хотя военные игрушки по-прежнему популярны у мальчишек всех стран, необходимо, полагает И. Мотяшов, воспитывать у маленьких граждан совершенно определенное отношение к ней - только как к орудию защиты мира [16]. Грозная реальность в детской игре не отменяется, но может, благодаря усилиям взрослого, дополниться проявлениями взаимопомощи, сопереживания, жертвенности. Взрослые, включаясь в детские игры, имеют возможность направлять их таким образом, чтобы деструктивные действия преобразовывались в социально приемлемые формы: вместо взрыва - праздничный салют; бороться — не с врагом, а со стихией, штормом, бурей; рисковать и отличаться - не в бою, а в опасном кругосветном путешествии и т. п.

В нашем исследовании взаимодействие с игрушкой «пистолет» вызвало у 67 % детей с условно нормальным развитием и у 27 % испытуемых с ЗПР негативные изменения в эмоциональном состоянии, что, вероятно, связано с актуализацией агрессивных тенденций. Отсутствие динамики в эмоциональном состоянии у 55 % детей с ЗПР, очевидно, связано со спецификой их общего эмоционального развития.

Заметим, что 4 % девочек ЭГ-1 выбирают для игры пистолет и машину, причем в процессе игры с пистолетом у них обнаруживается негативный характер эмоциональных реакций. Кроме того, довольно информативным фактом является преобладание выборов (в 2 раза) этих игрушек у мальчиков с ЗПР. Качественный анализ эмпирических данных также свидетельствует, что выбор игрушки «пистолет» осуществляют преимущественно дети с высоким уровнем тревожности. Вероятно, это может служить еще одним показателем отсутствия или неудовлетворенности у детей чувства безопасности.

В целом исследование показало, что многие современные игрушки актуализируют у детей неблагоприятные тенденции в эмоциональной сфере. Следует отметить, что подобная динамика может быть обусловлена как спецификой самой игрушки, так и (что вероятнее всего) общими нарушениями эмоционально-чувственного развития дошкольников. Известно, например, что сброс латентной агрессии осуществляется детьми преимущественно через действие. В случае, когда взрослые табуируют выплеск ребенком негативных эмоций (запрет на выражение злости, раздражения, агрессивности и пр.), происходит блокирование эмоциональной сферы, что затрудняет естественную проработку чувств. Не имея возможности (и потому что сами не умеют, и потому что взрослые не учат) сублимировать (перерабатывать в социально приемлемых формах) негативные эмоции и чувства, дети обращаются к примитивным (деструктивным, неинтегрированным) формам их канализации - дерутся со сверстниками, ломают игрушки.

Подводя итог, отметим, что игрушка действительно выступает особым эмоциональным стимулом и влияет на динамику эмоционального состояния ребенка независимо от уровня его психического развития. Причем негативный характер изменений в эмоциональном состоянии детей в большей мере проявляет себя в группе испытуемых с условно нормальным развитием. Как это ни парадоксально, но задержка психического развития (точнее ее следствие - обедненность эмоциональной сферы) служит своего рода защитным механизмом психики детей от неблагоприятного влияния извне. Именно этим обуславливается необходимость осуществления специальных мер по защите психического и духовного здоровья ребенка от растлевающего воздействия многих современных игрушек.

## Литература

1. Абраменкова В. В. Игры и игрушки наших детей: забава или пагуба?: Современный ребенок в «игровой цивилизации». - М.: Данилов Благовестник, 1999.
2. Аркин Е. А. Из истории игрушки // Дошкольное воспитание. - 1995.-№ 3.-С. 8-15.
3. Белобрыкина О. А., Шамшикова О. А. Игрушка как переходной объект // Социально-педагогические, психологические и философские аспекты формирования личности в культуре современной России. - Бирск: БирГСПА, 2006. - С. 199-207.
4. Белобрыкина О. А. Диагностика развития самосознания в детском возрасте. - СПб.: Речь, 2000.
5. Винникотт Д. Игра и реальность. — М.: Ин-т общегуманит. исследований, 2002.
6. Выготский Л. С. Ифа и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопр. психологии. — 1966. - № 6. - С. 62—77.
7. Выготский Л. С. О двух направлениях в понимании природы эмоций в зарубежной психологии // Вопр. психологии. - 1968. - № 2. - С. 149-157.
8. Выготский Л. С. Психология развития как феномен культуры. - М.; Воронеж: МОДЭК, 1996.
9. Глазатова И. В. Влияние выбора игрушки на эмоциональную динамику детей старшего дошкольного возраста: Дипломная работа. — Новосибирск: НГПУ, ФИ, 2005.
10. Запорожец А. В. К вопросу о генезисе, функции и структуре эмоциональных процессов у ребенка // Вопр. психологии. - 1974. — № 6. - С. 59-73.
11. Запорожец А. В. Избранные психологические труды: В 2 т. Т. I: Психическое развитие ребенка. - М.: Педагогика, 1986. - С. 316.
12. Изард К. Э. Психология эмоций. — СПб.: Питер, 1999.
13. Ильин Е. П. Эмоции и чувства. - СПб.: Питер, 2001.
14. Кравцова Е. Е. Психологические новообразования дошкольного возраста // Вопр. психологии. - 1996. — № 6. - С. 64-76.
15. Лидин К. Л. К вопросу о психологической экспертизе игрушек (на примере куклы Барби) // Развитие человека в современном мире: Материалы Всерос. науч.-практ. конф. / Под науч. ред. О. А. Белобрыкиной, О. А. Шамшиковой. — Новосибирск: Изд. НГПУ, 2006. - С. 129-140.
16. Мотяшов И. Культура игры и детская лигерагура // Дошкольное воспитание. — 1985. — № 6. — С. 32—36.

17. Мухина В. С. Игрушка как средство психического развития ребенка // Вопр. психологии. - 1988. - № 2. - С. 123-128.
18. Осорина М. В. Секретный мир детей в пространстве мира взрослых. - СПб.: Питер, 2000.
19. Осорина М. В. К построению психологической концепции игрушки // Электронный вариант материалов III съезда РПО «Психология и культура». - СПб., 2003.
20. Перевезенцева Т. Мастер детской игрушки // Дошкольное воспитание. - 1984. - № 9. - С. 26-27.
21. Развитие социальных эмоций у детей дошкольного возраста: Психологические исследования / Под ред. А. В. Запорожца, Я. З. Неверович. - М.: Педагогика, 1986.
22. Смирнова Е. О. Коза, которая поет, [wsyachina.narod.ru/psychology](http://wsyachina.narod.ru/psychology).
23. Смирнова Е. Главная игрушка // Мама и малыш (электронная версия). - 2005. - № 11.
24. Тресиддер Дж. Словарь символов. - М.: ФАИР-ПРЕСС, 1999.
25. Филимоненко Ю. И. Экспресс-методика для оценки эффективности аутотренинга и прогноза успешности деятельности человека // Личность и