Агрессивность и жестокость в детских играх

Современных родителей все чаще волнует, что игры детей дошкольного возраста отличаются повышенной агрессивностью. «Моему сыну четыре года. Меня очень беспокоит, что он может целый день бегать по квартире с игрушечным пистолетом и "стрелять" во всех. Недавно на него пожаловалась воспитатель детского сада. Он со словами "Я Кибер!" стал толкать и пинать других детей. На вопрос воспитательницы: "Павлик, почему ты толкаешь других детей? Разве так можно?" он ответил: "Можно, вчера в кино Кибер - он там самый главный - всех убил и победил! А сейчас я Кибер..."

«Дочка недавно пришла из развивающей группы и стала играть в странную игру. Взяла игрушечный ножик из набора кукольной посуды и стала говорить бабушке: я тебя сейчас зарежу!»

Вполне естественно, что родители задумываются над таким поведением своих детей и пытаются найти ответы на волнующие их вопросы:

- Как правильно реагировать на такое поведение малышки?
- Насколько подобные игры нормальны для ребенка?

Ученые сегодня наблюдают удивительные изменения детских игр, которые становятся все более "взрослыми", недетскими. Следует отметить, что сегодня детскую игру "подталкивают" к агрессивности и некоторые игрушки. Они становятся все более натуралистичными (посмотрите, например, на некоторые куклы, роботов, куклы-монстры, мутанты, чудовища, уродцы).

Атрибутика так называемой "взрослой жизни" тоже все более вливается в мир детский. Например, некоторые детские персонажи даже в мультфильмах общаются между собой совсем не по-детски. Жуткие изделия игрушечной промышленности, привносят в жизнь малышей дополнительную порцию кошмаров. Игрушечные монстры-«сотоварищи» будят в детях неконтролируемую агрессию, вызывают нарушения концентрации и распределения внимания, могут быть причиной затруднений в построении отношений ребенка со сверстниками и взрослыми.

Дети в игре подражают героям кино и компьютерных игр. Такова реальность. Что мы можем ей противопоставить и нужно ли вообще противопоставлять?

Нельзя оградить ребенка от реальности, нельзя не выпустить во двор, невозможно перессориться со всеми родителями "плохих" детей. Но можно постепенно учить ребенка быть психологически устойчивым, не "всеядным". И это тоже происходит в игре.

В доме, где растет малыш, обязательно должны быть "добрые" игрушки — с приятными лицами ("мордочками"). Пусть, например, добрая лисичка поухаживает за своими лисятами. Пусть и волк проявит заботу о лисичке.

Между прочим, в поведении "Кибера" можно отыскать и добрые намерения, если сильно потрудиться. Попробуйте спросить у ребенка, почему "Кибер" такой? Добрый он или злой? Если он добрый, то почему он мешает другим ребятам играть? А если злой, то рано или поздно от него отвернутся все дети, и не только в игре. Иными словами, современность требует разборчивости прежде всего от взрослых, чтобы они могли определять, где есть польза для ребенка.