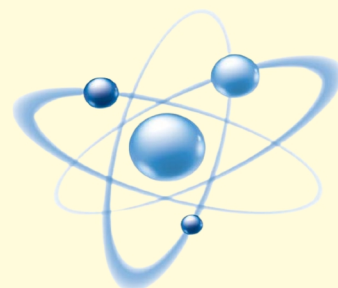


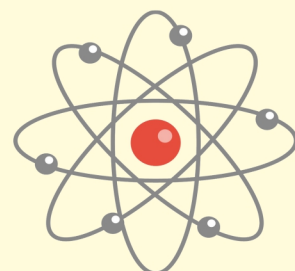
Научное Образование

Научные статьи научных умов



Статьи номера:

- *Фролова Мария Викторовна*
"Головной мозг человека и феномен Дежавю"
- *Благинина Юлия Николаевна*
"Способы устранения судебных ошибок"
- *Замуруева Ольга Александровна, Степанова Мария Александровна*
"Профессиональная компетентность учителя"
- *Белинский Никита Олегович*
"Почему Петр I лишил Россию патриаршества"
- и ещё много других статей



УДК 082

ББК 76.02

НЗ46



Журнал "Научное Образование" № 4(17)2022 ноябрь 2022г.

ISSN 2658-3429

Свидетельство о регистрации СМИ сайта www.na-obr.ru:

ЭЛ № ФС 77 - 74050 от 19.10.2018г. выдано Роскомнадзором РФ

Договор с ООО "НЭБ" (eLIBRARY.RU): № 460-11/2018 от 21.11.2018г.

Санкт-Петербург, Издательство "Лучшее Решение", 2022г.

Издатель: ООО "Лучшее Решение" (ОГРН: 1137847462367, ИНН: 7804521052)

E-mail: lu_res@mail.ru

Главный редактор: Алексеев А.Б.

Журнал издаётся в электронном виде и доступен для скачивания на сайте www.na-obr.ru

Возрастная категория: 12+

Все статьи, размещенные в журнале и на сайте na-obr.ru, созданы авторами, указанными в статьях, и представлены исключительно для ознакомления. Ответственность за содержание статей и за возможные нарушения авторских прав третьих лиц несут авторы, разместившие материалы. Мнение авторов может не совпадать с точкой зрения редакции.

Любое копирование материалов с сайта na-obr.ru и/или из номеров журнала без ссылки на сайт www.na-obr.ru запрещено!

ISSN 2658-3429



9 772658 342009 >



Значение современных игрушек Хаги Ваги и Киси Миси для детей

The meaning of modern toys Hagi Waghi and Kisi Misi for children

Авторы:



Безродная Екатерина Александровна

ФГБОУ ВО «СибГИУ», г. Новокузнецк, Россия.

e-mail: Bezkatерina30@yandex.ru

Bezrodnaya Ekaterina Alexandrovna

SibGIU, Novokuznetsk, Russia.

e-mail: Bezkatерina30@yandex.ru

Кропотова Мария Юрьевна

ФГБОУ ВО «СибГИУ», г. Новокузнецк, Россия.

Kropotova Maria Yurievna

SibSIU, Novokuznetsk, Russia.

Аннотация: В статье рассмотрены современные игрушки Хаги Ваги и Киси Миси. Их влияние на психику детей, а также значение для развитие ребенка.

Abstract: the article deals with modern toys of Hagi Vaga and Kisi Misi. Their influence on the psyche of children, as well as the importance for the development of the child.

Ключевые слова: современные игрушки, Хаги Ваги, Киси Миси, дети.

Keywords: modern toys, Hagi Waghi, Kisi Misi, children.

Тематическая рубрика: Педагогика и образование.

Детство – это время интенсивного вхождения в мир социальных отношений, усвоения общественного опыта или «вращения в культуру». В это время происходит развитие психики



ребенка, наиболее благоприятным образом это начинает происходить в ведущей для него деятельности – игре. Она влияет на изменение когнитивных процессов, воли и личности ребенка.

Для детей в игре важное значение занимают игрушки, они помогают узнавать мир, учат общению, развивают речи, учат различать эмоции. Но для выбора игрушки необходимо подходить ответственно, подумав не несет ли она опасности для психики ребенка.

Многие западные исследователи, такие как Т.Н. Rasmussen, L. Berg, G. Wegener, F. Mouritsen рассматривали роль и ценность игрушки как для детей, так и для их родителей.

В своем исследовании Т.Н. Rasmussen рассматривал игрушку как своеобразные «ворота» в виртуальную реальность. Автор отмечал, что сущность игрушки заключается в том, что она одновременно выступает и объектом, и субъектом игры. Т.Н. Rasmussen выражал возражения против положения о том, что игрушки помогают трансформировать или моделировать реальность. С его точки зрения игрушка – это средство создания виртуального мира.

В работах L. Berga роль игрушки отводится в становлении идентичности ребенка. Построение идентичности происходит не только в отношениях двух субъектов, но и в отношении объекта, каковым может выступать игрушка. Исследования роли игрушки показала, что в процессе становления идентичности ребенка игрушка является необходимым элементом процесса развития идентичности и социальной компетентности в дошкольном периоде детства. Автор отмечал важность того, что идентичность не возникает в результате пассивного обладания игрушкой, она возникает в процессе игрового действия с ней.

Такие ученые как A. Nelson, M. Nilsson отмечали, что проблема современного общества заключается в том, что количество игрушек-копий для детей дошкольного возраста значительно превышает число оригинальных игрушек в 3, 5 раза. А именно реалистичные игрушки способствуют успешной социализации ребенка и его вхождению в общество.

В настоящее время большое влияние на культуру детской игры и выбора игрушки оказывает современный рынок. На рынке появились новые типы игрушек, а традиционные существенно изменили свой облик. Производители делают игрушки-копии из различных видеоигр, мультфильмов, кинофильмов, не учитывая ценностей детского развития – психологов, педагогов, методистов и пр. Развитие игрушечной промышленности идет по линии технологизации игрушки, внесения в них различных инноваций.

Все дети прошли через волну игрушек поп-итов, симпл-димплов, а с 2021 года выпущены новые игрушки Хаги Ваги и Киси Миси, которые полюбились детям.

Хаги Ваги – это игрушка синего цвета, с треугольной головой, выпученными глазами, широкой улыбкой и острыми зубами в несколько рядов. Данный персонаж у многих взрослых, а особенно у родителей детей вызывает ужас и тревогу. Однако, история гласит что изначально Хаги Ваги не задумывался как ужасающий монстр. Она была создана на фабрике игрушек в 1984 году и быстро стала самой продаваемой и популярной среди людей. Ее особенностью являлось то, что он может обнимать своего владельца из-за своих длинных рук. Но производители игрушки пытались сделать ее более реалистичной, проводили неэтичные эксперименты, после чего игрушка Хаги Ваги превратилась в страшного героя. Сейчас на полках магазина можно найти игрушку в разной цветовой гамме: розовую – Киси Миси, оранжевую – Ван Панк, зеленую – Сили Били, или даже разноцветную – Лили Милли.



Наиболее популярными среди детей стали игрушки Хаги Ваги и Киси Миси. Эти два пушистых монстра – герои хоррор-игры, которые по сюжету стали злодеями после катастрофы на заводе, и если человек вовремя от них не убежит, то они могут его съесть. Однако данные игрушки давно вышли за пределы компьютерной игры, сейчас их можно встретить на пространствах TikTok и YouTube, а также придумывают про них книжные истории (см. Рис 1).



Рис. 1 – Современные игрушки из хоррор-игры Хаги Ваги и Киси Миси.

Многие психологи говорят о том, что данные игрушки не несут вред психике ребенка. Психолог Майя Камалова из Казанского федерального университета считает, что есть разница в каком возрасте игрушка появляется у ребенка, так как они по-разному реагируют на специфическую мимику данного персонажа. Основная задача психики ребенка - это приспособиться к миру, преобразовать знания, которые он получает, в ту систему знаний, которая у него есть на данный момент.

Так, например, для детей до 3-4 лет игрушка является травмирующей, так как дети еще не способны отличить реальность от игр и фантазии. А дети 3-4 лет уже начинают знакомиться с эмоциями. Чаще всего это происходит посредством прочтения или рассказывания сказок – есть отрицательные и положительные герои, ребенок переживает о судьбе главного героя, видит воздействия злых и добрых сил, боится за любимого героя или радуется его победам.

Также современные психологи отмечают важность того, чтобы родитель входил в современный контент, разбирался в современном мире. Родителям необходимо найти контакт со своим ребенком, тогда он сможет пообщаться и узнать, как ребенок воспринимает увиденное, как переживает страх, тем самым ребенок научится не бояться, а находить решения и просить помощи у взрослых и друзей.

Многие исследователи, в том числе Анастасия Цветкова, детский психолог и игровой терапевт из Ставрополя, проводила опросы среди родителей по их отношению к игрушкам Хаги Ваги и Киси Миси.

По результатам опроса родитель двоих детей 3-х и 7-ми лет считает, что игрушки совершенно не страшные и не несут опасности для детей. Он утверждает, что его дети возятся с ними как с домашними питомцами – кормят, укладывают спать, гуляют с ними. Берут их с собой в любое место, поликлинику, магазин.



Мама 4-х летнего сына считает, что в целом она не против этой игрушки, хотя она и настораживающая, и страшная. Она считает, что игрушку необходимо подружить с другими игрушками, чтобы он не чувствовал себя одиноко, поэтому она старается объяснить своему ребенку в игровой форме, что все игрушки добрые и хотят вместе дружить и играть.

Игрушка Хаги Ваги или Киси Миси для многих взрослых и детей является страшной и ужасающей. Дети выражают свой страх, переживания через нее. Для детей считается нормальным стремиться к чему-то страшному. Например, раньше дети удовлетворяли данную потребность через деловые игры: спускались в подвалы, лазали по заброшенным зданиям и постройкам. В современном мире деловые игры – это вид досуга, который детям практически недоступен. В связи с этим удовлетворение интереса получило немного другую форму – в компьютерных играх, в мире фантазии и воображения. Дети активно исследуют мир, ощущая свои страхи, ребенок их преодолевает. Ребенку необходимо преодоление страхов для самостоятельности и отделения от взрослого.

Таким образом, можно сделать вывод, что дети все разные, и для кого влияние игрушки будет минимальным – такой ребенок не заметит выражение лица игрушки, его пугающие глаза и улыбку, а заметит только его длинные обнимающие ручки, а для другого ребенка этот образ будет травмирующим и он выберет более нежную и спокойную игрушку. Неважно какая игрушка будет у ребенка – плюшевый медведь, волк или Хаги Ваги, главное, чтобы она была с ребенком всегда и могла быть его другом, с которым можно поделиться эмоциями и переживаниями.

Список литературы:

1. Berg L.E. Defining the good toy – an interactionistic approach // Toys in educational and socio-cultural contexts. Part 1. 2003.
2. Кострулева К. Хаги Ваги и Киси Миси: что таят в себе милые монстры и стоит ли покупать популярные игрушки детям.
3. Nelson A., Nilsson M. Methodological aspects and results from an inventory of toys in 152 children`s rooms // Toys as communication. Part 2. 2003.
4. Rasmussen T.E. The ball – toy of gods and man // Toys in educational and socio-cultural contexts. Part 1. 2003.