

Е.О. Смирнова, Е.А. Абдулаева

Куклы нашего времени



Самая главная игрушка для детей всех возрастов — это кукла.

В куклы дети играли всегда, причем не только девочки, но и мальчики. Разнообразие кукол столь велико, что его трудно привести в какую-то систему, дать классификацию или типологию кукольного мира.

Куклы могут быть сделаны из самого разного материала. Они бывают тряпичными, пластмассовыми, фарфоровыми, резиновыми, деревянными, пластиковыми. Они могут быть разного размера — от крохотных пупсиков до огромных, ростом с 5-летнего ребенка, девиц. Куклы могут изображать людей всех возрастов: младенцы, малыши, дети-дошкольники, девочки-подростки, девушки в расцвете лет и пр.

И, наконец, они могут различаться по характеру, что, собственно, и определяет суть игры с этой куклой и роль самой куклы в этой игре. Например, кукла-ребенок, о которой нужно заботиться, любить, возить в коляске, заворачивать, укачивать и пр. Или кукла-красавица, с длинными ресницами и кудрявыми волосами. Такая кукла может стать старшей дочкой или подружкой, которая повторяет в своей кукольной жизни слова и действия самого ребенка. Или характерная кукла, которая изображает определенный персонаж, наделенный определенными чертами — озорник, плакса, Буратино и пр.

Это, конечно, далеко не полная классификация кукол. Но хотелось бы подчеркнуть, что кукла — это всегда «дитя своего времени», она всегда отражает стиль и почерк своей эпохи.

В последнее время кукольный мир наших детей существенно изменился. Появились новые, не виданные раньше образцы, которые удивляют, поражают воображение и, естественно, притягивают детей, как все новое и модное. Что несут эти новые игрушки? Призваны ли они развлекать детей, приобщая их к реалиям современности, или они таят в себе опасность для их личностного и психического развития? Мы постараемся ответить на эти вопросы, взглянув на кукольную проблему глазами детских психологов.

Какие они — эти современные куклы?

Трудно и, наверное, невозможно перечислить все варианты современных кукол, тем не менее, попытаемся выделить основные тенденции «кукольной индустрии».

Елена Олеговна Смирнова — научный руководитель Центра игры и игрушки Московского государственного психолого-педагогического университета, ведущий детский психолог, доктор психологических наук, профессор, зав. лабораторией «Психология детей дошкольного возраста» Психологического института РАО.

Автор научных монографий, книг, статей для родителей, а также учебников по детской психологии.

Является автором концепции и методики экспертизы игрушки. Широко применяет экспертизу игрушки и игровую деятельность в своей семье (с внуками) и в подшефных детских садах.

Елена Александровна Абдулаева — методист Центра игры и игрушки Московского государственного психолого-педагогического университета, педагог-психолог высшей категории. Победитель конкурса «Учитель года — 2003» в номинации «Педагог-психолог».

В течение шести лет работала в вальдорфском детском саду воспитателем и ведущим воспитателем. Имеет большой опыт практической работы с родителями и детьми, в основе которого лежит игровая деятельность.

Автор программы родительского семинара и детско-родительской творческой группы. Ведет практические курсы «Игрушка своими руками» и «Организация игры детей».



Рис. 1



Первая из них — это натурализация и детализация образа куклы.

Эта тенденция ярко проявляется в «new born» — резиновых пупсах разного размера, в точности воспроизводящих настоящих младенцев. У таких кукол все, как у реальных детей: они кушают, плачут, смеются и даже писают. Внешне они также напоминают реального младенца, вплоть до складочек на мягком тельце, отверстий в известных местах и мимики (некоторые такие куклы способны «выражать» до 15 эмоций).

Ставшие уже традиционными Барби на глазах обрастают имуществом — к ним прилагаются не только обувь и одежда, но и расчески, помады, велосипеды, нижнее белье, собачки, младенцы и пр. Все это уже не нужно изобретать и придумывать — оно прилагается в готовом виде к самой женской фигуре. Пожалуй, вершиной натурализма на сегодняшний день является «беременная» Барби, которая наглядно, хотя и недостоверно раскрывает процессы беременности и родов — девочка может легко достать младенца из кукольного живота, а потом его вернуть на то же место.

В последнее время ставшую уже традиционной Барби все более вытесняют куклы Bratz, которые представляют собой девочку-подростка с утрированными чертами и ярким макияжем. У таких кукол обычные огромные накрашенные глаза и вызывающе чувственные губы, непропорционально длинные ноги и разнообразная ультрамодная одежда (рис. 1).

Все это придает ее облику определенную сексуальность и даже порочность. Bratz, как и Барби, обеспечена всем необходимым дамским «имуществом»: к ней прилагаются сумочки, сапоги (которые одеваются и снимаются вместе с частью ноги), мобильные телефоны, косметички, расчески и пр. Все это вызывает естественное желание девочек не только использовать весь имеющийся арсенал, но и постоянно расширять его и коллекционировать не только самих кукол, но и кукольный гардероб (тем более что разнообразие и того и другого достаточно велико).

Еще один вариант детализации — это куклы с ярко выраженными эмоциями, так называемые expression dolls. На личиках этих кукол застыло странное, но узнаваемое выражение: они гримасничают, орут, плачут, показывают язык, закрывают один или оба глаза и пр. Иногда они имеют подчеркнутые и старательно прорисованные дефекты внешности — прыщи, серый или зеленоватый цвет лица, обвислые животы, мешки под глазами или старческие морщины. Выглядят они достаточно странно и отталкивающе, поэтому иногда их называют «страшные куклы» (рис. 2).

Но нам важно подчеркнуть не их эстетические достоинства (а вернее их отсутствие), а конкретное, навсегда определенное выражение лица. Их эмоциональное состояние никто уже не в силах изменить.

Другую тенденцию в бурном развитии производства кукол можно назвать **дегуманизацией**, то есть куклы все дальше отходят от образа человека, и все больше приобретают черты машин, животных (или даже насекомых) или же технических устройств.

Человек легко трансформируется в нечто нечеловеческое (в большой моде, особенно у мальчиков, так называемые трансформеры: человек-паук, человек-динозавр, человек-робот, покемоны, черепашки Ниндзя). Различные чудовища все более вытесняют обычных людей и человеческое выражение лица у кукол (рис. 3).

Рис. 2



Рис. 3



Еще одно проявление дегуманизации — куклы-манекены (рис. 4). Это женские головы, иногда в натуральную величину, которые представляют собой тренажер для макияжа или парикмахерского мастерства — их можно раскрашивать, причесывать, завязывать бантики, вставлять заколочки, словом, делать все, что вздумается. Наверное, ничего плохого в таких упражнениях нет, но к куклам и к игре это не имеет никакого отношения. Остается непонятным, почему такие тренажеры продаются в игрушечном магазине и предлагаются детям от 3-х лет? Ведь в манипуляциях с головой, отделенной от тела, есть что-то античеловеческое.

Как вы яхту назовете...

Мы обозначили далеко не все новинки кукольной индустрии, но тенденции очевидны. Чтобы понять, как эти новые куклы отражаются на детском развитии, вернемся к вопросу о том, **что такое кукла и какую роль она играет в жизни ребенка.**

Кукла — образ человека. Для каждого ребенка она является той игрушкой, которая больше всего вызывает и оживляет представление о его собственной человеческой сущности. Поэтому кукла в детской игре может и должна действовать, как человек. Осуществляя действия с куклами, ребенок включается в мир людей: он отражает свой опыт, в особенности то, что его волнует, воспроизводит действия знакомых людей или сказочных персонажей.

В такой игре происходит одновременно два взаимосвязанных, но противоположных процесса. С одной стороны, играя с куклами, ребенок выражает себя: свой опыт, свои знания и переживания, свои образы и чувства. А с другой, через игру ребенок строит, создает самого себя, присваивая и усваивая (то есть делая своим) пока не доступный для него мир человеческих отношений и представлений.

В центре пересечения этих двух важнейших процессов находится кукла. С одной стороны, ребенок вкладывает в ее уста и ее кукольный «организм» свои слова, мысли, переживания, то есть она является как бы внешним выражением внутреннего мира ребенка, его своеобразным «рупором». С другой — та же кукла задает образ человека, который становится для малыша моделью для уподобления, образцом для подражания, и именно через куклу в душу и в сознание ребенка «входят» представления о человеке и связанных с ним категориях (красивом и некрасивом, хорошем и плохом, о добром и злом).

Ребенок видит в кукле самого себя. Интересно, что чем более подробно ребенок ощущает свое тело через развитие возможностей движения, различные ушибы, травмы, заболевания, чем более подробно и полно он осваивает свое окружение, тем больше деталей проявляется и в игре с куклой. Ребенок с достаточно развитым воображением может представлять одно и то же лицо веселым, грустным, усталым, озабоченным, лукавым, беспечным. Именно благодаря воображению малыш оживляет куклу, и она обретает способность действовать и проявлять характер.

Но для воображения и фантазии требуется соответствующий материал. Всякая способность развивается только при благоприятных условиях. В данном случае именно непроработанность деталей, отсутствие подробностей являются той благодатной почвой, которая питает развитие детской фантазии. Ведь игра — это не наслаждение, а трудоемкий процесс, и наибольшее удовлетворение дети получают от особо напряженной работы фантазии.

Рис. 4





III Дистанционная олимпиада психологов образования России

Цели и задачи:

- Содействие профессиональному росту и самореализации школьных психологов
- Поиск психологов — авторов инновационных психологических идей и создание условий для их дальнейшего профессионального развития
- Апробация новых технологий дистанционного взаимодействия между психологами, экспертным сообществом и психологическими институтами

Номинации олимпиады

1. Лучшая коррекционно-развивающая программа, программа элективного курса по психологии
2. Лучший авторский психологический диагностический инструментарий
3. Лучшее авторское упражнение для тренинга
4. Лучший сценарий проведения развивающей работы со школьниками
5. Лучшая разработка психологических мероприятий для родителей, педагогов
6. Лучшая сказка с описанием технологии использования
7. ИКТ-находки: разработки компьютерных психологических программ, тестов, обработчиков, игр, психологических занятий с использованием информационных компьютерных технологий (ИКТ)
8. Лучший сайт школьной психологической службы
9. Лучшая разработка материала, касающаяся работы психолога в рамках профильного и предпрофильного обучения
10. Лучшая разработка совместного проекта, реализованного школьным психологом с предметником, социальным педагогом, логопедом, классным руководителем
11. Лучшее эссе на тему «Школьный психолог через 20 лет?», «Моя психологическая философия»

Критерии отбора работ: актуальность для психологии образования, новизна подходов, практический характер работ, адекватность цели, четкая логика выстраивания и методическое обоснование.

Авторы лучших разработок получают возможность:

- презентации своих наработок в рамках Третьей Всероссийской недели школьной психологии в «Орленке» (Туапсе, октябрь 2006 г.),
- публикации представленных материалов в журнале «Вестник практической психологии образования», методической газете «Школьный психолог»,
- сотрудничества с издательствами «Генезис», «Речь».

Победители и призеры будут награждены дипломами и призами, а все участники олимпиады получают персональные дипломы участников.

Контактная информация

Координатор проекта — Болсуновская Надежда.

Работы принимаются в электронном виде до 1 июля 2006 года на адрес BolsunovskayaN@mail.ru, копия на nadenkaB@yandex.ru

Дополнительная информация и формы заявок — на официальных порталах проекта: <http://som.fio.ru>, <http://www.rospsy.ru>, <http://it-n.ru>

Игра без игры

Что же происходит, когда ребенок имеет в игре четко фиксированные человеческие образы? Прежде всего, это закупорка, торможение фантазии самого ребенка. Можно заметить, что конкретные, детализированные копии не стимулируют детей к игре, а очень быстро вызывают пресыщение и брюзгливую неудовлетворенность. Ребенок начинает требовать все новые и новые игрушки, но в них не играет.

Ведь тщательно выполненные куклы своими подробно прорисованными лицами, позами, аксессуарами навязывают ребенку нечто раз и навсегда заданное, заранее кем-то определенное — то, что не имеет отношения к собственным игровым идеям ребенка. Дети, вероятнее всего, будут воспроизводить в игре именно тот характер поведения, который запечатлен в кукле. Например, кукла, которая своим лицом и позой изображает гнев. В руках малыша она вряд ли может спокойно разговаривать, есть, спать, поскольку ее выражение так или иначе выводит на конфликтную ситуацию. Причем разрешить ее трудно, почти невозможно, так как кукла «успокоиться» не может. Заданный образ так силен, что его невозможно изменить. И таковы очень многие куклы: expression dolls, Bratz, черепашки Ниндзя, монстры и прочие.

Игра с монстрами — это погоня, битва, пожирание, самосохранение через уничтожение потенциальной опасности, агрессия ко всем, кто вступает на его территорию. Игра с куклами Барби — это нескончаемая череда переодеваний и покупок, самолюбование и соперничество. Эта тема в известном смысле дополнена новинкой Bratz, для которой дом — это компьютерный стол и бар, а досуг — это далекая от домашних забот молодежная «тусовка» на «крутых» автомобилях.

Игра с младенцем-роботом — это тренировка условных рефлексов: чтобы кукла засмеялась — нужно нажать на голову, чтобы стала танцевать — качнуть один раз, заплакала — качнуть три раза и т. д. Во всех этих случаях ничего не надо воображать и соображать. За тебя уже все продумали создатели этих игрушек. Нужно просто взять куклу в руки и делать то, что она «велит», к чему располагает. А это закрывает возможность самостоятельной творческой игры. Ребенок как бы становится приставкой к игрушке — она сама руководит его действиями. Развивающий эффект занятий с такими игрушками весьма сомнителен.

Кто кого?

Есть еще один существенный аспект влияния куклы на ребенка. Через игру с человеческими образами формируется образ себя и модель поведения ребенка не только в игре, но и в обыденной жизни вне игры.



Кукольные фигуры воздействуют на ребенка в раннем и дошкольном возрасте совершенно телесно. Замечено, что дети иногда потирают или почесывают поясницу или спину в том месте, где у любимой куклы штамп изготовителя. На этот феномен обращают крайне мало внимания. А между тем он чрезвычайно важен, так как представляет собой глубокое формирующее, буквально физиологическое воздействие на телесный облик ребенка. Приведем несколько примеров.

Мальчику шести лет на протяжении долгого времени (примерно года) регулярно покупали все новых и новых монстров — маленьких, ненавязчивых, как считала мама. Он играл с ними дома, брал с собой в карман в детский сад и поездки. Внешний облик ребенка, его телесная конституция говорили о тонкой душевной организации. Он занимался музыкой и балетом. Если в начале года его интересовали разные игры — строительство, путешествия, дом, то со временем все они были вытеснены одним сюжетом: война монстров и киборгов.

В игре он, изображая монстров, сутулился, втягивая голову в плечи, смотрел на окружающих исподлобья, говорил резким, надрывным голосом. Движения становились все более ограниченными. В манере общаться все больше прорывались нотки диктата, а собственно в игре он вел себя как тиран, буквально бросаясь на тех, кто не желал подчиняться его воле. Грубый тон, резкие, тяжеловесные движения, враждебный взгляд все более захватывали его.

Постепенно эти черточки стали прорываться вне игры, в обычном его общении. Мама-скрипачка беспокоилась, но очень сомневалась в том, что его поведение связано с игрушками. И только после полного изъятия монстров из его игрового обихода (на каникулах) и в процессе энергичной «заместительной терапии» как дома, так и в детском саду постепенно, в течение полугода, ситуация стала выравниваться. У ребенка прояснился взгляд, появились эмоционально-тонкие оттенки в речи, игры стали человечнее и даже если в них появлялся сюжет борьбы, то проигрывался он спокойнее, возникали договоренности.

Представим еще один интересный случай с куклой, сшитой мамой. Девочка 3,5 лет получила в подарок тряпичную куклу. Мама торопилась и недостаточно тщательно сделала глаза и рот. Лицо получилось асимметричным, глаза были разной величины. Кукла девочке очень понравилась, она назвала ее своим именем, играла с ней, укладывала с собой спать. Спустя пару месяцев мама заметила, что дочка прищуривает тот глаз, который у куклы получился меньше, и немного кривит рот. Пришлось переделать кукле лицо. Через некоторое время в мимике пропали искривления.

Такое проецирование и телесное подражание объясняется тем, что ребенок именно в первое се-

милетие жизни пластически строит свое тело. Внешнее воздействие запечатлевается вплоть до внутренних органов. Впоследствии они будут только расти со всеми правильностями и неправильностями, заложенными в раннем и дошкольном возрасте. Поэтому от сознательного подхода к выбору игрушек зависит как душевное, так и телесное здоровье детей.

Между тем прилавки игрушечных магазинов заполнены далеко не лучшими образцами кукол. Такое состояние дел объясняется тем, что игрушка является таким же товаром, как и любой другой продукт, например, молоко или тетради. Как и все товары, она проходит санитарно-гигиенические испытания на определение ее безопасности для физического здоровья ребенка. Но игрушка представляет собой предмет, который имеет прямое отношение к психическому и нравственному развитию. А это не учитывается ни санпиннами, ни гостами. Как правило, это не интересует и производителей.

Игрушка — это товар, а товар необходимо выгодно продать. Поскольку продавцов достаточно много, чтобы привлечь внимание именно к своей продукции, приходится придумывать нечто из ряда вон выходящее, удивлять и ошеломлять. Вот и появляются все более и более детализированные куклы, умеющие действовать и жить самостоятельно, или куклы с гипертрофированными чертами (огромными губами, непропорционально длинными ногами и т. п.), которые являются уже скорее эталоном уродства, а не красоты.

Другая возможность получать постоянную прибыль — создание как можно большего количества аксессуаров к каждой кукле: от вороха одежды, настоящей косметики и парфюмерии, которой может пользоваться и сам ребенок, до, например, собаки и всего ей необходимого (будки, миски, корма) и так до бесконечности. Еще один вариант — создание набора практически одинаковых кукол, отличающихся только аксессуарами, с призывом к коллекционированию: «Собери их всех!».

Смысл всех этих акций сводится к базальному потреблению и не имеет никакого отношения к детской игре или к развитию личности ребенка.