

Образная игрушка как носитель социокультурных ценностей: сравнительный анализ советских и современных кукол

Романова А. Л.,
педагог-психолог Научно-методического
центра игры и игрушки*

В статье рассматриваются особенности современных образных игрушек в сравнении с игрушками прошлого века. Представлен краткий экскурс в историю отечественной игрушки. Анализируется роль игрушки как средства передачи детям культурных норм и ценностей. Особую роль в этом процессе имеет кукла как модель образа человека. На материале сравнения типичной куклы советского времени и популярной современной куклы Брац показано изменение образа человека, который культура транслирует детям.

Ключевые слова: социокультурные ценности, образная игрушка, народная игрушка, советская игрушка, современная игрушка, кукла Брац, кукла как объект идентификации.

Игрушки, «создаваемые» для детей взрослыми, всегда отражают мировоззрение и представление об окружающем мире взрослых, их идеологию, технологию, вкусы, моду и пр. Поэтому они способствуют утверждению в сознании ребенка определенных социально-бытовых представлений, знакомят с общественным и семейным укладом. Являясь средством трансляции культурных ценностей, этических и эстетических норм, игрушка отражает не только достижения производства и технологии, но прежде всего – изменения социокультурного контекста. Показательно, что игрушки каждого поколения детей существенно различаются, в особенности куклы, бытовая утварь, транспорт. Очевидно, что, пользуясь этими игрушками, дети осваива-

ют различные общественные модели и ценности, принятые в современном для них обществе. Это прежде всего относится к игрушкам, воспроизводящим и моделирующим образ человека – к куклам.

Для ребенка кукла является той игрушкой, которая больше всего актуализирует представление о человеке, об окружающих его людях и взаимоотношениях с ними. Играя с куклами, ребенок **осваивает мир человеческих отношений** и представлений, в котором он живет. Эта игрушка является не только объектом игры, но и предметом идентификации, т. е. задает образ человека, который выступает для ребенка как образец для подражания.

В этой связи важно рассмотреть особенности современных кукол в сравнении

sasharomasha@gmail.com

с образными игрушками прошлого века, с тем, чтобы понять те ценности, которые передаются современным детям через игрушку.

Начнем с истории отечественной игрушки. Впервые на территории современной России игрушка возникла как разновидность культового предмета (обрядовая кукла, погремушка, отпугивающая духов и т. п.). Свою функцию специального предмета для развлечения и воспитания она получила позже, вместе с возникновением представления о детстве как об особом возрастном периоде, подготавливающем к «взрослой» жизни. Примером «древних» игрушек, перешедших к нам практически в неизменном виде, может служить народная игрушка. Тесно связанная с традиционным фольклором, укладом и бытом, она неслась в себе соответствующий образ мира, в котором человек существует в неразрывной связи с природой и своей семьей (шире – родом). Трещотки, бубенцы, примитивные варианты бильбоке, куклы и изображения животных, оружие (лук, стрелы, бумеранги) – все это отражало различные аспекты жизни традиционного общества. Подобные этим, выполненные из естественных недорогих материалов кустарным способом изделия на протяжении многих веков в России, как и во всей Европе, оставались единственным общедоступным видом игрушек. Показательно, что народные, кустарные куклы не имели своего лица, поскольку полагалось, что нарисованное кукольное лицо может стать источником дурного влияния на человека, навязать ему чуждые мысли или состояния, болезни и пр. Постепенно, в связи возникновением городской культуры, появлялись и новые виды игрушек – механические и заводные игрушки, гипсовые и фарфоровые куклы, специальная кукольная утварь и дома. Однако все они не получили большого распространения, поскольку были слишком дороги. Так продолжалось вплоть до конца XIX века, когда в Европе наряду с другими появилась игрушечная промышленность.

Научно-техническая революция XX века привела к глобальным культурным из-

менениям. Повсеместная урбанизация и переход к массовому производству открыли новую страницу в истории человечества, а значит, и в истории игрушек. Новые материалы и фабричное производство изменили облик игрушек, сделали их унифицированными, общедоступными, а индустриальная городская культура породила новые виды игрушек, отражающие иную социальную ситуацию развития ребенка.

К детям во всем мире пришли плюшевые животные, нарядные куклы, игрушечные автомобили и железные дороги.

В начале XX века в России эти факторы оказались под идеологическим влиянием молодого советского государства. Игрушки из естественного, стихийного порождения народной жизни и культуры превратились в осознанный инструмент **педагогического воздействия на ребенка**. Возникло разделение игрушек по функциям: на образные, призванные развивать социальную и мотивационную сферу ребенка, и игрушки для предметной игры. Последние, предназначенные для моторного и познавательного развития, включали всевозможные дидактические игрушки, спортивный инвентарь, строительный материал, настольные игры и пр. Игрушки, с помощью которых происходит формирование определенных культурно-обусловленных физических и умственных навыков, претерпели в Советском Союзе ряд изменений. Так, многие из них, имеющие тысячелетнюю историю, выполненные из новых материалов и в новой технике, приобрели замечательные свойства и получили гораздо более широкое применение, чем раньше. Игрушки на колесах и всевозможные качалки с появлением пластмассы и резины приобрели лучшие динамические качества, стали значительно прочнее. Многие традиционные игрушки со временем были усложнены и усовершенствованы, как, например, волчок, дополненный светомузыкальным механизмом и превратившийся в юлу. Появились и совершенно новые игрушки, отражающие тенденцию общества к интеллектуализации, – дидактические игрушки, настольные игры и головоломки,

призванные развить память и логическое мышление.

Однако идейно-политическое влияние на эти игрушки было не столь велико. В значительно большей степени под таким влиянием оказались игрушки для сюжетной игры, отражающие образ человека. Широкое распространение получили ролевые атрибуты различных профессий, задач которых, кроме прочего, было воспитывать любовь к труду. Тенденция к идеологизации явно прослеживается и в образных игрушках. Появились характерные куклы, изображающие людей различных профессий: крестьяне, летчики, моряки, а также куклы, изображающие персонажей советской литературы. Куклы-пионеры, солдатики-красноармейцы, новая игрушечная военная техника и оружие были призваны поднять военно-патриотический дух. Одновременно менялись материалы и технологии изготовления – куклы из целлулоидных становились виниловыми, плюш и солому заменяли синтетические материалы.

Все эти новшества не затрагивали сути традиционных образных игрушек – их основные признаки, задающие игровые качества, оставались неизменными. Несмотря на идеологические наслоения и изменение технических показателей, советские образные игрушки сохраняли прежние эстетические формы и этическое наполнение. Предназначенные для воспитания морально-нравственных качеств, они обладали трогательным, симпатичным детским обликом, побуждающим к заботе, и обобщенными чертами, делающими их открытыми для различных игровых действий.

В отличие от СССР, где производство игрушек регулировалось государством, в капиталистических странах Европы и Америке его развитие было подчинено законам рынка. Начав с промышленного воспроизведения традиционных образных игрушек, западная индустрия стала динамично развиваться в соответствии с запросами покупателя. Куклы воспроизводили модные типажи, привлекательные для взрослых покупателей. Педагогические, воспитательные и культурные задачи ух-

дили на второй план, а на первый выступала ценность игрушки как товара. В результате универсальные образы игрушек, уходящие корнями вглубь веков, все больше вытеснялись новыми, модными и предлагающими коммерческий успех. Появление кино, а затем и телевидения, значительно ускорило этот процесс и определило возникновение массовой культуры, которая с одной стороны отражает, а с другой – формирует вкусы большинства. Игрушки, как один из самых продаваемых товаров, стали частью и отражением этой массовой культуры – ее эстетики и ценностных ориентаций. Так, среди образных игрушек постепенно на первое место вышли куклы-красавицы и игрушки-персонажи популярной мультимедийной продукции. Они все дальше уходили от образа ребенка и его повседневной жизни и приобретали черты взрослого. Открытые неопределенные детские лица уступали место жестко прорисованным чертам, копирующим кинозвезд, модных див или фантастических героев. Кукольные тела приобретали взрослые пропорции и признаки пола. Куклы обрастали модными нарядами и аксессуарами. Барби, появившаяся в 1959 г., прочно завоевала не только рынок, но и сердца маленьких и больших потребителей. До сих пор эта кукла остается королевой кукольной индустрии во всем мире.

С распадом СССР и переходом к рыночной экономике поп-культура и ее плоды стали решающим фактором и российской социальной и культурной жизни. Российская игрушечная промышленность потерпела экономический крах. Большинство предприятий, выпускавших традиционные, педагогически выверенные игрушки, разорились. Сегодня на российском рынке игрушек присутствует только 8–10 % отечественной продукции. С игрушечных прилавков стремительно исчезают старые знакомые игрушки и появляются совершенно новые – отражающие последние технические достижения и изменения нашей культурной и социальной жизни. Сегодня производители и продавцы игрушек стремятся использовать новые технологии, «модные» расти-

ражированные образы, способные привлечь покупателя и заставить его покупать еще больше. Эти тенденции по-разному отразились на игрушках разного типа.

Так, современные игрушки для предметной игры, дидактические игрушки и материалы для продуктивной деятельности гораздо разнообразнее. Появились специальные игрушки для тренировки отдельных умственных и моторных функций – сортеры, вкладыши, увлекательные электронные забавы – музыкальные инструменты, игрушки с сюрпризом и пр. Новые технологии сделали возможным создание необычных конструкторов, основанных на новых остроумных принципах соединения, технологичных настольных игр, обучающих игрушек для детей дошкольного и школьного возраста.

При этом ассортимент традиционных игрушек, связанных с социальным и эмоциональным развитием, значительно обеднел. Погоня за внешней привлекательностью игрушки-товара заставила производителей и продавцов обратиться к стереотипным образам, продиктованным массовой культурой. Так, наряду с куклой Барби, на наших прилавках появились Брэд, ниндзя-черепашки, Человек-паук и пр. Сегодня, как и во всем мире, в России на каждый из этих игрушечных «брендов» работает целая индустрия, призванная привлечь новых покупателей. Однообразие персонажей и их внешнего облика компенсируется все большей изощренностью и технической сложностью игрушки. Сами игрушки постоянно обновляются, приобретая все более совершенные технические характеристики, производятся многочисленные аксессуары, которые меняются каждый сезон, и все это раскручивается с помощью средств массовой информации, тематических журналов, мультфильмов и т. п. Естественно, что такое всестороннее продвижение не оставляет равнодушными ни детей, ни их родителей – их покупают.

Но что несут эти игрушки детям и какие ценности нашей культуры они отражают?

Для того чтобы полнее выявить характеристики современной образной игрушки,

проведем сравнительный анализ типичной куклы середины прошлого века и массовой современной куклы. Сравним облик игрушки, который задает образцы для идентификации и ориентиры для игровой деятельности ребенка.

Типичная советская кукла 60-х годов прошлого века представляет собой образ ребенка. Благодаря детским пропорциям лица и туловища и нарочито детскому наряду (обычно это короткое платье, штаны, гольфы и туфельки) кукла имеет отчетливый образ ребенка-дошкольника. Кукла, как правило, имеет неяркие (слегка намеченные) губы и нос, и выразительные глаза, ее синтетические волосы прочно держатся, и их легко расчесывать. Она выполнена из пластмассы, имеет подвижные руки и ноги, позволяющие придавать ей различные позы, снабжена одним комплектом съемной одежды и обуви. Ее размер в средней – от 30 до 50 см в высоту. Облик куклы реалистичен, части тела соразмерны. Такая кукла может сидеть и стоять без дополнительной опоры. Иногда игрушка может быть снабжена несложным механизмом – в зависимости от положения в пространстве у нее закрываются и открываются глаза, и она произносит слово «мама».

Как видно из описания, советская кукла предназначена для сюжетной игры ребенка. Она обладает внешней привлекательностью – до нее хочется дотронуться, взять в руки. Она удобна для манипулирования по размеру и техническим показателям – благодаря материалу, из которого она изготовлена, куклу можно купать, ей можно придавать различные устойчивые позы. Дополнительные возможности для игры создает кукольный наряд, который легко может снять и одеть маленький ребенок. Достаточно большой размер куклы, соотносимый с размерами самого ребенка, позволяет видеть в игрушке партнера, самобытного персонажа игры. К этому располагает и обобщенный, условный облик куклы. Универсальная внешность, отсутствие деталей, акцентирующих телесность, и простота конструкции стимулируют актив-

ность и воображение ребенка, дают возможность вкладывать в куклу разный характер. В то же время определенно детский облик игрушки позволяет ребенку видеть в ней свое отражение и разыгрывать соответствующие сюжеты из семейной жизни. Именно детско-родительские отношения и сопутствующие бытовые ситуации, в первую очередь, требуют отображения в игре в дошкольном возрасте. Такие игры помогают ребенку не только осознать собственный опыт, но и приобщиться к общечеловеческому. Через образ слабого существа, заложенный в кукле и направляющий игру ребенка, для него открываются ценности общения, любви, сопереживания и т. п. Зависимый, требующий заботы образ куклы подчеркивают реакции куклы на действия ребенка – в ответ на покачивание – слово «мама», а при укладывании – закрытые глаза.

Итак, кукла обладает всеми необходимыми качествами для полноценной сюжетно-ролевой игры. У нее выразительный детский образ, близкий ребенку. Игрушка, с одной стороны, обладает четкими ориентирами, направляющими игру в «семейное» русло, и с другой, достаточно открыта, чтобы ребенок мог вкладывать в нее собственное содержание.

Попытаемся сопоставить эти характеристики с наиболее популярными в настоящее время образцами кукольного мира.

У завоевавшего в последнее время большую популярность бренда Bratz развивается несколько направлений: Boyz (Мальчишки Братц), Lil Bratz (Девушки Братц), Bratz Petz (Домашние животные Братц), ever best friends (Лучшие друзья навсегда) и Bratz Babyz (Малышки Братц). Внутри этих направлений каждый сезон появляются новые тематические коллекции, ориентированные на последние модные тенденции в одежде, музыкально-молодежных стилях, развлечениях и т. п. Куклам-девушкам присущи яркий макияж и «вызывающе-сексуальный» наряд. При этом любая кукла этого брэнда, даже та, которая изображает ребенка-дошкольника, несет образ «модного» подростка. Вне

зависимости от модели ее внешний облик и прилагаемые аксессуары для игры воспроизводят массовую подростковую субкультуру – присущие ей вкусы, интересы и ценностные ориентации.

В качестве образца для сравнения мы взяли куклу «Cloe Pop Divaz» из самой продаваемой линии Lil Bratz. Внешность куклы повторяет язык молодежных комиксов и мультфильмов, с их упрощенно-карикатурными образами. У нее тело с увеличенной головой и удлинненными ногами с большими ступнями. Черты лица – с огромными глазами и губами. Весь ее облик и его предьявление (включая рекламные надписи на коробке) воспроизводят массовую подростковую субкультуру – присущие ей вкусы, интересы и ценностные ориентации. Внешность куклы максимально приближена к облику реальной «поп-дивы» – длинные волосы, лицо с ярким макияжем «девушки с обложки» – с очень большими глазами, пухлыми губами и маленьким носом. На Cloe виниловое мини-платье со встроенным светодиодом, в ушах у нее длинные серьги, а на руке браслет. Игрушка выполнена из качественного пластика, ее рост составляет около 20 см, руки и ноги подвижные. К игрушке прилагается специальная платформа, гитара и игрушечные наушники с микрофоном. Кроме того, в комплект входит настоящий микрофон для ребенка. Если установить куклу на мини-сцену, включить микрофон и спеть, обод на платье куклы загорается неоновым светом.

По техническим показателям кукла Братц намного превосходит советскую куклу. Она выполнена из высококачественного пластика, особое крепление ее рук и ног позволяет им двигаться во всех направлениях, благодаря чему кукла может принимать различные позы. Кроме того, она снабжена дополнительными функциями по последнему слову техники: к ней прилагается сцена, на которой она сама крутится, и ее платье сверкает при звуках голоса.

В то же время игровой потенциал у этой игрушки значительно ниже. Она неудобна для игры по размеру: слишком мала для

ролевой и слишком велика для режиссерской. Кукла не может стоять сама, без специальной площадки, которая к ней прилагается. Это значительно сужает ее игровые возможности и заставляет ребенка отдавать предпочтение стереотипному сюжету, заданному производителем. Максимально конкретизированный образ куклы также способствует этому. Тщательно прорисованное лицо с ярким макияжем, открытый вызывающий наряд и другие детали облика куклы соответствуют образу поп-дивы, заявленному на коробке, что явно ограничивает возможности ее использования в какой-либо другой роли. Слишком детализированный облик тормозит воображение ребенка, привязывает его к конкретному образу и сюжету. Специальные технические аксессуары, подобранные к кукле, не только еще сильнее акцентируют «узкую специализацию» куклы, но и диктуют последовательность действий с игрушкой. Очевидно, что дизайнеры подобной игрушки меньше всего заботились об игре ребенка с ней.

Какие же ценности и представления о человеке несет данный образ?

Кукла изображает девушку-певицу, накрашенную и наряженную по последней моде, главная задача которой «блистать» на сцене. Являясь порождением массовой культуры, которая рассматривает челове-

ка через его внешние потребительские качества и совершенно не интересуется его внутренним миром, этот образ лишен глубины. Главная ценность, которую передает эта кукла, – **быть модной и демонстрировать всем свою красоту**. Этот лозунг иногда однозначно представлен на упаковке: «Выглядеть классно – значит чувствовать себя классно!» или «Главное – не отставать от моды!». Эти призывы поддерживаются многочисленными украшениями и аксессуарами для маленьких девочек. Начиная с трех лет, им предлагаются лаки для ногтей, блески, духи, помады, бусы и пр. Гламурный образ принцессы пронизывает все детство современных девочек и задает идеал для идентификации. Понятно, что желание быть красивой и модной естественно для девушек и было присуще им всегда. Но когда это требование относится к дошкольникам, не имеющим еще сколько-нибудь устойчивых личностных ориентиров, оно остается главным и единственным жизненным ориентиром. Следование моде и демонстративность предъявляются как идеал женственности. Все другие женские качества (доброта, нежность, хозяйственность и пр.) уходят из игры (а значит и из сознания) современных детей, поскольку не имеют рыночной ценности.

Что касается игрушек для мальчиков, то здесь дело обстоит еще хуже. Здесь кук-



лы все дальше отходят от образа человека и все больше приобретают черты животных (и даже насекомых) или технических устройств. Человек легко трансформируется в нечто нечеловеческое. В большой моде у мальчиков так называемые трансформеры. Человек-паук, человек-динозавр, человек-робот, покемоны, киборги, биониклы, черепашки Ниндзя и прочие чудища все более вытесняют обычных людей и человеческое выражение лица. Их привлекательность для детей состоит в том, что они обладают нечеловеческими, фактически животными способностями – силой, ловкостью, звериной жестокостью, при этом полным отсутствием каких-либо человеческих чувств. Естественно, они становятся образцом для подражания, воплощением мечты. Многие мальчики пытаются научиться лазить по вертикальным стенам, как пауки (и достигают в этом определенных успехов), и безжалостно поражать противника (в чем также преуспевают). Агрессивность, физическая сила и жестокость становятся синонимом мужественности. Прочие мужские качества (способность к созиданию, ответственность за других, мастерство в профессии и пр.) не имеют никакой ценности и даже не возникают как жизненные ориентиры для современного ребенка.

Проблемы, связанные с этими куклами, не только в том, что они вызывающе выглядят, но и в том, что они подменяют настоящую наполненную фантазией и переживаниями детскую игру достаточно примитивным манипулированием. Когда в образной игрушке присутствуют четко фиксированные образы и однозначное «руководство к действию», происходит не только торможение фантазии самого ребенка, но **торможение его внутренней психической жизни**. Кукла навязывает свой конкретный образ и способ действий и поэтому не позволяет ребенку даже создать свой замысел. Заданный образ так силен, что ребенок попадает под его влияние, в результате собственная содержательная игра ребенка и все связанные с ней личностные качества не формируются.

Наращивание изощренности внешнего облика и технической сложности игрушки ведут к значительному уплощению и даже редукции внутреннего мира. Несмотря на кажущиеся различия, оба эти процесса – всего лишь стороны одной медали. Куклы Братц, ниндзя-черепашки и спайдер-мэны имеют яркую, агрессивную, запоминающуюся внешность, но совершенно лишены характера. Их образы не предполагают какую-либо развернутую игру, поскольку вся она сводится к внешним стереотипным действиям – бесконечным переодеваниям для девочек и дракам для мальчиков. Такая размытость характера игрушки и детализированность внешнего облика тормозит воображение ребенка и подчиняет его действия стереотипным схемам, заданным извне. Этот эффект усиливается за счет многочисленных технических усовершенствований, которым постоянно подвергаются эти игрушки. Обретение ими способности разговаривать и двигаться не «понарошку», а по-настоящему, окончательно нивелируют фантазию ребенка, а вместе с ней и саму игру, превращая дошкольника в пассивного потребителя. Итак, в отличие от советской игрушки, современные куклы не предполагают какого-либо внутреннего мира, и поэтому они не могут принять на себя и помочь выразить внутренний опыт ребенка.

Игрушка – это, с одной стороны, отражение социокультурной реальности, а с другой – средство ее освоения, своеобразный «тренажер», на котором ребенок готовится к жизни в этой реальности. Советская система ценностей была направлена на формирование человека, который будет трудиться на благо других, «производителя», «созидателя», приспособленного к жизни в «сплоченном коллективе». Отсюда и образная игрушка, ориентирующая на просоциальные игры, а в конечном итоге, гуманное поведение и общность с другими людьми. Отсюда открытость игрушки, стимулирующая творческий, созидательный подход к игре.

Братц – порождение современного общества потребления. Ее внешний облик

отражает полное безразличие к окружающему и довольство собой. Стремление к гламуру, который воспроизводит «идеалы и мечты» большинства, представлено в ней во всей полноте. Этот образ побуждает ребенка потреблять уже сейчас и демонстрировать свои внешние достоинства – главным образом красоту и силу.

Эти тенденции современной массовой культуры не только отражаются в современных игрушках, но и усиливаются и воспроизводятся через них, поскольку именно через куклу в сознание растущего человека проникают представления об этических и эстетических категориях и образе человека в целом.

Character toy as socio-cultural values carrier: comparative analysis of Soviet and modern toys

Romanova A. L.,

Educational psychologist of Scientific-Methodological Center of Play and Toys

Article presents specifics of modern character toys in comparison to last century's toys. Short history overview of native toys is presented. Role of a toy as a medium of cultural values and norms communication to children is analyzed. A special role in this process a doll plays, as a model of human image / character. Comparing a typical Soviet doll and a popular modern doll Braz the change of a human image that culture transmits to children is shown.

Keywords: socio-cultural values, character toy, native toy, Soviet toy, modern toy, Braz doll, doll as an identification object.