Анализ современных игрушек.

Есть не в пример наукам хитрым

Совсем нехитрая одна –

Распознавать по детским играм,

Чем озабочена страна.

 Игрушка является одним из средств социализации, рассмотрим, какой социальный опыт помогут усвоить детям современные игрушки.

Роль «прекрасной куклы» в большинстве случаев выполняет кукла Барби, к которой проявляется неоднозначное отношение общественности, как в нашей стране, так и за рубежом. Рассматривая положительное влияние этой куклы на развитие психики, психологи В.К.Лосева и А.И.Луньков указывают на то, что она позволяет усвоить девочкам важный компонент женской роли - роль «красавицы», в то время как всевозможные «пупсики», «малыши» позволяют освоить роль матери, ухаживающей за ребенком. Освоение этой роли на Эдиповой фазе (3 - 5 лет), для которой характерно возникновение у детей интереса к различиям полов, атрибутике своего пола, дает ощущение психосексуальной идентичности и уверенности в себе. Запрет на удовлетворение этой потребности может исказить психосексуальное развитие девочки, внести раскол в ее сознание, создать чувство собственной неадекватности. Говоря о возможном негативном влиянии Барби и ей подобных кукол на психическое развитие ребенка, психологи и педагоги выделяют несколько аспектов. Во-первых, игры с такими куклами приобщают детей к культу красоты и материальных ценностей, воспитывают с мыслями о необходимости вырасти богатыми и красивыми. Во-вторых, очень часто, обладая куклой, девочка воображает себя не мамой, укачивающей дитя, а горничной, убирающей ее дом и приводящей к ней бой-френда. В-третьих, вызывает беспокойство содержание игр, на которые они вдохновляют детей. Вместо того, чтобы играть с плюшевыми зверюшками, с игрушечными автомобилями, в мячи, кубики и т.п., то есть со всеми традиционными атрибутами детства, дети дошкольного возраста приучаются предаваться фантазиям и мечтам о жизни, свойственным не им, а подросткам.

 За последние годы изменился образ не только «прекрасной куклы», но и образ кукол-героев современных мультфильмов. Они, как указывалось выше, имеют характерную внешность, заданность образа поведения, стабильную нравственную характеристику, не зависящую от меняющихся сюжетных линий в игре. Если десять лет назад на прилавках магазинов можно было увидеть игрушки, являющиеся носителями качеств, которые наше общество хотело видеть в ребенке, то сегодня это в основном игрушки, представляющие другой ценностный мир. На смену Чебурашке, Буратино, Карлсону, выражающих своим поведением реалии российских отношений, пришли герои зарубежных - американских и японских - мультфильмов: бэтмен, человек-паук, снайпер, солдат удачи, звездные воины и другие персонажи, которые можно увидеть на прилавках многих магазинов. Какую же нравственную характеристику несут в себе герои современных мультфильмов? Они отличаются, прежде всего, силой, ловкостью, смелостью, сверхчеловеческими качествами, разнообразными умениями, великолепными физическими данными, сильно «накаченными» мускулы, которым мог бы позавидовать любой современный культурист. Большинство этих героев можно назвать идеальными представителями мужского пола, а их поведение как бы доказывает всем окружающим: на чьей стороне сила, тот и прав.

 Особое место среди игрушек-героев современных мультфильмов занимают неземные существа, уродливые гномы, мутанты: тролли, звездные воины, покемоны. Всех их можно отнести к сказочным персонажам, но если героям российских сказок был присущ потенциал добра, современные сказочные персонажи несут далеко не позитивный потенциал, к сожалению, не всегда сразу заметный для окружающих. Например, покемоны (от английского карман, мон-сокращенное «монстр») - герои японского мультфильма, согласно сюжету, принадлежат детям: мальчикам и девочкам 10-12 лет. Дети обладают обширными знаниями о покемонах, занимаются их «воспитанием» - тренировкой особых боевых качеств, которые позволят принимать им участие в боях друг с другом. Владелец победившего покемона в конечном итоге получает звание мастера. Сюжет в общих чертах безобидный, если бы не характер боевых качеств, которыми обладают покемоны: способности к кровососущему укусу, атаке крыльями, наведению ужаса, царапанью, удару хвостом и т.п. А на прилавках магазинов игрушек покемонов можно встретить в виде игрушек для купания маленьких детей, наряду с традиционными уточками, мячиками, лодочками и т.п. Малыши с радостью принимают любые игрушки, не подозревая ничего о «заданности образа». У многих детей игрушки, полученные в детстве, переходят в разряд любимых. Взрослые при этом не подозревают, что в младенчестве имеет место такой механизм социализации, как запечатление (импритинг), то есть образ объектов фиксируется у ребенка на подсознательном уровне. Естественно предположить, что в более старшем возрасте, когда обладатель такой игрушки увидит ее на экране телевизора в качестве героя мультфильма, «сработает» другой механизм усвоения социального опыта – идентификация, который поможет принять «к руководству» все особенности поведения своего любимца.