

*О.А. Белобрыкина
Новосибирский ГПУ*

РОЛЬ ИГРУШКИ В ЭМОЦИОНАЛЬНОМ БЛАГОПОЛУЧИИ РЕБЕНКА

Тема «Игра и игрушка» в последние годы вновь становится ключевой в отечественной науке и практике исследований современных проблем детства.

Очевидно, что нарастающая с каждым годом темпы глобальная реформация российского общества не могла не отразиться на психологическом самочувствии человека, актуализировав базальную потребность в идентификации (по Э.Фромму), выраженной в особой обостренности переживаний по поводу осмысления своего места в мире, поиска себя. Причем наибольшую тревогу вызывает тот факт, что в эту воронку социальных катаклизмов оказалось закономерно вовлечено и наименее психологически защищенное население России - дети. Их мировоззренческие тенденции и духовно-нравственная опора разрушены извне еще до того, как они начали активно формироваться.

Одно из определений культуры, данное В.С.Библером, трактует ее как творение нового самобытного и самобытийного мира [6]. Л.М.Баткиным онтологически культура рассматривается как «не что иное, как внесение в мир смысла» [3, с. 118]. С точки зрения П.Н.Рубцова (1991), культура представляет собой системную иерархию смыслов, хотя она не исчерпывается этим определением.

Усвоение культурного смысла, полагает В.П.Козловский, предполагает «вживание в него, вращение в ткань того культурного мира, смыслом которого он является. Смысл требует бытийного, жизненного соучастия в нем, сопричастности, тогда он выступает во всей полноте своего содержания и функций как носитель уникальных секретов культурного процесса, действий, поступков, образа мыслей и чувств того или иного самобытного сообщества людей» [13, с. 34-35]. Именно с культурным пространством связано нравственное развитие личности, представляющее собой сложнейший путь усвоения нравственного знания, образцов, идеалов, принятых в обществе, осмысления с помощью взрослых собственного нравственного опыта и опыта других людей, созревание нравственных чувств. Выход в культуру - это путь к идеалу, *образу*, и это движение бесконечно. Следовательно, культурное развитие - есть ни что иное, как композиция (построение), мера пути, который позволяет человеку обрести идеальный образ себя.

Однако механическое заучивание канонов и правил по сути своей обман, иллюзия не только нравственности, но и морали. Л.С.Выготский, вводя параметр культуры в качестве основополагающего вектора развития, вычленяет и наиболее значимую, далее неделимую единицу целостности внутреннего мира человека *переживание* [9]. Очевидно, необходимы такие ситуации, в которых эти каноны и нормы, чтобы стать личным достоянием человека, должны соответствующим образом и в соответствующей (истинной) форме быть прожиты им. Только то, что пережито ребенком, считал Л.С.Выготский, может стать личностно значимым для него, автобиографичным. Иначе говоря, *состояться* (быть, по Э.Фромму), в полном смысле этого слова, человек может только в пространстве культуры.

Наиболее значимым носителем смысла в культуре выступает символ [16; 17]. По П.Н.Рубцову, символ не соотносится с единичным смыслом. «Символ - это потенциально неисчерпаемая смысловая глубина. Символ всегда есть некий предел, раскрывающий себя в целом континууме смысловых единичностей. Символ - это всегда открытый образ, его смысл никогда не сводим к одному определенному значению, он всегда - веревка возможностей, смысловых перспектив» [26, с.43]. Однако без смысла не может быть символа; смысл символа образуется посредством переноса

на символический предмет смысла другой вещи по механизму ассоциативной связи.

С точки зрения Ю.М.Лотмана (1996), символы представляют собой один из наиболее устойчивых элементов континуума культуры - в них, в явной или неявной форме, отражено культурное лицо эпохи. «Являясь важным механизмом памяти культуры, символы переносят тексты, сюжетные схемы и другие семиотические образования из одного пласта пространства в другой. Пронизывающие диахронию культуры константные наборы символов в значительной мере берут на себя функцию механизмов единства: осуществляя память культуры о себе, они не дают ей распасться на изолированные хронологические пласты» [18, с. 148].

Именно посредством символики осуществляется культурная преемственность поколений, ибо символы задают основной принцип упорядочения общества, направляют и удовлетворяют высшие потребности человека. Особенность культурного пространства, считает Ю.М.Лотман, проявляется в том, что «всеми своими средствами, заданностью культурных нормативов во всех сферах жизнедеятельности человека, оно *регламентирует хаос человеческого "Я"*» [17, с. 10].

Культурный человек (взрослый ли, ребенок), по мнению Е.Г.Макаровой, - это всегда «человек, *владеющий символикой культуры, переживший и осмысливший ее семантику*» [19, с. 167]. Ребенок входит в Культуру, осмысливая ее посредством освоения и присвоения ее символики, вступая с ней в диалог. «В символах находят свое выражение не только реалии и феномены обыденной и бытийной жизни, но и механизмы человеческой психики» [5, с. 145].

К одному из средств культурного развития по праву можно отнести игрушку. Возникновение игрушки и ее трансформация несут на себе отпечаток эпохи, дух времени. В ней (игрушке) находит отражение специфика общественного и производственного развития народа той или иной страны, государства.

Крупнейшие теоретики и практики современной психологии от Л.С.Выготского и Б.Д.Эльконина до Д.Винникотта, М.В.Осоринной, Е.О.Смирновой - определяют игру и игрушку как основной предмет трансляции базовых культурных установок, образов, составляющих основу картины мира. Для ребенка игрушка, по мысли В.В.Абраменковой, - это не просто забава, а культурное орудие, с помощью которого он осваивает огромный и сложный мир, постигает законы человеческих взаимоотношений и вечные истины [1]. Игра и игрушка не безотносительны к культуре, а имманентны ей.

Глубинный смысл игрушки прорастает в современность из древней традиции и архаической символики. «Игрушка, включенная в игровой

элемент культуры, на протяжении всей истории человечества выступала символом, опосредующим вхождение человека в коммуникативное пространство диалога с Другим, удваивала реальность и наполняла ее жизненным содержанием и смыслом» [33, с.63].

Практически на всем протяжении человеческой истории детство каждого ребенка было связано с игрой и игрушкой. Не составляет исключение и детство начала XXI века. Специфика современной социальной ситуации развития детей состоит в том, что оно сопровождается ростом «игровой индустрии», расширяющейся с каждым годом. Не секрет, что основная цель современной индустрии игрушек состоит в расширении производства и одновременно обеспечении бесперебойного сбыта выпускаемой продукции за счет «якорения» потенциального (в том числе и в лице собственных родителей) покупателя — ребенка. Отсутствие каких-либо ценностных ориентиров на рынке игрушек (как у производителей, так и у покупателей) приводит к их бесконтрольному производству, бессистемной закупке и бессмысленному потреблению. И, несмотря на то, что игрушек год от года становится все больше и достаточно разнообразных, играют дети - катастрофически мало и однотипно. Сегодня в самостоятельной деятельности ребенка игрушка в большей мере сохраняет статус объекта специфических манипуляций, обусловленных ее функциональными свойствами (для неискушенного наблюдателя эта занятость игровым предметом может создавать иллюзию полноценной игры). Самостоятельное освоение подобных манипуляций-действий ребенком, вовсе не означает, что он играет и/или научится играть. Говоря словами С.Л.Рубинштейна (2003), сегодня в игре действия ребенка выступают в большей мере как оперативные приемы, нежели являются выразительными и семантическими актами, которые присущи истинной игре как свободной, творческой деятельности. В настоящее время, как справедливо отмечает В.В.Абраменкова, «оказалась прервана многовековая непрерывная цепь передачи игровой традиции от одного детского поколения - другому, и это привело к кризису игровой культуры» [1, с.II]. Накопление игрушек в современной квартире очень часто напоминает чулан и тем самым атрофирует (обрекает на вымирание) сам процесс «играния», разрушает личностный смысл игры, поскольку не все игровые материалы побуждают ребенка к выражению собственных потребностей и позволяют структурировать тип и степень детской экспрессии. Очевидно, бесконтрольный подход к выпуску и приобретению специфически детской продукции - игрушки весьма негативно отражается и на качестве детской игры, и, следовательно, на эффективности развития ребенка.

Переоценить роль игрушек в развитии детской психики довольно трудно. Не подлежит сомнению связь игры (а, значит, и игрушки) с творчеством, с ритуалом, с трансцендентным опытом человека. Так как практически каждая игрушка несет в себе определенную символику, то, очевидно, она вполне конкретным образом воздействует на психику ребенка. Е.О.Смирнова, В.В.Абраменкова и ряд других исследователей полагают наличие непосредственной связи между особенностями игры детей и спецификой их взрослой жизни, потому что игра это не только развлечение, игра это прообраз отношений человека с миром. Основное значение игр и игрушек в том и состоит, что они определяют базовую идентификацию подрастающего поколения. По мнению В.С.Мухиной, «любимая игрушка учит ребенка доброте, способности отождествляться (идентифицироваться) как с куклой, так и с людьми. У каждого нормально развивающегося ребенка устанавливаются особые отношения со своей куклой или зверюшкой. За годы детства каждый ребенок по-своему привязывается к своей игрушке, переживая, благодаря ей, множество разнообразных чувств» [22, с. 127].

Однако, не смотря на то, что игрушка возникает в жизни ребенка раньше игры, подлинной (истинной) игрушкой, в ее культуросозидающем аспекте (как текст, как архетип, как портал в культуру) она становится лишь в определенный период его психического развития - когда у ребенка сформирована знаково-символическая функция сознания.

По данным наших исследований к пятилетнему возрасту пути игры и игрушки становятся в некотором смысле независимыми друг от друга. Так, в одних случаях, игра может разворачиваться без игрушки, тогда как в других - с ее помощью.¹ Однако, в последнем случае, игрушка выступает скорее игровым предметом (вещь), нежели сохраняет статус истинной игрушки (культурный текст). Игрушка становится истинной только в том случае, когда ребенок становится способным осуществить сброс на нее фантазийного образа и эмоционально отреагировать его.²

¹ Очевидно, путь, (генезис) отношений «игра - игрушка» (с известной долей условности) можно описать следующим образом: исходно генетически (в младенческом и раннем возрастах) игра и игрушка независимы друг от друга; затем они опосредованы, а далее вновь могут существовать независимо друг от друга.

² На наш взгляд, существенными признаками, которые позволяют раскрыть понятие «истинная игрушка», являются 1) синкретизм исследуемого объекта, исторически заложенный в нем; 2) способность объекта выполнять магическую функцию, то есть обязательно *содержать в себе потенциал символа (многозначность)*, позволяющий а) одушевлять предмет (видеть, делать, назначать его «живым», вследствие архаичности мышления ребенка. Напомним, что, в первую очередь, архаическое мышление проявляет себя в детском анимализме и антропоморфизме.); б) сбрасывать на него *свой единственный (в смысле авторский, присущий только ему) фантазийный образ* в контексте универсальных смыслов, задаваемых Культурой, и включать его в собственную психическую жизнь [34].

На значимость эмоционального компонента в развитии личности ребенка указывал А.В.Запорожец, отмечая, что важнейшая особенность эмоции и ее существенное отличие от органических ощущений состоит в предметной отнесенности, адресованности к чему-то внешнему, взволновавшему человека, выведшему его из душевного равновесия. «В связи с этим в эмоциональных образах отражаются, наряду с изменениями внутреннего состояния субъекта, изменения жизненно важных для него предметов и явлений, также и сами эти предметы, явления, воспринимаемые и понимаемые с особой точки зрения» [11, с. 272].

Причем именно дошкольный возраст, как показано в работах Л.С.Выготского, А.В.Запорожца, Е.Е.Кравцовой, Е.М.Листик и других исследователей, выступает предельно чувствительным для эмоционального развития. В этот период особой эмоциональной чувствительности ребенка к окружающему миру игрушка начинает жить неповторимой и самобытной-- внеигровой (то есть независимой от игры, а иногда и вопреки ей) - жизнью, занимая специфическое место в личностно-смысловом пространстве ребенка и приобретая особый смысловой статус - для ребенка она способна стать «живой». Фантазии ребенка, направленные на игрушку, которая становится (благодаря эмоциональному включению) содержанием его внутреннего мира, делают его могущественным.

По мнению ряда исследователей (В.В.Абраменкова, Е.О.Смирнова, В.С.Мухина и др.), у каждого ребенка должна быть *любимая игрушка*, которой он сможет доверить свои самые сокровенные тайны и вместе с ней преодолевать некоторые препятствия, например, - сража одиночества, когда родители уходят; страх темноты, когда выключается свет и надо уснуть, но не в одиночестве, а с игрушкой-подружкой. Даже если ребенок иногда злится, наказывает или ломает игрушку, забрасывая ее в дальний угол, он обязательно вспоминает о ней в минуты детского горя. Иначе говоря, развитие богатого эмоционального мира ребенка немислимо без существования в нем игрушек. Именно они служат для него той средой, которая позволяет выражать свои чувства, исследовать окружающий мир, учит общаться и познавать себя - ребенок переживает с игрушками все события собственной и чужой жизни во всех эмоциональных и нравственных проявлениях, доступных его пониманию. Все это дает основание полагать, что игрушка как носитель определенного рода информации может выступать в качестве наиболее оптимального стимула при исследовании эмоционального состояния ребенка [1; 24; 28].

Следует отметить, что современный рынок игрушек представляет собой абсолютную стихию, а, соответственно, и выбор их становится чрезвычайно затрудненным и хаотичным. Причем, чаще всего выбор игрушки для ребенка осуществляет взрослый (родители, близкие родст-

венники, педагоги), не всегда учитывая его возраст и потребности, «опираясь преимущественно на собственный вкус. Зачастую, культурный, развивающий потенциал игрушки, её педагогическую «полезность» взрослые либо вовсе не учитывают, либо целиком доверяются прилагаемой аннотации, в которой производитель сообщает разную, кроме той, которая действительно важна и необходима, информацию. Кроме того, значительная часть современной игрушечной продукции характеризуется низким качеством и сомнительным предназначением, оказывающих отрицательное влияние на развитие и психическое здоровье детей.

Все это и обусловило направление нашего исследования, цель которого состояла в выявлении взаимосвязи между выбором игрушки и эмоциональным состоянием у детей старшего дошкольного возраста.

В исследовании³ приняли участие 120 испытуемых обоего пола 5-6 летнего возраста. В качестве стимульного материала для организации эксперимента использовалось два комплекта игрушек, формируемых и по признаку половой принадлежности, и учитывающие единство предпочтений у детей разного пола. В основу комплектации игрушек положены данные исследований С.Б.Нестеровой [24]. В комплект игрушек *для мальчиков* вошли: мяч, машина (Джип), пистолет, обезьянка, Бэтмэн. В комплект игрушек *для девочек* вошли: мяч, обезьянка, классическая кукла, кукла Барби, пупс (классический).

Основным диагностическим инструментом для выявления динамики эмоционального состояния ребенка в процессе выбора игрушки выступал восьми цветовой тест М.Люшера в обработке Г.А.Аmineва и Ю.М.Орлова [см. 4]. Данная методика позволяет выявить актуальное эмоциональное состояние и степень общего эмоционального благополучия ребенка по показателю «отклонение от аутогенной нормы»,⁴ которые и были использованы для анализа данных.

В процессе эксперимента методика использовалась дважды: до начала выбора игрушки и по окончании игры. Но завершении стартовой

³ Исследование осуществлялось при участии студентов факультета психологии НГПУ: Глазатовой И, Борисенко И.

⁴ Качественный анализ цветовой выборки испытуемого позволяет выявить психофизиологическое содержание, которое является существенно важным для успешной деятельности субъекта. О психофизиологическом состоянии личности свидетельствует показатель суммарного отклонения (СО), который опирается на понятие аутогенной нормы (АН) цветовых предпочтений, которая представлена в последовательности: 3 4 2 5 1 6 0 7. Этот выбор принят М.Люшером в качестве нормы цветовых предпочтений и рассматривается как эталонный индикатор нервно-психического благополучия. Значения СО трактуются следующим образом: чем меньше оценка СО испытуемого, тем ближе он к подобному эталону нервно-психического благополучия Чем больше значение СО, тем более проявляется непродуктивная напряженность, зажатость, нестабильность, утомляемость, преобладание негативных и астенических переживаний [см. 4].

диагностики ребенку предлагали поиграть в «Магазин», где он имел возможность «купить» понравившуюся ему больше всего игрушку из предложенного экспериментатором набора. Определившись с выбором игрушки, ребенок мог поиграть с ней в течение часа. В это время экспериментатор наблюдал за деятельностью ребенка и фиксировал в протоколе особенности его действий с выбранной игрушкой по следующим показателям: а) характер деятельности (манипулятивный, игровой); б) время, затраченное ребенком на игру; в) наличие сюжетной линии; г) тип игровой деятельности (образная, сюжетная, ролевая, режиссерская).

Предметом анализа выступало сравнение стартовых и итоговых показателей суммарного отклонения от аутогенной нормы, свидетельствующее о наличии изменений и их характере (позитивная, негативная динамика или отсутствие таковой⁵) в эмоциональном состоянии ребенка.

Анализ детских предпочтений показал, что первое место в выборе игрушки у девочек игрушек занимает кукла «Барби»; второе место - мягкая игрушка «Обезьянка». У мальчиков самые высокие показатели обнаружены по игрушке «Бэтмэн», второе место по частоте встречаемости выбора - у игрушки «машина»; третье место - игрушка «пистолет». В целом можно отметить, что успехом у современных детей не пользуются пупсы, классические куклы и игрушки спортивного типа (мяч) - именно им принадлежит наименьшее количество выборов (таблица 1).

*Таблица 1
Ранговый показатель выбора игрушек детьми*

Игрушка	Ранг выбора игрушек	
	мальчики	девочки
Пупс	-	4
Классическая кукла	-	3
Кукла Барби	-	1
Бэтмэн	1	-
Обезьянка	5	2
Мяч	4	4
Пистолет	3	5
Машина «Джип»	2	5

⁵ Характер изменений рассматривался как позитивный в случае, когда неблагоприятное эмоциональное состояние, зафиксированное на начало эксперимента, сменялось на положительное, благополучное, после игры с выбранной игрушкой. Соответственно, негативными изменениями считались, в случае замены знака эмоционального состояния с положительного на отрицательный, или увеличения изначального показателя эмоционального благополучия. И, наконец, эмоциональное состояние рассматривалось как статичное, если оно не претерпевало изменений (знак эмоционального состояния не изменялся или изменялся не значительно - различия не достоверны).

Эмпирические данные по тесту М.Люшера на начало и по окончании эксперимента (таблица 2) подвергались математической обработке с использованием критерия тенденций Пейджа. В целом обнаружены достоверные различия (для 1% уровня значимости), свидетельствующие о наличии динамики в эмоциональном состоянии детей до и после выбора игрушки. Характер изменений эмоционального состояния детей изучался методом качественного анализа результатов. Негативная динамика в эмоциональном состоянии обнаружена и у мальчиков, и у девочек при выборе таких игрушек как кукла «Барби», «Бэтмэн» и «машина». В обобщенном виде данные представлены в таблице 3.

Негативная динамика в эмоциональном состоянии детей после игры с куклой Барби, вероятно обусловлена заданной в ее символическом коде самодостаточностью, которая блокирует способность ребенка к самораскрытию и творчеству. Очевидно, типизация, заданная механистичность действий с куклой Барби (когда ребенок не автор игры, а раб, невольник куклы, беспрекословно обслуживающий ее и подчиняющийся заданному алгоритму действий, сводящихся к одеванию-раздеванию и использованию прилагаемой к ней атрибутики) вступает в противоречие с возрастной спецификой развития ребенка (5 лет - пик творчества и развития продуктивного воображения), и, тем самым, задает некоторую внутреннюю напряженность. Причина повышения уровня эмоционального неблагополучия может заключаться и в специфически агрессивной реакции девочек на куклу Барби как на символ достатка, недоступный многим современным детям.

Таблица 2

Показатели эмоционального состояния детей (в % выражении) на начало и по окончании эксперимента

Параметры	Эмоциональное благополучие			Эмоциональное неблагополучие		
	Всего (n=120)	М (n=60)	Д (n=60)	Всего (n =120)	М (n =60)	Д (n=60)
до выбора игрушки	73	57	88	27	43	12
после игры с игрушкой	48	77	65	52	23	35

Позитивная динамика эмоционального состояния, обнаруженная у незначительной части девочек, может быть вызвана либо возможностью освоения такой важной части женской роли, как роль «красавицы» [37], либо за счет выплеска эмоции зависти [31].

Таблица 3

Динамика эмоционального состояния детей (в % выражении) за период взаимодействия с игрушкой

Игрушка	Характер изменений эмоционального состояния					
	Позитивная динамика		Негативная динамика		Отсутствие динамики	
	М	Д	М	Д	М	Д
Пупс	—	—	—	—	—	100
Классическая кукла	—	50	—	15	—	35
Кукла Барби	—	27	—	67	—	6
Бэтмэн	43	—	57	—	—	—
Обезьянка	27	14	43	67	30	19
Мяч	50	—	—	—	50	100
Пистолет	17	—	66	100	17	—
Машина «Джип»	14	17	57	49	29	34

Условные обозначения: М мальчики; Д – девочки.

Негативная динамика эмоционального состояния, связанная с игрушкой «Бэтмэн», обусловлена, скорее всего, воинственным внешним видом самой игрушки. Возникновение положительных изменений может объясняться тем, что посредством игры с игрушкой «Бэтмэн» испытуемые удовлетворяют чувство собственной значимости и эмоциональной защищенности, которые, вероятно, родители не могут им обеспечить в полной мере [25; 38].

Обнаруженная у детей после взаимодействия с игрушкой «машина Джип» негативная динамика эмоционального состояния, очевидно, обусловлена не интегрированной (остаточной, не переработанной) агрессией.

Особая роль в эмоциональном развитии ребенка, как показано В.В.Абраменковой, В.С.Мухиной, М.В.Осориной, Е.О.Смирновой, Д.Винникотта и др., принадлежит мягкой игрушке. По мнению В.С.Мухиной, одно из достоинств мягкой игрушки состоит в том, что она дарит ребенку нежность. В мягкой игрушке, отмечает В.В.Абраменкова (1999), воплощены очень глубинные потребности ребенка.

Зафиксированное нами преобладание негативной динамики эмоционального состояния детей после взаимодействия с мягкой игрушкой «обезьянка» может быть объяснено спецификой символики этого живот-

ного. Как отмечает Дж.Тресиддер, «образ обезьяны связан со свойственной ей способностью к подражанию и многообразием форм поведения. Вероятно, именно этот аспект собственно и делает ее символику в целом противоречивой и олицетворяет как положительные, так и отрицательные стороны человеческого поведения. В частности, в христианской символике обезьяна наделяется такими качествами как «преступные намерения, похоть и жадность, ... мелкие недостатки человеческой природы, является аллегорией подражательного искусства» [30, с. 242-244]. Учитывая, что к старшему дошкольному возрасту многие дети начинают проявлять манерничанье (показатель входа в возрастной кризис), то, вероятно, данная игрушка выступает стимулятором эксгибиционизма. Однако в зависимости от индивидуально-личностных особенностей детей проявление подобных поведенческих тенденций сопровождается выплеском эмоций разной модальности: у одних - негативных эмоций, тогда как у других - актуализацией положительного эмоционального фона.

Преобладание изменений негативного характера в эмоциональном состоянии детей после взаимодействия с игрушкой «пистолет», скорее всего, обусловлено возможностью в относительно безопасной ситуации отреагировать естественную детскую агрессию. Многие специалисты считают, что игрушки-оружие во все времена позволяли мальчикам осваивать мужские стратегии поведения. Однако, хотя агрессивность - это часть нашей жизни, мужественность не должна сводиться исключительно к агрессивности.

Так, И.Мотяшов пишет: «Разумеется, игрушечное ружье физически безопасно. Но и оно может стать смертельным оружием для образов человеческой фантазии, наполняющих и формирующих детское сознание. Ведь, играя с игрушечным ружьем, ребенок в воображении репетирует и переживает акты уничтожения, насилия, разрушения. Эти переживания легко могут войти в привычку, вытеснить образы и навыки творческого, позитивного содержания. Нельзя забывать о том, что между действиями, какие малыш «проигрывает» в своих чувствах и мыслях, и поступками взрослого, который из него вырастет, - прямая связь. Детские копии взрослого оружия - не лучшая игрушка» [21, с. 35-36]. Однако, существует и противоположное мнение: оружие, даже если оно игрушечное, может выступать и средством нападения, и средством защиты. Дело не в самой игрушке, а в том, что ребенок с ней делает. И ребенок это «что-то» делает - доброе или злое - в значительной степени опираясь на родителя, на усвоенную в семье систему ценностей и отношений, которые взрослый выстраивает с ребенком [28; 31].

Преобладание позитивной динамики в эмоциональном состоянии детей при взаимодействии с классической куклой и мячом не противоре-

чит психологическому смыслу истинной игрушки. Так, мяч считается самой удачной игрушкой для детей всех народов и возрастов, а кукла — прообразом человеческой ипостаси [1; 28]. Но мнению В.С.Мухиной, «кукла имеет особое значение для эмоционального и нравственного развития ребенка. Ребенок переживает со своей куклой все события собственной и чужой жизни во всех эмоциональных и нравственных проявлениях, доступных его пониманию. Кукла - заместитель идеального друга, который все понимает и не помнит зла. Кукла для ребенка - не только дочка или сынок. Кукла - партнер по общению в игре ребенка» [22, С. 127]. Кукла через диалог вписывается в семиотическое поле. Она несет в себе вербальные и невербальные смыслы, социальные и личностные перцепции, за которыми стоит глубокий контекст культуры [1; 23].

В целом исследование показало, что многие современные игрушки актуализируют у детей неблагоприятные тенденции в эмоциональной сфере. Следует отметить, что подобная динамика может быть обусловлена как спецификой самой игрушки, так и (что вероятнее всего) общими нарушениями эмоционально-чувственного развития дошкольников. Известно, например, что сброс латентной афессии осуществляется детьми преимущественно через действие. В случае, когда взрослые табуируют выплеск ребенком негативных эмоций (запрет на выражение злости, раздражения, агрессивности и пр.) происходит блокирование эмоциональной сферы, что затрудняет естественную проработку чувств. Не имея возможности (и потому что сами не умеют, и потому что взрослые не учат) сублимировать (перерабатывать в социально приемлемых формах) негативные эмоции и чувства, дети обращаются к примитивным (деструктивным, не интегрированным) формам их канализации (дерутся со сверстниками, ломают игрушки и пр.).

Подводя краткий итог, отметим, что глобальные изменения, происходящие в цивилизованном обществе, влияют не только на совершенствование технологического оснащения игрушки, но и на степень идентификации с ней, на само психологическое пространство, в котором ребенок взаимодействует с игрушкой. В связи с этим вполне актуальной и востребованной выглядит необходимость внимательно и осторожно относиться к тому, какие игрушки попадают в руки современных детей, какой психологический, культурный смысл они несут детской психике.

Литература

1. Абраменкова В.13. Ифы и игрушки наших детей: забава или пагуба?: Современный ребенок в «игровой цивилизации». - М.: Данилов Благовестник, 1999.
2. Артемьева Е.Ю. Основы психологии субъективной семантики. - М.: Наука. 1999.

3. Баткин Л.М. Культура всегда накануне себя //Красная книга культуры /Сост. В.Рабинович. -М.: Искусство, 1989.-С. 117-130.
4. Белобрыкина О.А. Психологическая диагностика самооценки детей старшего дошкольного возраста. - Новосибирск: ГЦРО, 2000.
5. Белобрыкина О.А. Значение символа в социокультурном самоопределении человека /Человек: траектории понимания. Сборник статей МНК. - Новосибирск: Новосиб. кн. изд-во, 2002. - С. 143 - 146.,
6. Библер В.С. Школа диалога культур. - Кемерово, 1992.
7. Винникотт Д. Игра и реальность. - М.: Институт Общегуманитарных исследований, 2002.
8. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка //Вопросы психологии. - 1966, № 6. - С. 62-77.
9. Выготский Л.С. Психология развития как феномен культуры. - М.-Воронеж.: МОДЭК, 1996.
10. Голан А. Миф и символ. - Иерусалим: Тарбут, - М.: Русселиг, 1994.
11. Запорожец А.В. Избранные психологические труды.-М.: Педагогика. 1991.
12. Зворыгина Е. Формирование побуждений к игре //Дошкольное воспитание. - 1988, №2. - С. 50-58.
13. Козловский В.П. Культурный смысл: генезис и функции. - Киев: Паукова думка, 1990.
14. Кравцова Е.Е. Кравцова Е.Е. Психологические новообразования дошкольного возраста //Вопросы психологии. - 1996, № 6. - С. 64 -76.
15. Листик Е.М. Развитие способности к распознаванию эмоций в старшем дошкольном возрасте: Автореф... дис. ... канд. психол. наук. - М.: МИГУ, 2003.
16. Лосев А.Ф. Знак. Символ. Миф. - М.: МГУ, 1982.
17. Лотман Ю.М. Статьи о семиотике и типологии культуры //Избр. Статьи. В 3 томах. Т. 1.-Таллин: «Александра», 1992.
18. Лотман Ю.М. Внутри мыслящих миров. - М.: Прогресс, 1996.
19. Макарова Е.Г. Преодолеть страх, или Искусствотерапия. - М.: Школа-Пресс, 1996.
20. Миллер С. Психология игры, — СПб.: Университетская книга, 1999.
21. Мотьяшов И. Культура игры и детская литература // Дошкольное воспитание. - 1985, № 6. - С. 32-36.
22. Мухина В.С. Игрушка как средство психического развития ребенка // Вопросы психологии. — 1988, № 2. - С. 123-128.
23. Наговицын А.Е. Символика и образ народной игрушки <http://psytoys.ru/p429.html?frontsession>
24. Нестерова С.Б. Влияние гендерной игрушки на эмоциональное развитие ребенка в дошкольном возрасте. Дипломная работа. - Новосибирск НГПУ ФП - 2004.
25. Осорина М.В. Секретный мир детей в пространстве мира взрослых. - СПб.: Питер, 2000.
26. Рубинштейн С.Л. Бытие и сознание. Человек и мир. - СПб.: Питер, 2003.
27. Рубцов Н.Н. Символ в искусстве и жизни. - М.: Наука, 1991.
28. Смирнова Е.О. Коза, которая поет //wsyachina.narod.ru/psychology.

29. Тендрякова М. Время в зеркале детской игры // Педология / Новый век. - 2000. №6.
30. Тресиддер Дж. Словарь символов / Пер. с англ. С. Палько. — М.: ФАИР-ПРЕСС, 1999.
31. Филипповская О. Игры и игрушки // Школьный психолог . - 1999, № 36.
32. Фромм Э. Человек для себя. - Минск: «Харвест», 2003.
33. Шамшикова О.А., Белобрыкина О.А. Дихотомия социокультурного развития ребенка в условиях двойных стандартов повседневности / В сб.: Ребенок в нормативном пространстве культуры. - М.: Институт дошкольного образования и семейного воспитания РАО - Бирск: БирГПИ, 2004. - С.60-66.
34. Шамшикова О.А., Белобрыкина О.А. К вопросу построения психологического пространства «ребенок - игрушка» // Философия образования. - 2004, № 3 (11). - С. 283-292.
35. Элькоин Б.Д. Кризис детства и основания проектирования форм детского развития // Попросы психологии. 1992. № 3-4. -С. 7-13.
36. Юнг К.Г. Человек и его символы. - М.: Серебряные нити, 1998.
37. Эльконинова Л.И., Антонова М.В. Специфика игры с куклой Барби у детей дошкольного возраста // Психологическая наука и образование. - 2002. № 4. С. 38-52.
38. Эмоциональное развитие дошкольника / Под ред. А.Д.Кошелевой. - М.: Просвещение, 1985.