

Психологическая экспертиза куклы в рамках культурно-исторического подхода: границы и возможности

Л.И. Эльконинова

Московский государственный психолого-педагогический университет (ФГБОУ ВО МГППУ),
г. Москва, Российская Федерация
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8257-7871>, E-mail: milaelk@gmail.com

П.А. Крыжов

Московский государственный психолого-педагогический университет (ФГБОУ ВО МГППУ),
г. Москва, Российская Федерация
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3094-8321>, E-mail: forlucker@yandex.ru,

Проблема экспертизы игрушки связана с тем, что на культурном предмете «не написан» развивающий способ действия с ним. Задача статьи — выявление потенциала и границ культурно-исторической психологии и теории деятельности как понятийных рамок для экспертизы куклы, испытание культурной формы игры в качестве критерия оценки развивающей функции игрушки на примере кукол Barbie и Monster High. В статье обоснована необходимость культуролого-предметного и психологического анализа игрового действия с куклой для оценки ее развивающих возможностей. Впервые описана функция единицы анализа сюжетно-ролевой игры — ее двухтактной формы (связки вызова и ответа на вызов) как инструмента экспертизы развивающей функции куклы. Поисковое эмпирическое исследование игр детей показало, как образы кукол Barbie и Monster High задают способ игры с ними, и позволило отрицательно ответить на следующие вопросы: вызывает ли Барби преждевременный интерес дошкольников к половой жизни взрослых, а так же размывает ли игра с куклами Monster high понимание детьми границ между добром и злом? Размывает ли игра с куклами Monster High границы между добром и злом?

Ключевые слова: психологическая экспертиза куклы, культуролого-предметный и психологический анализ игрового действия, единица сюжетно-ролевой игры, событие развития в игре, пространство игры.

Благодарности. Авторы выражают признательность Центру игры и игрушки МГППУ за предоставление кукол для проведения эксперимента.

Для цитаты: Эльконинова Л.И., Крыжов П.А. Психологическая экспертиза куклы в рамках культурно-исторического подхода: границы и возможности // Культурно-историческая психология. 2022. Том 18. № 3. С. 41–50. DOI: <https://doi.org/10.17759/chp.2022180305>

Psychological Assessment of a Doll within the Framework of Cultural-Historical Psychology: Possibilities and Limitations

Lyudmila I. Elkoninova

Moscow State University of Psychology & Education; Moscow School of Social and Economic Sciences,
Moscow, Russia
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8257-7871>, e-mail: milaelk@gmail.com

Peter A. Kryzhov

Moscow State University of Psychology & Education, Moscow, Russia
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3094-8321>, e-mail: forlucker@yandex.ru

The problem of toy expertise is that a cultural object comes with no “instruction manual”. The goal of the article is to reveal both potential and limitations of the cultural-historical psychology and activity theory as a conceptual framework for doll expertise and test the cultural form of pretend play as a criterion of its developmental function using the example of Barbie and Monster High dolls. The article proves the necessity of cultural and psychological analysis of doll play to assess the developmental potential of a doll. The work demonstrates that the image of a doll determines how a child plays with it, i.e. how the doll itself plays with that child (F. Boitendijk). For the first time it also describes how the unit of analysis of pretend play - its two-step form (Challenge + Reply to Challenge) is used as a tool to examine the function of these dolls in child development. An exploratory empirical study of children’s play has shown how the images of Barbie and Monster High dolls define the way they are played with and answered negatively the following questions: does Barbie arouse premature interest in adult sexuality among preschoolers, and does playing with Monster High dolls blur the lines between good and evil.

Keywords: psychological expertise of the doll, cultural and psychological analysis of the play action, the unit of pretend play, the act of development in the play, the space of the play.

Acknowledgements. The authors express their gratitude to the MSUPE Center for Psychological and Pedagogical Expertise of Play and Toys for providing dolls for organizing the experiment.

For citation: Elkoninova L.I., Kryzhov P.A. Psychological Assessment of a Doll within the Framework of Cultural-Historical Psychology: Possibilities and Limitations. *Kul'turno-istoricheskaya psikhologiya = Cultural-Historical Psychology*, 2022. Vol. 18, no. 3, pp. 41–50. DOI: <https://doi.org/10.17759/chp.2022180305>

Введение и проблема исследования

Исходной точкой нашего анализа и понимания экспертизы куклы является психолого-педагогическая концепция экспертизы игрушки, разработанная Е.О. Смирновой, Н.Г. Салминой и И.Г. Тихановой [7] в «Центре игры и игрушки» МГППУ. Для психологической экспертизы качества игрушек авторы предлагают следующие основные критерии: а) соответствие игрушки задачам возраста (анализ игры и игрушки должен проводиться через анализ запрограммированных в них развивающих действий); б) свойства игрушки, обеспечивающие полноту ориентировки игровых действий; в) открытость игрушки для выполнения различных развивающих действий, ее развивающий потенциал.

Игрушка «представляет собой как бы “упаковку” всех компонентов деятельности, и именно с этой точки зрения должна осуществляться ее экспертиза (анализ характеристик мотивационной, ориентировочной, контрольно-оценочной частей) и тем самым ее возможности реализовать свои развивающие функции» [7, с. 10]. Образная игрушка — кукла, как средство освоения отношений между людьми, должна запускать разыгрывание человеческих отношений, смыслов действий. «Этот тип игрушек не содержит в себе полной ориентировки и операторики для проигрывания ребенком отношений» (курсив наш) [там же].

Трудность экспертизы состоит в том, что на игрушке как культурном предмете «не написан» способ развивающего действия с ней; полная форма ориентировки игрового действия в игрушке лишь задана. Как? Согласно концепции Центра, развивающие возможности запрограммированы в игрушке: все компоненты деятельности в ней «упакованы», и сама игрушка их обеспечивает (если взрослый правильно

показывает ребенку, как с ней обращаться). Тем самым двойственность значения и смысла действия с образной игрушкой сглажена, «расшифровка» символического смысла игры уходит на задний план.

Как наблюдающий за игрой эксперт может быть уверен, что ребенок выявил идеальную культурную форму человеческих отношений, а не просто воссоздает показанный конкретным взрослым пример поведения? При экспертизе куклы не обойтись без идеальной культурной формы сюжетно-ролевой игры: психическое развитие оценивается через установление зазора между реальной и идеальной формой игры — иначе не ясно, активизирует ли игрушка адекватную возрасту игру или нет.

Идеальная форма сюжетно ролевой игры как единица ее анализа

При определении идеальной формы сюжетно-ролевой игры мы опирались на процедуру объективно-нормативной диагностики развития, которая была применена в теории развивающего обучения [5], и установили, что идеальная форма игры содержит два такта: вызов и ответ на вызов [13]. В ней мотив игрового действия выступает как инициатива, и субъектность ребенка состоит именно в пробах смысла действия. Двухтактная форма для нас — норма развития, единица, с которой можно сопоставить наблюдаемые игры ребенка с игрушкой.

Объективно-нормативная диагностика развивающей функции куклы требует: а) проведения культуролого-предметного анализа символического содержания, воплощенного в кукле, т. е. ответа на вопрос, как ее образ сам играет с играющим (Ф. Бойтендаjk); б) психологического анализа игровых действий, которыми ребенок открывает образ куклы.

Экспертизационные вопросы в отношении Барби и Monster High

Для экспертизы мы выбрали две куклы, вызывающие много споров и отрицательных оценок: Barbie/Барби и Monster High компании Маттел. Нам была важна не столько общая характеристика их отрицательных и положительных качеств, сколько ответ на конкретные вопросы родителей и специалистов о возможных негативных последствиях игры с этими игрушками. Что касается куклы Барби, это вопрос о том, вызывает ли она у дошкольников преждевременный интерес к половой жизни взрослых; относительно кукол Monster High — размывает ли игра с ними границы между добром и злом.

Анализ игр дошкольников с куклой Барби

Культуролого-предметный анализ игры с куклой для психолога развития представляет новую задачу. Учитывая культурную предопределенность развития, необходимо понимать социокультурный контекст Барби, влияющий на ее восприятие. В Барби был впервые воплощен образ юной девушки-подростка. Целевой возраст Барби компанией определен диапазоном от 3 до 12 лет. Для девочек она олицетворяет притягательный образ будущей взрослости. Л. Горалик [1] указала на неоднозначность образа Барби. С одной стороны, на рынке компания десятилетиями продвигает эту куклу как дружелюбную и деятельную девушку, обладающую хорошим вкусом, способную самостоятельно принимать решения, отвечать за свое поведение, жить разнообразной жизнью (профессиональной в том числе), в которой, тем не менее, нет места замужеству и материнству. С другой стороны, у Барби женственная фигура и ее образ всегда соответствовал яркому идеалу женской красоты [19], модному во время выпуска очередной серии кукол этого бренда.

Компания предложила не просто куклу саму по себе, а целостный, разнообразный мир жизни Барби, в котором отзеркалены общественные изменения, вызвавшие живую полемику, например, женская эмансипация или трансформация семейных отношений. Согласно Л. Горалик, Барби стала одним из самых ярких социокультурных символов западной цивилизации. Автор указал на ряд символов (даже стереотипов), с которыми в массовом сознании ассоциируется Барби, таких как женственность, престиж и благосостояние ее обладателя, секс-символ и пр. Последний стереотип вызвал споры между сторонниками и критиками этой куклы, поскольку касается трудноисследуемой личной сферы ребенка и связан с пониманием взрослыми психосексуального развития

и гендерного воспитания детей. Например, когда мы в детском саду спросили постоянно играющую с Барби пятилетнюю девочку, есть ли у нее дома такая кукла, она ответила, что нет, мама не покупает. «Мама говорит: ее же в колясочке не покатаешь!». Взрослые хотят, чтобы девочки правильно разыгрывали материнскую роль, но не готовы признать за ребенком право на логичный вопрос о том, откуда берутся дети; разумные родители не допускают детей к интимным сторонам взрослой жизни.

Как заданная в культуре взрослость, подразумевающая интимные отношения, может быть увидена дошкольниками? Она сопряжена с созданием семьи, воспитанием детей и с законодательным определением возраста вступления в брак. Свадьбой и воцарением завершаются адресованные дошкольникам народные волшебные сказки, герои которых берутся за трудные, но благородные поступки и всегда побеждают. Высокие внутренние качества героев этого жанра идут рука об руку с их внешней красотой, но в этих текстах нет никаких намеков на интимные отношения. В сюжетах книг, журналов и мультфильмов о жизни Барби отсутствует свадьба Барби с Кеном, на теле Барби не обозначены гениталии, на груди нет сосков. Вместе с тем по всему миру встречаются психологи, педагоги и родители, считающие, что Барби вызывает преждевременный интерес девочек к половым отношениям. Они, в отличие от дошкольников, знают о половой жизни, и их негативное отношение к этой кукле основано на проекции; трудно объяснить ребенку, откуда берутся дети — легче убрать Барби с глаз долой. Но вопрос об осмыслении детьми рождения детей, супружеских отношений никуда не уходит. Нужно понять, действительно ли дошкольники в игре с Барби связывают взрослость с интимными отношениями, считывают ли в образе Барби сексуальность, и именно этим игры с Барби отличаются от игр с обычными куклами. Для ответа на указанный вопрос было проведено поисковое исследование¹, направленное на выявление различий между игрой девочек 3–7 лет с Барби и игрой с обычными куклами.

Психологический анализ игр с двумя типами кукол позволил определить субъектность игровой инициативы детей, которая оценивалась по следующим показателям.

1. Структурированность игрового пространства, наличие в нем — поляризованных [2] смысловых полей (способ обыгрывания в игровом пространстве мира взрослых и детских/невзрослых отношений).

2. Намеренные переходы через границу смысловых полей детско-родительских отношений и иных смысловых пространств, где отношения устроены по-взрослому. То место, куда девочка, играющая за Барби, переходит, свидетельствует о ее интересе к

¹ В опыте, который проводила М.В. Антонова [14], участвовали 10 девочек от 3 лет, 4 мес. до 6 лет, 8 мес.; общее число записанных игр — 56 (с Барби — 29, с обычными куклами — 27). Партнером в игре был взрослый, который с детьми младшего возраста действовал за другую куклу, подыгрывал ребенку, но его участие в игре было направлено на поддержку инициативы ребенка; избегая повторов одних и тех же событий, он строил ситуации, требующие выхода из дома (ребенок кашляет, нет продуктов). В старшем возрасте девочки развешивали сюжет самостоятельно и указывали взрослому, что ему следует делать.

человеческим отношениям, характерным для этого смыслового поля.

3. Особенности поведения персонажей в каждом из пространств, т. е. какие действия, согласно представлениям девочек, там уместны.

Были зафиксированы следующие особенности игр испытуемых с разным набором кукол.

Младший дошкольный возраст (от 3 до 5 лет, 19 игр)

1. В играх детей с обоими типами кукол девочки сначала обживали лишь одно — «свое» — пространство: родительский дом, в котором куклы выступали в роли мамы и папы, заботились о малыше (Барби для них была мама Алина, Кен — папа Сережа), или дом, в котором жили мама с ребенком и мамина сестра. Другой кукле — Веронике² они придавали амплуа тети, соседки или подруги родителей. Девочки играли «в семью», «в дочки-матери», и все жили в одном месте, например, на кухне, т. е. *в одном — внутреннем пространстве дома*, которое постепенно становилось хорошо дифференцированным, появилась спальня (для каждой куклы была своя кровать, но они могли укладывать папу и маму в одну кровать, а малыша и подругу в другие кровати), столовая, ванна. К четырем годам дети строили для родителей и подруги отдельные спальни, к пяти годам для своей семьи и подруг создавали отдельные дома.

2. Сначала куклы выходили из дома во внешний мир только в два места (мама/папа шли в магазин или на работу), но к пяти годам «иной» мир значительно расширился: появился лес с поляной, зоопарк, цирк, больница, парикмахерская и пр. Эти переходы сопровождалась переодеванием (перед выходом в зоопарк куклы надевали другое платье) и осуществлялись для обеспечения нормальной жизни семьи, поэтому их нельзя считать смысловыми переходами из детства во взрослость.

3. Поскольку девочки придавали куклам роли родителей, т. е. взрослых, поведение куклы во внешнем пространстве было соразмерным этой роли: мама в магазине примеряла одежду («Спроси у меня, откуда я такая красивая пришла»); ругала дочку, ставила в угол за непослушание; выходила с ребенком на прогулку или к врачу, провожала в детский сад и т. п. Подружка Барби готовила еду. Проявления близких отношений между папой и мамой состояли в поцелуе перед уходом на работу или перед сном. Куклы на ночь переодевались в пижамы.

Старший дошкольный возраст (с 5 до 7 лет, 25 игр)

С пяти лет появились важные различия между играми с двумя типами кукол.

С куклами Барби (17 игр).

1. В играх внутреннее пространство дома было разделено на функциональные зоны (отдельные

спальни для родителей, ребенка, гостей; столовая, кухня, ванна). Внешнее пространство также было хорошо дифференцированным, в нем было много разных локаций.

2. Были зафиксированы игры с трояким содержанием. Первое состояло в семейной жизни (родители и ребенок или муж и жена без детей), в них переходы были аналогичны переходам в играх младших детей, таких как «в дочки-матери».

Второе содержание состояло в переходе из детского во взрослое пространство. Он был воплощен в трех идущих друг за другом играх, которые вместе обозначали смысловой переход от девушки к жене (маме). В первой игре состоялось знакомство Барби и Кена, Барби и Вероника его пригласили в гости, предложили Кену выбрать себе невесту (вызов). Во второй игре Кен выбирает себе будущую жену, они идут на танцы или в кино и расходятся по своим домам. Главное событие последней игры — свадьба Кена и Барби (ответ); после нее они переезжают в один дом, ложатся спать и утром в кроватке появляется ребенок, о котором заботятся.

Третье содержание: пара живет вместе в розовом доме (без ребенка); свадьба не разыгрывается, а лишь подразумевается, что она произошла (однотактные игры). Барби и Кен ходят на работу, в гости, в магазин, на танцы.

3. Во всех играх девочки адекватно воссоздавали поведение персонажей, которое, по их мнению, уместно в каждом из пространств. Так, свадьба ими разыгрывалась очень увлеченно и подробно (с подготовкой торжественного обеда, обрядом священника, бросанием букета, после рождения определялась крестная, подбирались имя ребенку и пр.). Девочки много внимания уделяли внешности кукол.

С обычными куклами (18 игр).

1. В играх игровое пространство было разделено на «свое» — дом, и «иное», внешнее — магазин, работа, детский сад, танцплощадка и пр.

2. В играх шестилетних девочек «в семью» переходы между пространствами не были смысловыми, поскольку определялись контекстом семейной жизни. Однако в играх детей седьмого года жизни изменилось поведение кукол дома и вне него: куклы жили новой — подростковой, независимой от родителей жизнью, — и этот факт мы оцениваем, как смысловой переход.

3. Игры девочек шестого года жизни происходили в доме Барби, где воссоздавался семейный быт. Семья (или мама) выходила с ребенком на прогулку, папа отправлялся на работу или вел ребенка в детский сад, родители совершали покупки в магазине, ходили в бассейн. К семи годам репертуар игровых действий постепенно сужался: куклы приходили домой поесть, переодеться, прихорашиваться, вечером ложились спать, но основное дневное и вечернее время они проводили в гостях, на дне рождения, на танцах, в парке, покупали в магазине новые наряды,

² Вероника — российский вариант Барби.

и пр. Куклы выступали в роли повзрослевших девушек-подружек, заботились о своей красоте (причесывались перед зеркалом, наносили крем на лицо, перед выходом из дома надевали новую одежду).

Поисковое исследование позволяет ответить на вопрос, вызывает ли Барби несвоевременный интерес к половой жизни взрослых, т. е. представить, как образ Барби играет с воображением играющего ребенка. Мы уже отмечали, что понимание Барби как стимула интереса к интимным отношениям исходит от взрослого. Детский же вопрос — откуда берутся дети³. Образ Барби (подростка, молодой девушки) амбивалентен, она по-разному вписывается в детское понимание устройства семейной жизни. В одном случае она зацепляет интерес ребенка к осмыслению пути, который надо пройти, чтобы появился ребенок. Этот путь связан с внешней привлекательностью, ответственным выбором и свадьбой как общественной санкцией на рождение ребенка, как ритуалом, отделяющим взрослую жизнь от невзрослой/бездетной. Девочка 5 лет и 5 мес. разыгрывает выход Алисы (Барби) с Сашей (Кен) на танец, говорит Саше: «У нас будет ребенок. Ой нет, сначала свадьба, а потом ребенок!» Общая жизнь Кена и Барби в одном доме возможна после свадьбы, которая разыгрывается подробно и разнообразно; пара возвращается домой, ложится в одну кровать, они целуются, и на следующее утро их общая жизнь сосредоточена на заботе о младенце. Девочке интересно само событие ритуала, в котором воплощена и явлена любовь, а не техника оплодотворения, что видно по течению игры: она естественна, как дыхание. Понимание ребенком уместности появления младенца после свадьбы мы считаем возрастной нормой представления старших дошкольников об интимных отношениях взрослых. Ребенку важно, что ребенок появляется, когда мама и папа друг друга любят.

Другой поворот сюжета свидетельствует о том, что Барби пробудила у ребенка иной опыт: свадьба не разыгрывается, Вероника и Кен уже женаты и живут вместе. Вечером, после ужина, девочка 6 лет и 8 мес. укладывает В. и К. в одну кровать, К. целует В., при этом ребенок хихикает, присматривается к реакции Э., накрывает кукол одеялом с головой, видны только ноги. Другая девочка (6 лет и 1 мес.), не разыграв свадьбу, вечером укладывает в одну постель Б. и К., поглядывает на Э., говорит, что они будут спать голыми, смеется; К. целует Б. и девочка опять хихикает. Она воссоздает в игре поведение влюбленной пары (у этого ребенка молодые родители, поженившиеся до совершеннолетия мамы). Перевод взгляда на взрослого и хихиканье свидетельствуют о том, что у девочек имеется опыт, разыгрывание которого Э. может не одобрить. Запрет рождает интерес, и игра с Барби такой опыт выявляет, но не вырашивает.

Мальчик 7 лет подошел к Э., когда тот искал в группе кукол Барби для опыта, и поднес ему одну из

них с раздвинутыми ногами, показывая ее промежуточность: «Вот Барби!» (ребенок растет в однокомнатной квартире с родителями, которые не отгораживают от него свою интимную жизнь, не говоря уже о включенном телевизоре с фильмами соответствующего содержания).

Анализ игры детей 6–10 лет с куклами Monster High

Проводя культуролого-предметный анализ игры с куклами Monster High (далее — МХ) мы опираемся на современную трактовку понятия монстр, данную М. Фуко: «...монстр определяется тем, что он своим существованием и внешним обликом нарушает не только законы общества, но и законы природы» [11, с. 79]. В 2010 г. компания Mattel представила модно одетых кукол-монстров в качестве игрушек для девочек, отказавшись при этом от отрицательного значения понятия «монстр» и утвердив новое: монстр — это яркий подросток с неповторимой внешностью, нацеленный на общение и включенный в сообщество таких же уникальных личностей [20]. Первая линейка кукол МХ быстро приобрела скандальную известность. Для продвижения кукол был снят мультсериал, изданы книги, разработаны видеоигры и пр. В качестве персонажей эти куклы представляют собой модных подростков. В их образах (соответственно и во внешнем виде кукол) совмещены человеческие и нечеловеческие черты. Так, Френки Штейн — «дочь» доктора Франкенштейна и ее тело имеет следы искусственного создания: швы, аккуратные металлические болтики в шее, нечеловеческий цвет кожи. В свою очередь, некоторые взрослые увидели продукцию Школы Монстров как вредительскую, вносящую в жизнь детей недопустимые темы смерти и демонизма, представляющую зло в качестве добра.

Комплексное исследование этих кукол было проведено под руководством Е.О. Смирновой [8]. Оно показало, что куклы МХ для девочек дошкольного и младшего школьного возраста являются эталоном красоты. Большинство дошкольниц играли с МХ как с обычными куклами, не демонстрируя никакой нечеловеческой специфики; не было зафиксировано агрессии или страха, проявлявшихся в их играх.

Мы исходили из следующего: *если в куклах Школы Монстров заданы нежелательные этико-эстетические смыслы, то эти смыслы должны проявиться в играх детей с МХ*. Наша цель — установить, как дети в игре воссоздают нечеловеческий, амбивалентный образ кукол-монстров, субъектами каких поступков эти куклы становятся. Для выявления субъектности, заданной в этих куклах самой компанией, мы проанализировали популярные мультсериалы, транслирующие информацию о МХ, ориентируясь на работы Ю.М. Лотмана о строении события сюжетного текста как перехода через границу смыслового пространства [2].

³ Одна из возрастных задач дошкольника — понять конечность жизни и ее зарождение (см.: К. Юнг. Конфликты детской души).

Мир МХ представлен как хаотичный и неуправляемый, взрослые в нем, как правило, комичны и некомпетентны (директор Школы — взрослая дочь всадника без головы, не помнящая, что было три минуты назад, учитель математики — недотепа Лу Зар (от англ. неудачник), единственный человек в мультсериале).

Устойчивыми в таком мире являются сами персонажи; сюжеты медиа продукции о МХ выстроены вокруг их взаимоотношений, и событием мультсериала является изменение этих отношений. Настроение сериала — ироничное и жизнерадостное. Все конфликты разрешаются удачно, каждый персонаж по-своему прав, герои могут соперничать, но вражды между ними нет. Учащиеся школы монстров нацелены на общение и самовыражение.

Нечеловеческие особенности персонажей выполняют следующие функции: а) помогают зрителю опознать характер и причины поведения персонажа (сын минотавра упрям, как бык); б) превращают страшных персонажей в смешных, создают специфические комичные ситуации (сын горгоны Медузы может снять очки по требованию непроницательного учителя и обратить его в камень до конца урока). Нечеловеческие особенности часто обыгрываются иронически: дочь вампира имеет клыки, но является убежденной вегетарианкой.

Образы кукол МХ сложны для восприятия в силу своей амбивалентности. По своим телесным пропорциям и яркому наряду эти куклы представляют собой современных кукол-красавиц, но при внимательном рассмотрении деталей видны их нечеловеческие свойства, признаки возможной агрессии (когти, клыки). При этом сочетание качеств куклы-красавицы с нечеловеческими свойствами специально задуманы дизайнерами Mattel как шутка.

Полноценное восприятие амбивалентных образов МХ требует одновременного удержания различных сторон внешнего вида кукол и иронической связи между этими сторонами. Это для детей непросто: дошкольники еще не способны одновременно удержать несколько интеллектуальных позиций, а в младшем школьном возрасте эта способность только формируется [12].

Выборку нашего исследования составили 46 девочек 6–10 лет.

Экспериментатор приглашал детей в игровое помещение группами по 2–3 человека и предлагал им поиграть с четырьмя куклами МХ, а также разными Барби для того, чтобы выявить не только как дети играют монстрами «среди своих», но и поведение МХ по отношению к людям; дети могли пользоваться игрушечной мебелью и материалами для игры (кубики, пуговицы и пр.).

Если в спонтанной игре детей не происходила встреча людей и монстров, то Э. включался в их

игру, действуя за Барби (их меньше предпочитали) и разыгрывал такую встречу (Барби случайно встретила с монстрами и очень удивлялась особенностям их внешнего вида). Для определения субъектности кукол МХ в играх детей наиболее важные результаты дает анализ ролевых конфликтов (вызовов), происходящих при встречах монстров и людей.

Старший дошкольный возраст (5–6 лет, 3 игры, 6 детей)

Мы не организовали много игр девочек дошкольного возраста, поскольку они не видят нечеловеческих особенностей кукол МХ [8]. Соответственно, *дети не разделяли пространство игры на «человеческое» и «пространство монстров»*, Барби с Монстрами уживались в одном доме и занимались делами на общих правах (участвовали в одном конкурсе красоты).

При этом все дошкольницы уклонялись от ответов на вопросы Барби об особенностях внешнего вида их кукол монстров («Ой, а чего это ты такого интересного цвета?»⁴). В ситуации ролевых конфликтов не было случаев проявления агрессии со стороны персонажей-монстров, ни к людям вообще, ни к Барби.

Младший школьный возраст (7–8 лет, 8 игр, 15 детей)

Девочки 7–8 лет воспринимали нечеловеческие особенности кукол-монстров в игре одним из трех способов.

1. Они игнорировали всякие отличия людей и монстров (даже несмотря на вопросы Барби (Э)).

2. Дети пытались убедить Барби, что отличия несущественны (ее указание на клыки парируется тем, что «монстр» вообще не ест мясо, могильный цвет кожи становится «просто загаром»).

3. Дети использовали в игре нечеловеческие особенности кукол-монстров в качестве волшебных свойств, не имеющих «злого» или «доброе» смысла.

Пространство людей и монстров было разделено только в одной игре⁵, и это различие возникло по ходу развития игрового сюжета. В остальных играх детей этого возраста МХ могли иметь необычный внешний вид и волшебные способности, но все это не приводило к противопоставлению людей и монстров. МХ не проявляли агрессивности к людям и в ситуации ролевых конфликтов действовали по-человечески⁶.

Младший школьный возраст (9–10 лет, 15 игр, 23 ребенка)

Дети 9–10 лет воспринимали нечеловеческие особенности кукол-монстров в игре одним из двух способов.

⁴ Примеры ответов: «Всё как положено», «Откуда же мы знаем, да?».

⁵ Девочки 8 лет играли с Барби и Клодин (оборотнем). Они построили общий дом, но оборотень стал в шутку рычать и пугать Барби. Другие жильцы дома были недовольны шумом, но оборотню было весело пугать Барби, и в итоге персонажи разошлись по разным домам.

⁶ Когда Барби (Э) приходила к монстрам и утверждала, что их дом принадлежит ей и она недовольна, что здесь живут какие-то монстры, те требовали от нее документы и только в двух случаях прогоняли ее, пользуясь своими особенностями (Клодин: Я оборотень! Кыш! Иначе я расцарапаю тебя!).

1. *Девочки играли куклами-монстрами как гламурными [10] злодейками. Их персонажи были одновременно настроены и на публичные развлечения, и против людей.* При этом нечеловеческие черты персонажей (клыки, когти, магия) применялись для получения преимущества в столкновении с людьми.

Аня (9 лет) — Френки, Оля (9 лет) — Дракулаура, Нара (9 лет) — Вандала. Персонажи пришли в Макдональдс. Вандала направилась заказывать еду (Нара ищет подходящий предмет-заместитель), а Френки и Дракулаура переговариваются, пока ждут:

Френки: «Почему эти люди всегда так долго готовят?»

Дракулаура: «Потому что они люди, а мы — монстры» (смеются).

Френки: «Мы монстры, нам все за одну секунду!»

Дракулаура: «Да, потому что мы можем съесть людей».

Там же, через несколько реплик.

Вандала: «Девочки, вам заказать соковый... ой, кровавый сок?»

Френки и Дракулаура (одновременно): «Да!»

В другой игре Френки, связав Барби, задает ей злобный риторический вопрос: «Мы монстры. Как ты думаешь, монстры могут быть добрыми?»

Как правило, встреча Барби (Э.) и монстров заканчивалась ее гибелью. Если Барби замечала нечеловеческие особенности Монстров, они охотно обращали их против нее и, пользуясь физическим превосходством и магией, убивали ее, после чего часто съедали.

Основными темами игр были модные развлечения и злодейское поведение. Персонажи девочек обычно отправлялись развлекаться в ресторан или бар и по ходу игры часто превращались в настоящих монстров (совершали убийство, жарили жертву на сковороде, а потом съедали).

2. *Девочки играли куклами-монстрами как волшебными трикстерами, акцентировали ситуацию, позволяющую нарушать общественные нормы.* Нечеловеческие особенности персонажей использовались детьми в качестве материала для создания игровых провокаций. При встрече с Барби монстры не причиняли ей вреда и принимали в свои занятия (например, на вечеринку).

Так, две девочки разыгрывали посещение бара. Алиса (10 лет) говорит про свою куклу:

Френки: «Она пьет алкоголь» (хихикает, смотрит на Э.).

Э. никак не комментирует, делает вид, что занимается своими делами.

Алиса: «Ладно, не пьет»⁷.

В мнимой ситуации посредством кукол дети переходили реальную границу общественно допустимого и иногда давали обратный ход. В таких играх вызов часто был обращен взрослому: когда персонаж намеревался совершить что-то запретное, игра замедлялась, дети хихикали и оглядывались на реакцию экспериментатора.

Сопоставление игры девочек разных возрастов позволяет в общих чертах представить, как образы кукол Школы Монстров играют с воображением играющего ребенка. Мы подчеркиваем сложность и амбивалентность образов этих персонажей. Куклы МХ могут одновременно отвечать на несколько разных потребностей девочек: а) обладать красотой и демонстрировать ее окружающим (на такие темы наталкивают модельные пропорции и яркие, эпатажные наряды кукол); б) актуализировать в игре накопившуюся агрессию (к этому подводят признаки *возможной* агрессивности МХ); в) опробовать запрещенное поведение (курить, пить алкоголь).

При этом темы развлечений, связанных с публичной демонстрацией своей красоты, *повторялись во всех исследуемых возрастах* (усложняясь от отдыха на пляже и участия в конкурсе красоты в дошкольном возрасте к посещению баров, клубов и ресторанов в играх детей 9–10 лет).

Мы зафиксировали следующую возрастную динамику обыгрывания нечеловеческих особенностей кукол МХ. Девочки до 9 лет знали, что эти куклы — «монстры» (они часто называли своих персонажей именами из мультсериала), но значение самого понятия «монстр» для них оставалось неясным и не имело отрицательных смыслов. В одной из игр персонаж девочки 6 лет (Клодин) говорит персонажу экспериментатора (Вандала), что они обе — монстры и, следовательно, «должны отлично выглядеть!». Люди и «монстры» никак не противопоставлялись, а уживались вместе; нечеловеческие качества образов МХ воспринимались как их исключительные или волшебные свойства.

Девочки 9–10 лет в играх уже противопоставляли людей и монстров. Монстры выступали в качестве гламурных злодеек или «трикстеров» — нарушителей норм поведения. Каждый из описанных способов игры с ними основан на свойствах кукол МХ. С одной стороны, они называют себя монстрами и имеют признаки традиционных отрицательных персонажей. С другой стороны, по замыслу производителя этих кукол, эти куклы *только выглядят монстрами*, но никогда так себя не ведут.

Если девочки воспринимали кукол в качестве злодеек, то игра приобретала характер *непосредственной разрядки агрессивных переживаний*. При появлении в

⁷ Френки, Вандала (девочки 10 лет) и Клодин (Оля, 9 лет) в своем доме собираются играть в «правду или действие», рассказывают своих кукол в игрушечную мебель. Саша (Вандала), указывая на кукол-подружек на диване, говорит: «А эти две — беременные». Девочки хихикают, оглядываются по сторонам: «Шучу, не беременные».

Далее по правилам игры Клодин должна выполнить действие, которое ей назовут другие.

Оля: (Клодин) «Станцуй стриптиз». Девочки смеются, поглядывают в сторону Э., но он никак не комментирует их реплику.

Оля: (Клодин) «Ладно, готовь еду».

игре Барби (Э), персонажи девочек ее с удовольствием убивали и, более того, съедали.

Зафиксированные игры не позволяют утверждать, что куклы МХ «размывают границы между добром и злом». Поскольку эти границы никогда не даны детям в готовом виде, перед ребенком стоит задача самому их проложить. Должное и недопустимое поведение может быть безопасно опробовано в игре. Анализ различных игровых действий (ролевых конфликтов, построения смысловых пространств и метакоммуникации) показал, что персонажи детей действовали последовательно в качестве красавиц, злодеек или «трикстеров». Поведение красавиц было образцово правильным, злодеек — образцово чудовищным, а деятельность «трикстеров» строилась вокруг возможности нарушения норм жизни ребенка. В первых двух случаях границы между добром и злом были представлены абсолютно, а в последнем — в центре внимания детей было пересечение границы — они пробовали нарушить норму их жизни, поступать так, как это видели у взрослых.

Проживание и осмысление агрессии в игровой ситуации нормально [16]. Несмотря на то, что куклы МХ относятся к типу игрушек, предназначенных быть для детей примером, их образы не могут не «зацепить» агрессивный опыт ребенка (клыки и когти — не просто так). Некоторые участницы исследования находились на пороге подросткового возраста, к задачам которого относится опробование и овладение собственным агрессивным, провокационным поведением. К сожалению, мы не знаем семейные обстоятельства наших испытуемых (как это было в опыте с Барби), поэтому не представляем себе опыт, который у них пробудили образы МХ. Особая исследовательская задача — выявить способы игры, в которых сами дети намеренно преодолевают агрессивность, заданную в образе кукол-монстров.

Если девочки воспринимали монстров как не людей, но и не злодеев, то игра принимала характер опробования норм поведения. Персонажи девочек

отправлялись развлекаться и оказывались в ситуациях, открытых для нарушения норм жизни ребенка. При этом образы кукол не подсказывали детям готового поведения, как это было в игре «В злодеек». Девочки медлили, хихикали, оглядывались на реакцию взрослого⁸ — искали основания для собственного выбора по отношению к существующему для них запрету.

Жизнь младшего школьника окружена множеством норм и правил. Осознание и осмысление этих норм относится к возрастным задачам (особенно по мере приближения к подростковому возрасту). Изучение феномена игрового использования МХ в качестве персонажей неясной субъектности (и не «злых», и не «добрых»), оказывающихся в провокационных ситуациях, представляется нам перспективным, поскольку такой способ игры позволяет ребенку объективировать и осмыслить реальные обстоятельства своей жизни, вызывающие амбивалентные переживания.

Заключение и выводы

В заключение необходимо ответить на вопрос о возможностях и границах нашего способа экспертизы куклы. Культуролого-предметный и психологический анализ игры с куклой показал, как трудно связать общие научные схемы онтогенетического развития с ежедневной детско-взрослой жизнью. Вместе с тем наше исследование выявило относительно полный и живой процесс поиска и распознавания ребенком заданного в игрушке противоречивого образа Барби и Monster High, помогло оценить их функции в рамках психологии развития.

На основании проведенного исследования правомерно сформулировать следующий вывод: соотнесение результатов культурного анализа, реальных игр с игрушкой и показателей идеальной формы сюжетно-ролевой игры является продуктивным способом экспертизы игрушки.

Литература

1. Горалик Л. Полая женщина. Мир Барби изнутри и снаружи. М.: НЛО, 2005. 140 с.
2. Лотман Ю.М. Структура художественного текста. М.: Искусство, 1970. 384 с.
3. Лотман Ю.М. Куклы в системе культуры // Декоративное искусство СССР. 1978. № 2. С. 36–37.
4. Морозов И.А. Феномен куклы в традиционной и современной культуре (Кросс-культурное исследование идеологии антропоморфизма). М.: Индрик, 2011. 352 с.
5. Развитие основ рефлексивного мышления школьников в процессе учебной деятельности / Под ред. В.В. Давыдова, В.В. Рубцова; Психологический институт РАО, 1995. 227 с.

References

1. Goralik L. Polaya zhenshchina. Mir Barbi iznutri i snaruzhi [The hollow woman: The World of Barbie from inside and outside]. Moscow: «NLO», 2005. 140 p. (In Russ.).
2. Lotman Yu. M. Struktura khudozhestvennogo teksta [The structure of the artistic text]. Moscow: Iskusstvo, 1970. 384 p. (In Russ.).
3. Lotman Yu. M. Kukly v sisteme kul'tury [Dolls in the culture system]. *Dekorativnoe iskusstvo USSR* [Decorative art of the USSR]. 1978. no 2. pp. 36–37. (In Russ.).
4. Morozov I.A. Fenomen kukly v tradicionnoj i sovremennoj kul'ture (Kross-kul'turnoe issledovanie ideologii antropomorfizma) [The doll as Phenomenon in Modern and Traditional Culture (Cross-Cultural Study of

⁸ Существенно, что в играх в злодеек дети не медлили и не проявляли какого-либо интереса к реакции взрослого, пока их персонажи совершали чудовищные поступки.

6. Рябкова И.А., Шеина Е.Г. Игрушка как условный объект [Электронный ресурс] // Современная зарубежная психология. 2018. Том 7. № 4. С. 75–81. DOI:10.17759/jmfp.2018070408
7. Смирнова Е.О., Салмина Н.Г., Тиханова И.Г. Психологическая экспертиза игрушки // Психологическая наука и образование. 2008. № 3. С. 5–18.
8. Смирнова Е.О., Орлова И.А., Соколова М.В., Смирнова С.Ю. Что видят и чего не видят дети в куклах Монстр Хай // Современное дошкольное образование. Теория и практика. 2016. № 2. С.34–43.
9. Смирнова Е.О. Современные игрушки: риски и опасности (по материалам семинара в центре игры и игрушки МГППУ) // Культурно-историческая психология. 2016. Том 12. № 2. С. 86–89. DOI:10.17759/chp.2016120209
10. Тошилов К.Ю. Гламур как эстетический феномен: генезис и исторические модификации: автореф. дисс. ... канд. филос. наук. М., 2011. 23 с.
11. Фуко М. Ненормальные: Курс лекций, прочитанных в Коллеж де Франс в 1974–1975 учебном году. СПб.: Наука, 2005. 432 с.
12. Эльконин Б.Д., Семенова В.Н. Условия инициации пробного действия // Культурно-историческая психология. 2018. Том 14. № 3. С. 93–100.
13. Эльконина Л.И. Полнота развития сюжетно-ролевой игры // Культурно-историческая психология. 2014. № 1. С. 54–61.
14. Эльконина Л.И., Антонова М.В. Специфика игры с куклой Барби у детей дошкольного возраста // Психологическая наука и образование. 2002. Том 7. № 4. С. 38–52.
15. Anschutz D.J., & Engels R. C. The Effects of Playing with Thin Dolls on Body Image and Food Intake in Young Girls // Sex roles. 2010. Vol. 63. № 9. P. 621–630. DOI:10.1007/s11199-010-9871-6
16. Boog K.E. An Evaluation of the Impact of Anger on Aggression in Pretend Play and the Role of Pretend Play in Regulating Anger in Preschoolers // Abstract of Master's thesis. Carbondale, 2019. 86 p.
17. Germeroth C., Bodrova E., Day-Hess C., Barker J., Sarama J., Clements D.H., Layzer C. Play it High, Play it Low. Examining the Reliability and Validity of a New Observation Tool to Measure Children's Make-Believe Play // American Journal of Play. 2019. Vol. 11. № 2. P. 183–221. ISSN-1938-0399
18. Hohmann D. Jennifer and her Barbies: A Contextual Analysis of a Child Playing Barbie Dolls // Ethnologies. 1985. № 7. P. 111–120. <https://doi.org/10.7202/1081325ar>
19. Rice K., Prichard I., Tiggemann M., Slater A. Exposure to Barbie: Effects on thin-ideal internalisation, body esteem, and body dissatisfaction among young girls // Body Image. 2016. Vol. 19. P. 142–149. DOI:10.1016/j.bodyim.2016.09.00520
20. Woods D. Goth Barbies: A Postmodern Multiperspective Analysis of Mattel's Monster High Media: Dr. Sci. (Philosophy) diss. thesis. Hattiesburg, 2019. 171 p.
- Anthropomorphism Ideology)]. М.: «Indrik», 2011. 352 p. (In Russ.).
5. Razvitiye osnov refleksivnogo myshleniya shkol'nikov v protsesse uchebnoi deyatel'nosti [Developing Reflective Thinking in the Process of Learning Activity]. Davydov V.V. (eds.). Psikhologicheskii institut RAO, 1995. 227 p. (In Russ.).
6. Rjabkova I.A., Sheina E.G. Igrushka kak uslovnyy object [Toy as a conditional object] *Sovremennaja zarubezhnaja psihologija* [Journal of Modern Foreign Psychology], 2018. Vol 7, no. 4, pp. 75–81. DOI:10.17759/jmfp.2018070408 (In Russ.).
7. Smirnova E.O., Salmina, N.G., Tikhanova, I.G. Psikhologicheskaya ekspertiza igrushki [Psychological expertise of a toy]. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie = Psychological Science and Education*, 2008, no. 3, pp. 5–18. (In Russ.).
8. Smirnova E.O., Orlova I.A., Sokolova M.V., Smirnova S.Yu. Chto vidyat i chego ne vidyat deti v kuklakh Monstr Khai [What children see and do not see in Monster high dolls]. *Sovremennoi doshkol'noe obrazovanie. Teoriya i praktika* [Preschool education today: theory and practice], 2016, no. 2, pp. 34–43. (In Russ.).
9. Smirnova E.O. Sovremennye igrushki: riski i opasnosti (po materialam seminarov v centre igrы i igrushki MGPPU) [Modern Toys: Risks and Dangers (Materials from the Workshop at the MSUPE Center for Play and Toys)]. *Kul'turno-istoricheskaya psihologiya = Cultural-Historical Psychology*, 2016. Vol. 12, no. 2, pp. 86–89. DOI:10.17759/chp.2016120209 (In Russ.).
10. Tochilov K.Ju. Glamur kak esteticheskij fenomen: genезis i istoricheskie modifikacii [Glamor as an aesthetic phenomenon: genesis and historical modifications]. Abstract of Ph. D. thesis. Moscow. 2011. 23 p. (In Russ.).
11. Foucault M. Nенormal'nye: Kurs lektcii, pročitannykh v Kollezhe de Frans v 1974–1975 uchebnom godu [Abnormal: Lectures at the college de France, 1974–1975]. Saint Petersburg: Nauka, 2005. 432 p. (In Russ.).
12. El'konin B.D., Semenova, V.N. Usloviya initsiatsii probnogo deistviya [Trial Action: Conditions for Initiation]. *Kul'turno-istoricheskaya psihologiya = Cultural-Historical Psychology*, 2018. Vol. 14, no. 3, pp. 93–100. DOI:10.17759/chp.2018140309 (In Russ.).
13. El'konina L.I. Polnota razvitiya syuzhetno-rolevoi igrы [Form and Material of Role Play in Preschool Children]. *Kul'turno-istoricheskaya psihologiya = Cultural-Historical Psychology*, 2014, no. 1, pp. 54–61. (In Russ.).
14. El'konina L.I., Antonova, M.V. Spetsifika igrы s kukloi Barbi u detei doshkol'nogo vozrasta [The specificity of preschooler's pretend play with Barbie doll]. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie = Psychological Science and Education*, 2002, no. 4, pp. 38–52. (In Russ.).
15. Anschutz D. J., & Engels R. C. The Effects of Playing with Thin Dolls on Body Image and Food Intake in Young Girls. *Sex roles*, 2010. Vol. 63, no. 9, pp. 621–630. DOI:10.1007/s11199-010-9871-6
16. Boog K.E. An Evaluation of the Impact of Anger on Aggression in Pretend Play and the Role of Pretend Play in Regulating Anger in Preschoolers. Abstract of Master's thesis. 2019. 86 p.
17. Germeroth C., Bodrova E., Day-Hess C., Barker J., Sarama J., Clements D. H., Layzer C. Play it High, Play it Low. Examining the Reliability and Validity of a New Observation Tool to Measure Children's Make-Believe Play *American Journal of Play*, 2019. Vol. 11, no. 2, pp. 183–221.
18. Hohmann, D. Jennifer and her Barbies: A Contextual Analysis of a Child Playing Barbie Dolls. *Ethnologies*, 1985, no. 7, pp. 111–120. DOI:10.7202/1081325ar

19. Rice K., Prichard I., Tiggemann M., Slater A. Exposure to Barbie: Effects on thin-ideal internalisation, body esteem, and body dissatisfaction among young girls. *Body Image*, 2016. Vol. 19, pp. 142–149. DOI:10.1016/j.bodyim.2016.09.005

20. Woods D. Goth Barbies: A Postmodern Multiperspective Analysis of Mattel's Monster High. Media. Ph. D. Thesis. 2019. 171 p.

Информация об авторах

Эльконинова Людмила Иосифовна, кандидат психологических наук, доцент кафедры возрастной психологии факультета психологии образования, Московский государственный психолого-педагогический университет (ФГБОУ ВО МГППУ); Московская высшая школа социальных и экономических наук (ОАНО МВШСЭН), г. Москва, Российская Федерация, ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8257-7871>, e-mail: milaelk@gmail.com

Крыжов Пётр Алексеевич, аспирант факультета психологии образования, Московский государственный психолого-педагогический университет (ФГБОУ ВО МГППУ), г. Москва, Российская Федерация, ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3094-8321>, e-mail: forlucker@yandex.ru

Information about the authors

Ljudmila I. Elkoninova, PhD in Psychology, associate professor, Moscow State University of Psychology & Education; lecturer, Moscow School of Social and Economic Sciences, Moscow, Russia, ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8257-7871>, e-mail: milaelk@gmail.com

Peter A. Kryzhev, PhD student, Department of Educational Psychology, Moscow State University of Psychology & Education, Moscow, Russia, ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3094-8321>, e-mail: forlucker@yandex.ru

Получена 12.12.2021

Received 12.12.2021

Принята в печать 25.08.2022

Accepted 25.08.2022