

## АЛЕГОРИЧНЕ ПОНЯТТЯ «ВЛАДА» У ДИТЯЧИХ КАЗКАХ ТА МУЛЬТФІЛЬМАХ

Нині багато людей прагнуть бути при владі. І справа, навіть не в політиці, а у владі загалом. Здавалося б, це лише тенденція моди, проте зачатки такого бажання походять ще з дитинства. Більшість казок та мультфільмів є показовими прикладами того, що робить влада з людиною. Герої виходять з ситуації різними шляхами і їхні вчинки можна вважати повчальними для дітей, бо показують позитивні та негативні сторони влади.

Перед батьками постає дійсна проблема, що читати, які мультфільми показувати, аби діти сприймали світ правильно, не вирости егоїстичними, жорстокими та цинічними людьми. Широкий вибір літератури та мультплікації змушує замислитись і переглянути свої погляди щодо нешкідливості інформації, яку вони несуть.

Як відомо, без казок взагалі неможливий нормальний розвиток психіки дитини. Казки задають оптимальний, здоровий баланс свідомості та підсвідомості. Це зовсім не розвага, як запевняють західні культури. Чи завжди ми замислюємось над тим, яку роль відіграє у становленні особистості дитини казка? Це – основа духовної їжі маленької дитини, це – невід’ємна частина фундаменту її майбутніх уявлень про світ, це – абсолют-но особлива мова.

**Головна сила і головна небезпека кожної казки полягає в тому, що вона впливає на підсвідомість.**

**Для дитини казка – перше джерело уявлень про те, що є добро, а що є зло,** не в значенні примітивно-побутового «добре-погано» (це дитина засвоює в повсякденному спілкуванні з батьками), а саме в морально-етичному плані. Іншим способом повідомити про ці поняття дитині дошкільного віку неможливо. Звичайно, малюк може зазубрити визначення у вигляді схеми «добро – це те-то і те-то», але без наочного прикладу, воно залишиться для нього порожніми словами.

Психологи провели чимало експериментів, які доводять, що навіть реальні етичні завдання багато дітей молодшого шкільного віку розпочинають вирішувати правильно, якщо тільки підштовхнути їх до проведення аналогії між поведінкою позитивних і негативних героїв.

Досить мало відомо про те, як мультфільми впливають на формування особистості дитини. Дослідження психології дітей дошкільного і молодшого шкільного віку розглядають становлення самосвідомості, розуміння світу, навколишньої дійсності, не загострюючи уваги на впливі мультиплікації. Дійсно, вона об’єднує реальність і вигадку, музичний супровід і саму «картинку», виходячи з узагальнюючої природи анімації, й створює єдиний педагогічний виховний комплекс. Не є дивним те, що від деяких мультиків дитина отримує позитивні емоції, а від інших, – навпаки, через що стає агресивною і жорстокою.

У. Дісней казав: *«Можливо, секрет мого успіху в тому, що всі мої фільми не бувають надто дитячими».* Однак, треба визнати, що багато в чому саме діснеївські мультфільми для нас є еталоном чарівного дитячого світу.

Протилежна точка зору пов’язана з розумінням шкоди натуралізації, поданої в мультфільмах, які копіюють доросле життя. Подібний погляд поділяє і відомий дослідник Маршу Кіндер: *«...Протиріччя у мультфільмах останніх років пов’язане з тим, що діти копіюють в житті жорстокі дії, побачені у мультфільмах».*

Таким чином, казки та мультфільми впливають на дітей і мають нести позитивний повчальний характер.

В індійській народній казці **«Золота антилопа»** простежується схожа ситуація. Бідний хлопчина отримував з-під копит Антилопи рівно стільки золотих монет, скільки він віддавав Раджі, аби залишитися живим. Коли ж Раджа сам побачив чарівну Антилопу, то забажав надто багато золота і був змушений вимовити чарівне слово **«Досить!»**. Тоді монети перетворилися на каміння.

Казка О.С.Пушкіна **«Про золоту рибку»** – влучний приклад, коли бажанням людини немає меж. Дідусь зберіг життя Золотій рибці, а вона йому надала можливість загадати три бажання. Коли про це дізналась бабуся, то спочатку зажадала нове корито. Проте їй все було мало і, отримавши владу, вона бажала все більше, стаючи гіршою людиною. Нераціональне використання бажань призвело до того, що бабуся залишилась у розбитого корита.

Мультфільм **«Алладин»** – приклад того, що влада буває різною, залежно від того, до чийх рук потрапляє. Викликавши Джина з чарівної лампи, Алладин бажав лише добра, ніколи не користувався наданою йому владою зі шкодою для когось. Проте, коли Джин стає власністю Джафара, то всім від того непереливки. Жорстокий, жадібний власник чарівної лампи бажав зовсім недобрі речі, тримаючи усіх в страху. Отже, влада в добрих руках – до здійснення людських бажань, а в лихих – до неминучих сумних наслідків.

Якщо заглибитись в сюжет казки чи мультфільму, можна переконатись в тому, що ми вчимо дітей через таке інформаційне джерело не лише розрізняти поняття добра і зла, співчувати героям, переживати разом з ними події, а й розуміти, що таке влада. В одних казках це є влада, яка в руках доброго героя приносить користь і спрямована на добро. В інших, навпаки, може нашкодити, зруйнувати мир та спокій. Наслідки влади, яку має персонаж, дитина може визначити і самостійно, звичайно, якщо доросла людина підштовхує її до цього. Варто пам’ятати, що і казки, і мультфільми мають відповідати віку дитини.

