

*О.А.Белобрыкина, О.А.Шамшикова*

*Новосибирский государственный педагогический университет*

## **ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ДЕТЕРМИНАНТЫ ИГРУШКИ В СОВРЕМЕННОМ СОЦИОКУЛЬТУРНОМ ПРОСТРАНСТВЕ**

Как никогда ранее изучение игрушки сегодня представляет собой сложную, многоаспектную и, одновременно, довольно дискуссионную проблему. Это, в первую очередь, связано с тем, что детская субкультура в целом и детская игра, в частности, за последние десять-пятнадцать лет претерпели настолько существенные изменения, что сегодня мы вправе говорить о ее кризисе. Игра изменилась и содержательно (на уровне игровых сюжетов, вариантов и правил), и структурно (приобрела совершенно иной пластический рисунок, иные средства для своего существования).

Известно, что неперенным спутником детской игры выступает игрушка. Однако социальный статус игрушки в настоящее время кардинально изменился – она приобрела новые культурные роли. В последние годы исследователи все чаще обращаются к рассмотрению современной игрушки в качестве особой формы выражения «наличных общественных отношений». Игрушка нового поколения «формирует ценности постиндустриального общества, выражает наличные настроения массового сознания. Предметы детской игры являются чуткими индикаторами происходящих событий» [14, с. 4].

Действительно, на протяжении всей истории игрушка была вписана в многообразные человеческие отношения. Вплоть до настоящего времени

она устойчиво существует одновременно с культурой как заданная величина и как некая ее константа. По словам Е.А.Аркина, игрушка по-прежнему стоит и «у колыбели человечества и у колыбели каждого ребенка» [2, с. 229]. Для ребенка игрушка, как отмечает В.В.Абраменкова «не просто забава, а культурное орудие, с помощью которого он осваивает огромный и сложный мир, постигает законы человеческих взаимоотношений и вечные истины» [1, с. 372].

Глубинный смысл игрушки прорастает в современность из древней традиции и архаической символики.

Казалось бы, традиция и архаическая символика – это естественные исходные точки отсчета для содержательного наполнения выделенного нами феномена – «игрушка». Однако, все не так однозначно. Что есть традиция? Традиция – это: 1) «исторически сложившиеся и передаваемые из поколения в поколение обычаи, порядки, правила поведения» [25, с. 502]; 2) «согласованный набор убеждений, которые устойчиво передаются из поколения в поколение» [23, т. 2, с. 371]. Традиция «складывается на основе тех форм деятельности, что неоднократно подтвердили свою общественную значимость и личностную пользу. С изменением социальной ситуации развития той или иной общности *традиция может разрушаться, трансформироваться и замещаться новой*» [26, с. 705].

Как считает Э.Гидденс, традиция *переоткрывается* заново каждым новым поколением, поскольку она «образует *контекст специфических временных и пространственных признаков*, по отношению к которым изменение приобретает значимую форму» [11, с. 104]. Согласно Э.Гидденсу (1999), традиция – это средство взаимодействия с пространством и временем, обеспечивающее преемственность прошлого, настоящего и будущего в любой точке со-бытийного ряда, в любом виде человеческой деятельности, или, иначе говоря, это способ интеграции рефлексивного контроля действия и пространственно-временной организации человеческого сообщества.

Но в 80-х годах 20-го века возникает феномен, который Ж.Бодрийяр, Г.Дебор, О.Каламбрезе, Ж.Липовецкий, Ж.Делез, Ж-Ф.Лиотар, Ю.Хабермас и многие другие ученые назвали эпохой крайностей, необарокко, временем «призрачной кажимости», постмодернизма и прочее [15]. В этот период философы, социологи и культурологи заговорили о специфических характеристиках постмодерна (нелинейность, взаимозависимость и непредсказуемость), выдвигая аргументы в пользу отказа от идеи прогресса и высказывая предположения об окончательном разрыве современности с традицией [9; 23]. Все более популярной становилась теория хаоса, а ... «там, где начинается хаос, заканчивается классическая наука» [37, с. 57].

Так, один из представителей радикального конструктивизма – Х.Р.Матурана, отмечал: «Осознание того, что идея времени возникает как абстракция, происходящая из согласованности опытов наблюдателя, которую он использует как объяснительный принцип, – само по себе не проблема. Вот что действительно становится проблемой в длительной перспективе, так это неосознанное принятие идеи времени как

объяснительного принципа, который воспринимается, как порядок вещей, и придает времени трансцендентный онтологический статус» [38].

Появление квантовой теории ознаменовало приход нового мировоззрения. «Теперь мы понимаем, что детерминистические, симметричные во времени законы соответствуют только весьма частным случаям. Они верны только для устойчивых классических и квантовых систем, то есть для весьма ограниченного класса ... систем. Что же касается несводимых вероятностных законов, то они приводят к картине «открытого мира», в котором в каждый момент времени в игру вступают все новые возможности» [21, с. 11].

Для того чтобы осознать происшедшее (в том числе, и специфику времени) необходима историческая перспектива, но, как отмечают ученые, она-то как таковая на сегодня отсутствует. Можно было бы попытаться «войти» в историческое пространство и осмыслить его, исследовав традицию, как нечто отличное от других форм организации действия и опыта, но в культурах, основанных на устном предании, традиция, как таковая, – неизвестна, – считает Э.Гидденс, а «стандартизация повседневной жизни вообще не имеет внутренних связей с прошлым» [11, с. 105]. Стандартизация повседневности определяется привычным набором признаков, и, главное, с наступлением эпохи постмодерна меняется характер рефлексивности, которая теперь непосредственно включается в самую основу воспроизводства системы, так что мысль и действие постоянно преломляются друг в друге.

Сегодня широко распространено ощущение какого-то «стремительного нашествия», которое вынуждает людей вести совершенно иную, особую жизнь, о которой мы знаем только то, что сказать о ней нечего [10; 15; 17]. Действительная природа возникшего социокультурного феномена теснейшим образом связана с устойчивыми процессами, происходящими в человеческом сообществе. Эти процессы, по Г.Дибору, близки к постановке «общественного спектакля», рассыпающегося на множество отдельных *игровых* элементов [9]. Универсализация игрового пространства в целом связана в современном мире с общими изменениями социокультурного пространства, в котором игровые формы культуры – виртуальные пространства, созданные через средства массовой информации, и разнообразные шоу-пространства как бесконечный камуфляж подлинности – стали устойчивыми признаками современности.

Игра, в современном понимании, выступает как название для постмодернистского стиля жизни, где человек принимает допущение, что все ситуации и роли, которые ему предстоит исполнить, уже описаны. Важно, что в противоположность игре рассматривается не серьезность, а «насилие как любое навязывание чьей-то воли другому и любовь, как открытие пространства для существования другого» [29, с. 329], поскольку «постмодернизм – не фиксированное хронологическое явление, а некое духовное состояние» [36, с. 635]. Игра в эпоху постмодерна – это контекст для возможного, незавершенного, открытого. Изменяемость контекста специфических временных и пространственных признаков отражается в

безграничных возможностях всякого рода шоу для массовых праздников, карнавалов и создает иллюзию всеобщего веселья и тотальной включенности (средствами массовой информации) каждого в повседневный праздник. При этом грубость сатиры, как правило, всегда содержит иносказательное хамство, а скрытое лицедейство, иронизация, иносказательное шутовство, гротеск и пр., и т.п., выдают язвительную откровенность играющих. С телевизионных экранов транслируется вездесущность имиджа – макияжа, выражения лица как заданного образца в заданной маске, и незаконченность игры как способа домысливания. При этом пустота игрового образа виртуозно используется для выхода, сброса негативных эмоций публики, особенно для выхода агрессии. В феномене «бизнес-шоу» свое устойчивое место заняли и игрушки как знак усреднения в моде и рекламе, а во всякого рода ситуациях для взрослых, когда в выступлениях лицедействуют куклы – они используются с целью оглушения и нивелирования позиций оппонента. Марионетки представляют собой безопасный способ выражения чувств без ощущения угрозы, поскольку чувства канализируются уже заданным характерным обликом марионеток.

Вместе с тем, все важнейшие виды первоначальной деятельности человека в любой точке исторического континуума – хотя и в разной мере, и степени – всегда переплетались с игрой. Очевидно, что и «общественный спектакль» в эпоху постмодерна (по Ги Дебору) – это, несомненно, игра, но игра какая-то совершенно нетрадиционная, игра уже иного уровня, игра качественно совсем иная. Но, как пишет Й.Хейзинга, любая игра имеет свои специфические границы: самостоятельный хронотоп (свою пространственно-временную организацию), свои правила и нормы. «Любая игра протекает внутри собственного игрового пространства, которое заранее обозначается, будь то материально или только идеально, преднамеренно или как бы само собой подразумеваясь» [30, с. 21]. С временной ограниченностью игры связано то обстоятельство, что она «сразу же фиксируется как культурная форма – будучи однажды сыграна, она остается в памяти как некое духовное творение или ценность, далее *передается как традиция* и может быть повторена в любое время. Эта повторяемость (*кумулятивность*) есть одно из определяющих свойств игры» [30, с. 20].

Но, постпозитивизм, в лице Т.Куна (1977) и И.Лакатоса [цит. по 12, с. 14], подверг сомнению идеи куммулятивизма – прогресс науки перестал быть чем-то несомненным, ученые заговорили о знании, как о гипотетическом конструкте, и акцент сместился непосредственно на сам процесс познания. Произошел отход от идеи демаркации – наука, миф, философия теперь не только не выстраиваются в какую-либо иерархию, но и вообще сложно делимы. Оказалось, что мир не только не поддается попыткам его переделать, но и не умещается ни в какие теоретические схемы, не поддается никакой систематизации.

В то время, как все преобразовательские проекты традиционного общества в своей основе содержали идею прогресса, когда цель наперед известна – перевести мир из «неразумного» состояния в «разумное», человека из

«неправильного» в «правильное», постмодернизм превознес хаос и, не эстетизируя его, целиком растворился в нем (одновременно пытаясь, по возможности, научиться в нем жить), выдвинув постулат: *в хаосе есть свой особый порядок*. Игра, в свою очередь, парадоксальным образом отразила хаос – выделились хаотические параметры игры: рекурсивность, entraining, неравновесие, зависимость от начальных условий, самоорганизация. Vander Ven (1998) задает следующую трактовку обозначенных параметров:

✓ *Рекурсивность*: игра носит конструктивистский характер – то есть она возвращает в саму себя информацию, которую создает, и, следовательно, изменяет природу играющих и эволюционную природу самой игры.

✓ *Entraining*: игровая деятельность берет два несоизмеримых элемента, комбинирует их и позволяет им функционировать вместе, интегрировано и гармонично.

✓ *Неравновесие*: дети начинают игру в результате внутреннего чувства неравновесия. Акт игры воссоздается для того, чтобы изменить это чувство.

✓ *Зависимость от начальных условий*: в игре небольшие или сравнительно незначительные проявления событий могут приводить к широким, влиятельным последствиям. Простой, возможно, даже случайный акт предположения, что данный объект (например, игрушка) подходит для данного сюжета, может инициировать динамику и значительный игровой эпизод, который может длиться днями, неделями, месяцами.

✓ *Самоорганизация*: по ходу того, как игра эволюционирует в комплексную адаптивную систему, она самоорганизуется, развивая свои собственные паттерны согласованности. Каждый играющий должен самоорганизоваться и создать собственный смысл получаемого опыта [39].

Казалось бы, постмодернизм стер грань между прежде самостоятельными сферами: между научным и «обыденным» сознанием, между высоким искусством и «китчем», но горизонтальный срез в любой точке исторического континуума всегда позволяет увидеть некую пространственно-временную неоднородность игрового субстрата. «Колеса различных механизмов культуры, – пишет Ю.М.Лотман, – движутся с разной скоростью. Темп развития естественного языка не сопоставим с темпом, например, моды; сакральная сфера всегда консервативнее профанической» [19, с. 148]. Именно этим, по мысли автора, достигается увеличение того внутреннего разнообразия, которое является законом существования культуры и где «символы представляют собой один из наиболее устойчивых элементов социокультурного континуума. 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» [19, с. 148]. 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»*» [18, с. 10].

Специфика природы символа состоит в исходной множественности его интерпретации. «В символах находят свое выражение не только реалии и феномены обыденной и бытийной жизни, но и механизмы человеческой психики» [4, с. 145]. Сегодня, по утверждению Ю.М.Лотмана, «символ активно коррелирует с социокультурным контекстом, трансформируется под его влиянием и сам его трансформирует. Его инвариантная сущность реализуется в вариантах. Именно в тех изменениях, которым подвергается «вечный» смысл символа в данном культурном контексте, поскольку непосредственно именно *контекст выявляет свою изменяемость*» [19, с. 149].

В условиях смены парадигм всех областей научного знания, связанных с человеком, на наш взгляд, проступает ряд устойчивых признаков (игровых элементов современности), позволяющих обозначить некий пространственно-временной континуум игры: от тотального обезличивания и «обездушивания» человека как участника, исполнителя, «реципиента» манипулятивных технологий при жесткой заданности, стандартизации всех его ролей и позиций – до человека «*Homo Esse*» как экзистенциальной субстанции духа, которая вербально до конца невыразима и может быть представлена только в символической форме. В этом размытом пространстве игрового континуума где-то, скорее смутно и неопределенно, как будто лишь только намекая, проступают игрушки *как пустые формы, не наполненные содержанием* (например, игрушки на прилавке магазина), *как игрушки-вещи, отражающие процесс обладания (владения)* и в тоже время *как игрушки-смыслы – свернутые мнемонические программы текстов и сюжетов*. Сами эти тексты и сюжеты никогда не принадлежат и не могут принадлежать какому-либо одному синхронному срезу культуры, поскольку пронзают этот срез по вертикали, приходя из прошлого и уходя в будущее. И только пустые формы могут быть наполнены каким-либо содержанием: в процессе обладания предметом как вещью (овладения им) или в самом процессе игры – востребованы и прочитаны как непосредственно культурные тексты.

Инвариантность игрушки сегодня проявляется в ее бесчисленных вариантах. Для того чтобы понять глубинную соотнесенность субъективности игрушки-смысла (символа) и функциональности игрушки-вещи (знака) обратимся к трудам Ж.Бодрийяра. Попробуем понять: во-первых, чем же, по сути, отличается предмет от вещи и, во-вторых, когда вещь (и любая ли) может приобретать статус игрушки? Концептуальные взгляды Ж.Бодрийяра (2000) касаются всей сферы современного общественного быта, где автор выделяет, во-первых, потребление вещей и, во-вторых, потребление общественного быта. Заметим, что «потребление», по мысли автора, – это феномен, специфичный именно для современного общества, это – определяющий признак так называемого общества изобилия. В таком обществе использование вещей не исчерпывается их прагматическим применением (как это имело место всегда и всюду) или даже их семиотическим применением, как

знаков отличия, богатства, престижа и прочее (что тоже встречается во всех человеческих обществах).

Потребление – это явление, представляющее собой интенсивный психический процесс конкретного выбора, организации и регулярного обновления бытовых вещей, в котором неизбежно участвует каждый член общества. Реклама и мода управляют, утверждают и регулируют способы обращения человека с вещами. Новые поколения вещей всё быстрее и быстрее сменяют друг друга, и, уже непосредственно *по отношению к вещам, именно человек выступает как относительно устойчивая единица*. Исследуя место вещи в жизни человека, автор показывает, что в разные периоды времени человеку по-разному удавалось справляться с объектами окружающего его мира, в частности, посредством их классификации и систематизации. Однако в какой-то период времени это равновесие нарушилось и бытовые вещи, по словам Ж.Бодрийера, стали стремительно «размножаться», но, вместе с тем, и потребности людей активно увеличиваться – теперь же на рынке неуклонно появляются все новые и новые вещи, а избавляться от них, так неожиданно устаревающих, приходится все быстрее. И чтобы выжить в этом бесконечно и стремительно меняющемся мире, приходится очень торопиться и постоянно соответствовать жизненным реалиям, поскольку нужно выжить в обществе, где императивом является скорость [31; 35].

Покупка какой-либо вещи в кредит в современной цивилизации имеет особый смысл: ведь вещь *приобретена уже сегодня*, и, хотя еще полностью до конца не оплачена, но важно (и это главное!), что человек этой вещью *владеет уже сейчас (уже владеет!)* и именно *сегодня* она повышает и укрепляет его статус, позволяет создавать свой собственный имидж. В этом процессе, с позиции Ж.Бодрийера, доминирует стремление зафиксировать и присвоить себе время [5]. Поскольку в мире, где императивом является скорость – это очень важно – зафиксировать время, не отстать, идти с ним в ногу.

Непрерывно обзаводясь новыми вещами, человек стремится к постоянно ускользящему идеалу – модному образцу-модели. Стремительный бег и личностная включенность в процесс постоянного приобретения вещей порождают мираж. Вещи, достичь которого человеку не удастся – вещи непрерывно мутируют и находятся в состоянии бесконечной экспансии. Все это справедливо и относительно игрушек: престижных, модных – декоративных кукол, огромных животных, всевозможных компьютеризированных роботов – для детей, но которые на самом деле нужны скорее их родителям; и игрушек непосредственно для взрослых – сотовых телефонов, ручек, зажигалок, машин, коллекционных предметов и прочее, что позволяет соответствовать модному образцу-модели, идти в ногу со временем.

Накопление игрушек в современной квартире очень часто напоминает чулан и атрофирует (обрекает на вымирание) сам процесс «играния», поскольку не все игровые материалы побуждают ребенка (или взрослого) к выражению собственных потребностей, не все игровые материалы позволяют структурировать тип и степень детской экспрессии. Глобальные изменения, происходящие в цивилизованном обществе, влияют на совершенствование

технологического оснащения игрушки, степень идентификации с ней, на само психологическое пространство, в котором человек взаимодействует с игрушкой.

Ж.Бодрийяр (2000) справедливо ставит вопрос: возможно ли сегодня в принципе расклассифицировать этот мир вещей, стремительно меняющийся у нас на глазах, возможно ли создать дескриптивную систему? С одной стороны, критериев классификации вещей, особенно бытовых, существует превеликое множество – их столько же, сколько самих вещей. Однако проблема весьма усложняется тем, что любая вещь всегда сама что-либо подвергает трансформации (рубанок преобразует дерево, ножницы – бумагу и пр.). Принцип трансформации основан на действиях преобразования, превращения, *создания оптической иллюзии превращения одних предметов в другие*, перемены вида чего-либо, например, вещи. Данный принцип применим и к игрушке. В игре, например, с куклой дети, а впрочем, это присуще и взрослым, и актерам (а также взято на вооружение и активно эксплуатируется сегодня средствами массовой информации) – сменяют одежды, используют различные маски или изменяют соответствующие наборы действий и ролей в любой точке организации пространственно-временного континуума игры, отражаясь в кривых зеркалах массовой культуры. Но вместе с тем, в переодевании наглядно выражаются инобытие и тайна игры – «переодеваясь или надевая маску, человек играет другое существо. Он и есть это «другое существо!» [30, с. 24]. Этот принцип применим и к игрушке-смыслу, когда игрушка-вещь выходит за пределы своей внешней формы, трансформируется в некую форму абстрактной «простоты», благодаря которой проступает высшее состояние бытия и проявляется скрытая духовная сторона вещи. «Детский испуг, бурный восторг, священный ритуал и мистическое претворение неразлучно сопутствуют тому, что есть маска и переодевание» [30, с. 24].

Принцип трансформации (в контексте постмодерна) применим непосредственно и к самой истории. Поскольку, по словам У.Эко, «постмодернизм» – термин годный a tout faire (на все случаи – *франц*) ... в наше время все употребляющие его, прибегают к нему ... продвигают его настойчиво в глубь веков. Сперва он применялся только к писателям и художникам последнего двадцатилетия; потом мало-помалу распространился и на начало века; затем еще дальше; остановок не предвидится, и скоро категория посмодернизма захватит Гомера» [36, с. 635], поскольку это «не фиксированное хронологическое явление, а некое *духовное состояние*, если угодно, Kunstwollen – подход к работе. В этом смысле правомерна фраза, что у любой эпохи есть собственный постмодернизм...» [36, с. 635].

Й.Хейзинга, переходя от анализа детской игры к рассмотрению священных представлений и культов архаических культур, вычленяет непосредственно явление *духовного* элемента. «Священное представление есть нечто большее, чем мнимое осуществление, чем символическое воплощение, оно есть мистическое претворение. В представлении этом нечто невидимое и невыразимое принимает прекрасную, существенную, священную форму. Участники культа убеждены, что действие это актуализирует некое благо, и



некий высший порядок освящает при этом их обычную жизнь. Тем не менее, это претворение через представление сохраняет и далее во всех аспектах формальные признаки игры. Оно *разыгрывается, ставится, как спектакль*, внутри реально обособленного игрового пространства, разыгрывается, как праздник, т.е. в свободе и радости. Ради него выгораживается собственный, временно действующий мир. Но с завершением игры действие его не прекращается, а излучает свое сияние на обычный мир вовне, *учиняет (в хаосе) безопасность, порядок, благоденствие, справляющих этот праздник*» [30, с. 25].

По своему экзистенциальному предназначению игра всегда представляет собой некое рискованное устремление к выходу, к порогу бытия, некий *ekstasis* человека в общечеловеческий миф, постижение и присвоение им универсальных смыслов и ценностей культуры, но, в то же время, и постижение своего личного мифа, и своей личностной истории. Это справедливо как для взрослого, так и для маленького ребенка.

Творение личной психологической истории для ребенка (в контексте универсальных смыслов, задаваемых культурой) возможно только, если он органично и самостоятельно, непрерывно творит свой фантазийный мир в том психологическом пространстве, которое мать оставляет изначально не заполненным своей заботой. Малыш заполняет его естественным и единственно доступным ему способом. Маленький ребенок не умеет еще рисовать, чтобы суметь правильно на плоскости в изображении передать свою мысль. Даже само изложение того, что он хочет сказать, протекает несвязно – обрывками. Ребенку нужно «нечто» и, творя это «нечто», он рассказывает себе и своим близким все то, что для него важно, все то, что он сделал бы, если бы умел. Это «нечто» запускает небольшая фигурка, иногда даже почти лишенная образа, как бы безликая, – тот материал, без которого не может обойтись ни одна детская игра, с тех пор как существует человечество [3]. Эта небольшая фигурка (игрушка) создает эмоционально заряженный образ (живой символ), но при этом всегда продолжает оставаться частью реального мира, не являясь исключительно выдумкой ребенка. Здесь важно то, что в своих фантазиях ребенок сам присваивает (приписывает) функции такому объекту – бесконечно импровизирует и беспрестанно творит свою собственную магию. Или, что тоже самое, ребенок выстраивает свой символический мир, а именно, то *психологическое пространство*, в котором череда фантазий облекается в формы соотносимые с формами реальных предметов, или, иначе говоря, в котором строятся собственные фантазийные объекты.

Возможно, что именно игрушка – либо в ее чистом виде, либо только в атрибутивном – является тем самым психологическим механизмом (или его частью), тем самым триггером, который непосредственно *запускает процесс перехода* из пространства социально-телесных смыслов (профанного мира) в неизбывное пространство смыслов древней культуры (мира сакрального), позволяя ребенку осваивать мир человеческих чувств (эмотивная функция психики), интернализировать человеческие способности в процессе

распредмечивания мира (когнитивная функция), осмыслять и проигрывать «логику» человеческих отношений (коннативная функция).

Культурное развитие человека – есть, по мысли Е.Трубецкого, – нераздельное и неслиянное единство двух естественных культур – личной и всеобщей [28]. Однако постмодерн декларирует отсутствие единого общечеловеческого большого мифа, провозглашая создание множества маленьких – каждый отдельный человек выбирает себе свой собственный миф для жизни – сегодня локальные мифы не менее реальны, чем всенародные. При этом постмодерн, декларируя отношение к жизни как к тексту, задал ему (высветил в нем) иное содержание: рассматривая обычное жизненное событие совершенно по-новому, по-разному играть с ним, вспоминая уже прожитое, увиденное, прочитанное, пережитое. Теперь время конструируется как отдельный эпизод – путей разыгрывания ситуации может быть много, но в каждый момент есть конкретный вариант. Эта игра по сути своей бесцельна, скорее, она воссоздается всякий раз для удовольствия. Но требует от играющего некоторого вкуса, стиля, а значит – напряжения и значительных усилий.

Х.Л.Борхес в работе «Новое опровержение времени» пишет: «В отличие от Ньютона и Шопенгауэра наш предок не верил в единое, абсолютное время. Он верил в бесчисленность временных рядов, в растущую, головокружительную сеть расходящихся, сходящихся и параллельных времен. И эта канва времен, которые сближаются, ветвятся, перекрещиваются или век за веком так и не соприкасаются, заключает в себе все мыслимые возможности» [цит. по 21, с. 260]. Поскольку любая ситуация, в которую кто-либо и когда-либо попадает, уже когда-то и кем-то была описана, то все, что остается человеку – это только жить в этой ситуации, по ее правилам, при этом, осознавая ее клишированность, стереотипность, но, тем не менее, разыгрывать ситуацию искренне, не фальшивя. Можно обыграть (рефлексируя) все, что угодно, например, сцену смерти (рождения, секса), поскольку жесткая граница игры связана только с человеческой телесностью. Но в тоже время, любой телесный опыт (физическая боль, клиническая смерть, изнасилование) присутствует всегда в виде интерпретации в конкретной отдельной жизни, а значит, этот опыт может быть обыгран, пересказан и переосуществлен.

«Игры, – пишет В.В.Зеньковский, – не уводят нас от реальности, они, наоборот, вводят нас в нее, но только смягчают реальность, как бы снимают с нее мертвящую необходимость, в ней царящую. Пластичность объекта игр обладает чрезвычайной, стимулирующей творчество, силой: именно она вводит ... в мир свободы, в мир творчества, она всегда поселяет в душе сознание свой мощи, своей власти над реальностью. Дитя (человек) преображает реальность в игре – и отсюда игра становится психическим лоном, в котором оформляются и развиваются все наши творческие движения. Но все обаяние игры, все ее очарование покоится на том, что творческая работа все время имеет дело с реальностью. Для игры обязательна хотя бы самая минимальная доза реальности» [13, с. 55-56].

Принимая на себя различные роли, человек совершенно не обязан окончательно идентифицироваться с какой-либо из ролей – их можно менять так часто, как кому хочется, дрейфуя по жизни в различных регламентированных полях (семья, работа, быт и прочее). Но, что важно, остается множественность точек зрения, каждая из которых самостоятельна, потому что нет единого мира, который однажды можно было бы воссоздать вербально или графически, а каждый человек уникален и непознаваем до конца.

Как известно, по Л.С.Выготскому (1996), *переживание* – наиболее значимая, далее неделимая единица целостности внутреннего мира человека и основополагающий вектор его культурного развития. По мысли В.В.Зеньковского система активности ребенка в игровом пространстве исходит из реальности, однако «психическим корнем игры ... надо признать эмоциональную сферу, обслуживание которой – есть основная функция воображения» [13, с. 37], рождающая особое – фантазийное – пространство игры. Игра, с его точки зрения, есть особая сфера жизни, в которой и объект деятельности является иным, чем обычно, и *отношение* субъекта к нему становится особым.

Игра по прежнему сохраняет свои исконные корни и, одновременно, изменяет свой контекст, эксплуатируя, по преимуществу, лингвистические формы. С одной стороны, сегодня наблюдается любопытный феномен – происходит отход от анекдота (жестко воспроизводимого текста) в сторону байки (бесчисленных вариаций личной истории), где сам рассказчик может – при постоянной рефлексивности – принимать на себя роль персонажа, играя интонацией, мимикой и жестами, нагнетать эмоции, «страсти», выступать жертвой, неумолимым преследователем или забавным клоуном, в зависимости от контекста ситуации. Здесь важно авторство, возможность стать героем своего романа – на передний план выдвигается слово, текст или текст в контексте, поскольку человеческий язык (с точки зрения постмодернизма) вовсе не отражает истину, а непосредственно создает ее. Язык неотделим от контекста использования – это форма конвенционального поведения, форма жизни, когда человек говорит, то он действует. Но, согласно М.Уайту (1995), действие опирается на смысл. Иначе говоря, то, что люди будут делать, основано на том, как они интерпретируют, осмысливают свой опыт. По мнению автора, люди отдадут наибольшее предпочтение тем смыслам, которые разделяются их сообществом. Расплывчатые и неясные смыслы личного опыта вербализируются в соответствии с установленными процедурами в сообществе людей, а затем осознаются и кристаллизуются, принимая отчетливую форму [40]. Подобным образом – через выражение опыта, через личные истории формируется сама жизнь: когда человек говорит – он действует, (одновременно и неизменно) творя свой личный миф, свою историю. Так смысл и опыт становятся нераздельны.

Но, с другой стороны, обращаясь к Й.Хейзинга, мы видим, что «английское *play* (игра) имеет древний этимон *plegen*» [30, с. 53]. Исходный корневой бытийный смысл игры скрыт в этом этимоне. В игре происходит

своеобразный (особый) выход из социума, *вещного и видимого* мира знаков – в мир образов и метафор – в мир культуры, где символ выступает как нечто «неоднородное окружающему его текстовому пространству, *как посланец других культурных эпох* (других культур), как напоминание о древних («вечных») основах культуры» [19, с. 149]. Представляется, что в игре (в отличие от того, как общепринято считать) мир не только и не столько имитируется и удваивается, сколько, на наш взгляд, осуществляется некий *переход* (смещение, сдвиг) в эпицентр культурных смыслов. Завершенность этого перехода свидетельствует: «здесь и теперь» мир существует одновременно в двух планах – в реальном и фантазийном (сакральном). Это движение, этот переход, эта инверсия в смысловом пространстве и есть залог и основа свободы. По Л.С.Выготскому (1966), это пространство свободы задает игра, когда идея становится *аффектом*, переходящим в страсть и действие, когда человек начинает действительно творить мир, когда язык возвышает игрушки до сферы духа – за каждым выражением абстрактного понятия скрывается образ, метафора, а в каждой метафоре проявляется своя игра слов – мерцает символ. Но ведь совершенно очевидно, что возможен сдвиг (смещение, переход) и в обратную сторону – из мира символов (сакрального) в сторону мира знакового (профанного). Примечательно, что этот обратный переход возникает всякий раз, как только ребенок перестает играть – происходит метаморфоза: игрушка меняет свой статус, перестает быть в чистом виде игрушкой и становится только игрушкой-вещью. Однако, (и это, несомненно, важно) она по-прежнему существует в двух планах – но только теперь принадлежит одновременно материальному и социальному (знаковому) мирам. Иначе говоря, игрушка все более перестает быть игрушкой, когда приобретает статус вещи (особого предмета, предназначенного в первую очередь, для забавы, где игра – только развлечение) и все ярче выступает конкретным индикатором социально-телесного, прагматического пространства, которое непосредственно сливается с пространством массовой культуры.

Примечательно, что у ребенка «игрушкой» может быть что-то, выходящее за пределы вещи в обыденном понимании этого слова: перышко, хвостик кролика, камешки или придуманный Винни Пух. В данном случае акцент смещается на то, что ребенок *сам открывает для себя игрушку* и *сам творит «нечто»*, куда включается и игрушка. И тогда игра уже – не развлечение, а величайшая мистерия<sup>9</sup> человеческого духа, и тогда игрушка – это уже очень серьезно, и отнюдь не забава, а ожившая и разворачивающаяся мнемоническая программа простых текстов и сюжетов, транслирующих древние истины. Это «нечто» – новый проект бытия, проявление поиска тайного изначального смысла, дремлющего в глубине мира явлений. Вероятно, как только возникает потребность в этом «нечто», ребенок снова и снова превращает игрушку-предмет («как пустую форму» или «как вещь») в

---

<sup>9</sup> Употребляется нами в смысле: мистерия – отдельное человеческое творение в контексте глобальной мировой игры.

игрушку-смысл. На наш взгляд, продуктивно рассматривать этот процесс (этот переход, сдвиг из одного пространства в другое) как определенную *временную цикличность* (ритмическую заданность) и *одновременно как линейность* («стрела времени» или развитие психики в онтогенезе), а это «нечто» именно как переходное пространство, где изначально игрушка проявляется как переходной объект (термины Д.Виинникотта)<sup>10</sup>.

Традиционно культурный тропизм неизменно задавался ребенку психологическим пространством игрушки, которая буквально вращалась в его жизнь. Игрушка, включенная в игровой элемент культуры, выступала символом, опосредующим вхождение в коммуникативное пространство диалога с Другим, удваивала реальность и наполняла ее жизненным содержанием и смыслом. Символическая жизнь ребенка на всем историческом континууме развития человеческого сообщества была мерой Культуры. Парадоксально, что, не имея реального культурного опыта, ребенок заново открывает мир, подтверждая, тем самым, органичность, естественность созданной человечеством культуры. «Чего не было в детстве, что через детство не прошло, – отмечает Е.Г.Макарова, – того и нет в культуре» [20, с. 167]. Культурный человек (взрослый ли, ребенок), по мнению автора, – это всегда человек, владеющий символикой культуры, переживший и осмысливший ее семантику. Ребенок входит в Культуру, осмысливая ее посредством освоения и присвоения ее символики, вступая с ней в диалог. Символ есть первоначало – процесс, средство и результат культурного развития ребенка [4]. Сегодня же человеческий мир таинственного, интимного, внутреннего безнадежно растворился, затерялся в информации и коммуникациях, трансформировался в мир мерцающих смыслов, смешав понятия «знак», «форма», «символ».

Очевидно, что в современную эпоху одновременно утверждается линейное и циклическое время (двойное кодирование) и фактически современность отнюдь не представляет собой (по своей сути) радикального разрыва с прошлым. Поскольку традиция – «это не преобладание старого над новым: она просто не знает ни старого, ни нового, оба эти понятия сразу изобретены современностью, потому, что она всегда является «нео» и одновременно «ретро», сочетает модернизм с анахронизмом» [5, с. 173]. Сегодня по-прежнему культура выступает мерой человеческого в человеке [4; 32; 33]. И все также в игре «*homo ludens*» становится «*Homo Esse*», становится, как и раньше, больше себя самого (что и задает универсальный смысл человеческому существованию).

А игрушка? Она и сегодня устойчиво присутствует на рынке потребления в своих бесчисленных вариантах, по-прежнему, произрастает в современность из древней традиции и архаической символики и парадоксальным образом проявляет свою инвариантность как научно-технологическая импровизация общества постмодерна в стремительно изменяющемся контексте обыденной

---

<sup>10</sup> В рамках данной статьи мы не будем раскрывать этот аспект, поскольку он уже отдельно и довольно подробно рассматривался нами ранее [4; 31-34].

жизни, рассыпающейся на отдельные и бесчисленные игровые элементы. Иначе говоря, игрушка все более перестает быть игрушкой (культурным текстом), все очевиднее приобретает статус вещи (особого предмета, предназначенного в первую очередь, для забавы, где игра – только развлечение) и все ярче выступает конкретным индикатором социально-телесного, прагматического пространства, которое непосредственно сливается с пространством массовой культуры. Однако, история развития человечества свидетельствует, что когда потеряны истинно культурные корни – потеряна душа человека, а значит его будущее – бесперспективно. Ведь Культура, в ее широком понимании и значении – это всегда незыблемый остов, обладающий созидательной мощью, тогда как бескультурье (бытие вне культуры) – всегда имеет разрушающее воздействие.

В заключение отметим, что, несмотря на признанную значимость игрушки как особого психологического и культурного феномена, вплоть до настоящего времени ни в зарубежной, ни в отечественной психологической литературе, вопросы, связанные с функционированием игрушки, ее влиянием на развитие ребенка, разработаны недостаточно. В частности, не построена и психологическая концепция игрушки, а проблема психологической экспертизы игрушки и сегодня находится на стадии проектирования и незначительных (частных) попыток ее реализации отдельными специалистами [27; 32]. Именно эти направления, на наш взгляд, выступают как наиболее перспективные и актуальные в современной психолого-педагогической практике работы с детьми. В противном случае состояние психологического здоровья детей России еще долго будет подвергаться серьезной опасности.

### **Литература**

1. Абраменкова В.В. Игры и игрушки наших детей: забава или пагуба?: Современный ребенок в «игровой цивилизации». – М.: Данилов Благовестник, 1999.
2. Аркин Е.А. Ребенок в дошкольные годы /Под ред. А.В.Запорожца, В.В.Давыдова. – М.: Просвещение, 1967.
3. Бартрам Н.Д. Игрушка //Печать и Революция. – 1926, № 5.
4. Белобрыкина О.А. Значение символа в социокультурном самоопределении человека /Человек: траектории понимания. Сборник статей МНК. – Новосибирск: Новосиб. кн. изд-во, 2002. – С.143 – 146.
5. Бодрийяр Ж. Система вещей. – М.: Добросвет, 2000.
6. Винникот Д. Игра и реальность. – М.: Институт Общегуманитарных исследований, 2002.
7. Выготский Л.С. Игра и её роль в психическом развитии ребенка //Вопросы психологии. – 1966. № 6. – С. 62-77.
8. Выготский Л.С. Психология развития как феномен культуры. – М.-Воронеж.: МОДЭК, 1996.
9. Дибор Г. Общество спектакля. – М.: Логос, 2000.
10. Дилез Ж.. Платон и симулякр /В кн.: Интенциональность и текстуальность. – Томск, 1998.
11. Гидденс Э. Последствия модернити //Антология. Новая постиндустриальная волна на Западе. – М.: Академия, 1999.
12. Ждан А.Н. История психологии. – М.: Академический проект; Екатеринбург: Деловая книга, 2002.

13. Зеньковский В.В. Психология детства. – Екатеринбург: Деловая книга, 1995.
14. Зиновьева Т.Н. Отношение «человек – игрушка» в культуре. Дис. ... канд. философ. наук. – Р-н/Д., 2001.
15. Ильин И. Постмодернизм: от истоков до конца столетия. – М.: Республика, 2000.
16. Кун Т. Структура научных революций. – М.: Наука, 1977.
17. Лиотар Ж. Состояние постмодерна. – СПб.: Алетейя, 2000.
18. Лотман Ю.М. Статьи о семиотике и типологии культуры //Избр. статьи. В 3 томах. Т. 1. – Таллин: «Александра», 1992.
19. Лотман Ю.М. Внутри мыслящих миров. – М.: Наука, 1996.
20. Макарова Е.Г. Преодолеть страх, или Искусствотерапия. – М.: Школа-Пресс, 1996.
21. Пригожин И, Стенгерс И. Время, хаос, квант. – М.: Смысл, 1994.
22. Психология и педагогика игры дошкольника /Под ред. А.В.Запорожца, А.П.Усовой. – М.: Просвещение, 1966.
23. Ребер А.С. Большой токовый психологический словарь. В 2-х т. – М.: Вече-Аст, 2000.
24. Репина Л.И. На путях постмодернизма //Собр. обзоров и рефератов. – М., 1995.
25. Словарь иностранных слов. – М.: Русский язык, 1988.
26. Словарь практического психолога /Сост. С.Ю.Головин. – Минск: Харвест, 1997.
27. Смирнова Е.О. Коза, которая поет /<http://wsyachina.narod.ru/psychology/fine>
28. Трубецкой Е.Н. Избранные произведения. – Р.н/Д.: Феникс, 1998.
29. Фридман Д., Комбс Д. Конструирование иных реальностей: истории и рассказы как терапия. – М.: Логос, 2001.
30. Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня. – М.: Прогресс, 1992.
31. Шамшикова О.А. Новый тип современного человека: нарцисстическая личность /В сб.: «Образ человека в картине мира». – Новосибирск: Новосиб. кн. изд-во, 2003. – С.107-111.
32. Шамшикова О.А., Белобрыкина О.А. К вопросу построения психологического пространства «ребенок – игрушка» //Философия образования. – 2004, № 3 (11). – С. 283-292.
33. Шамшикова О.А., Гордиенко В.А. Функция культуры как идеальной матери и ее роль в создании нормальной нарцисстической компоненты /Актуальные проблемы специальной психологии в образовании: Сборник докладов. Ч.2. – Новосибирск: НГИ-НГПУ, 2003. – С.227-237.
34. Шамшикова О.А. Социокультурное пространство и дефицитарность нарцисстической структуры личности /Ежегодник РПО. Материалы III Всероссийского съезда РПО. Т.8. – СПб: СПбГУ, 2003. – С.344-348.
35. Шамшикова О.А. Нарцисстический способ выживания современного человека /Ежегодник РПО. Материалы III Всероссийского съезда РПО. Т.8. – СПб: СПбГУ, 2003. – С.340-344.
36. Эко У. Заметки на полях «Имени розы» //Имя розы. – М.: Республика, 1994.
37. Gleick, J. (1987), Chaos. – Nev York: Viking.
38. Maturana, H.R. The Nature of time. November 27, 1995 <http://www.inteco.cl/biology/nature.htm> – Chilean School of Biology of Cognition //The Web Page of Humberto Maturana.
39. Vander Ven, Karen. (1998). Play, Proteus, and Paradox: Education for a Chaotic and Supersymmetric World //Play from birth to twelve and beyond: Contexts, Perspectives, and Meanings. Garland Publishing, Inc., NY and London.
40. White, M. (1995) Re-Authoring Lives; Interviews and Essays. Adelaide: Dulwich Centre Publications