

УДК 37.013.43

К ВОПРОСУ О СОДЕРЖАНИИ ПОСРЕДНИЧЕСКИХ ФУНКЦИЙ ОБРАЗНОЙ ИГРУШКИ

А.Б. Теплова

Аннотация. Статья обсуждает проблемы, связанные с содержанием посреднических функций детской игрушки в мировой культуре. Проанализированы свойства игрушки как знака, обозначающего свойства конкретного человека, ее способность выступать в качестве символа, представляющего обобщенные свойства человека, с помощью которых возможен диалог с ребенком как носителем слова, и взрослыми как создателями и проводниками определенной идеи.

Ключевые слова: игра и игрушка, знак, символ, слово, миф, диалогическое посредничество, семантическая сфера игрушек и игр, изображения идеального взрослого, ребенок и взрослый, культура игры, игровые практики.

Актуальность изучения содержательной стороны игрушки и игры с ней сегодня обусловлена катастрофическими деформациями смыслов игровой практики детей. Современная игрушка искажает не только человеческую телесность, но и идеальный образ человека.

На протяжении всей истории человека игрушка сопутствует ему, выступая в роли помощника и посредника между ребенком и миром. Такое длительное сосуществование не может быть случайным, и обусловлено особой ролью игрушки, прежде всего игрушки образной, в развитии ребенка. "Существует гипотеза, что первый культурный предмет не только в человеческой жизни - онтогенезе, но и в развитии человеческого общества - социогенезе, может быть, был именно игрушкой, т.е. тем, что не имело прямого утилитарного значения". [1, с. 142].

Игрушка существует в том особом пространстве со-бытийной общности, в котором она преодолевает свою «вещность» и становится посредником - «медиатором» между ребенком и миром культуры. Человечество за свою историю «изобрело» всего четыре медиатора - знак,

Теплова Анна Борисовна - старший научный сотрудник ФГНУ «Институт психолого-педагогических проблем детства» РАО, г. Москва, Россия. E-mail: abteplova@mail.ru

© Теплова А.Б., 2013

слово, символ, миф [7]. Детская игрушка, прежде всего образная, удивительным образом сочетает в себе свойства каждого медиатора. Она и знак - обозначение предмета или человека. Она и символ - обобщенный образ человека, Другого и одновременно Я. Она способна вступать в диалог с ребенком, поскольку воспринимается им как носитель слова - живое существо, и сама представляет текст, заложенный создавшим ее взрослым. Она и миф, с которым связана генетически.

Наиболее очевидна связь куклы с мифом о создании человека. Мы не будем подробно останавливаться на этом, но укажем, что человек может либо вылепливаться из различных материалов - глины, теста, земли, либо вырезаться. При этом лепка осмысливается как свободный акт творения, а вырезание - как процесс высвобождения образа, заключенного в материале. Эти мифологические мотивы мы находим в русских фольклорных сказках. Бездетные родители либо вылепливают себе дитя из снега или глины (Снегурочка, Глинышек), либо оно само появляется из полена, которое старуха, завернув в пеленку, качает в колыбели (Терешечка, Липонюшка, Олешанко и пр.). Для нас важен сюжет оживления полена в колыбели. Поскольку он подтверждает наше понимание колыбели как символического заместителя материнской утробы, особого культурного места доразвивания новорожденного. Мотив «младенца из полена» перекликается с наличием в народной игровой культуре детских игрушек, прежде всего младенцев-пеленашек, материалом для которых служило необработанное полено, завернутое в пеленку [3; 6; 11]. Таким образом, именно миф соединяет куклу и человека с Творцом в акте творения, про-изведения из мира природы в мир культуры.

Мифология куклы чрезвычайно разнообразна. Мы не ставим целью ее подробный анализ (подробнее об этом см. 9). Отметим лишь важную для образной игрушки дихотомию «живое - неживое». Родившаяся в погребальном культе кукла несет на себе печать противопоставления живого и мертвого. «Мифологические представления об оживании мертвого подобия и превращении живого существа в неподвижный образ универсальны» [8, с. 379]. Это противопоставление не разрешается на всем протяжении ее истории. Оно преодолевается только в игре ребенка, поскольку, играя, он не сравнивает неподвижную куклу с живым человеком, а верит, что это и есть живой человек. Другое дело оживающая механическая игрушка, - утрачивая условность, она стремится к живому,

при этом обнажая свою искусственность, мертвенность. В современной детской мифологии многочисленные детские страшилки об оживающих куклах и скульптурах, воплощающие детские фобии, построены на противопоставлении живого и мертвого начал в игрушке. Современная массовая культура, прежде всего кинематограф, придает новый смысл древнему противопоставлению живого и мертвого, опасно балансируя на его тонкой грани (Кровавые куклы, Куклы смерти, Детская игра). Возможно, что именно для предупреждения таких интерпретаций и детских фобий в традиционной культуре изготавливались безликие куклы.

Таким образом, в мифологии куклы сосуществуют как бы два лица: одно «глядится в мир фольклора, сказки, примитива, второе напоминает о машинной цивилизации, отчуждении, двойничестве» [там же, с. 379].

Знаковая функция игрушки, наверное, самая древняя и восходит к первому архаическому этапу в ее истории. Игрушка относится к образным знакам. Кукла как иконический знак человека [10] занимает важное место в пространстве игровой деятельности. В игре образ куклы интерпретируется как знак человека, включенного в определенный социальный и культурный контекст. В то же время кукла выступает знаком, образом, через которые ребенок «удваивает» реальность, наполняя ее индивидуальными значениями и смыслами.

Рождение смысла происходит в игре. Именно в ней образная игрушка становится символом. Так, в традиционной игре в «дочки-матери» кукла как знак взрослой женщины становится символом матери и материнства. Игра - процесс творческий, а в творчестве, по мысли Флоренского «соединяется практическая сторона - воплощение разумом своих замыслов - с теоретической стороной - осмысливанием деятельности» [13, с.104].

И именно в творческой игре игрушка становится предметом-символом. Чтобы понять, что такое опредмеченный символ, нужно обратиться к наследию русского философа и священника Павла Флоренского. Он утверждал, что для соединения предмета и смысла, нужно орудие, которое одновременно должно быть и вещью, инструментом и идеей, смыслом. Эти качества, объединяет опредмеченный символ или одухотворенный предмет, в который вложена душа человеческая. По мнению П.А. Флоренского, единственным предметом, интегрирующим в себе вещьность и осмысленность, является культовый предмет: «Щипцы, бутылки, щетки и так далее - суть вещи; орудия культа - суть смыслы, требующие себе внутреннего признания, а не

только допускающие внешнее пользование. Но вместе с тем, будучи смыслами, они не внутренние смыслы только, но и бесспорные реальности, помещающиеся в ряду вещей... Предметы культа суть осуществленное соединение временного и вечного, ценности и данности, нетленности и гибнущего» [13, с. 106].

Детская игрушка, будучи по происхождению своему предметом культа, также воплощает в себе опредмеченный смысл. Это, прежде всего, относится к образной игрушке, изображающей человека - к кукле. Кукла это воплощенный образ Другого, который в игрушке выступает как идеальная форма, объект подражания. Игра ребенка это всегда «игра для Другого и в Другого». [12] В воображаемой ситуации образ, заданный игрушкой, преобразуется в образ Я. Только кукла может быть одновременно образом Я и образом Другого.

Способность игрушки репрезентировать Другого, раскрывается как на образном, так и на вербальном уровнях. В игре она вступает в диалог с ребенком, с одной стороны - прямой диалог (внутренний или реальный), с другой - через визуальный образный текст, заложенный в нее взрослым. При этом ей не нужно говорить - играющий говорит и за нее, и за себя. Напротив, заданность диалога в современных интерактивных игрушках разрушает живое общение.

Диалогичность игрушки является ее чрезвычайно значимой функцией. Кукла через диалог вписывается в семиотическое поле. Она несет в себе вербальные и невербальные смыслы, социальные и личностные перцепции, за которыми стоит глубокий контекст культуры. Образная игрушка способна вступать в деятельный конструктивный диалог с ребенком, в котором постепенно раскрываются ее различные смыслы. Игра не только вся пронизана влечением к смысловой сфере, но и является одним из простейших средств для проникновения в нее. «Это является величайшим свидетельством того, что и в ребенке идет подлинная духовная жизнь» [4, с. 108].

Диалог, в котором осуществляется постижение смысла, может быть нарушен по многим причинам. Существенное значение имеет способ прочтения текста, заложенного в игрушке. Как и любое явление детской субкультуры, она имеет как бы две аудитории: взрослую и детскую. О специфике восприятия этих аудиторий говорил Лотман. «Первая относится к художественному тексту как получатель информации: смотрит, слушает, читает, сидит в кресле театра, стоит перед статуей в музее, твердо помнит:

«руками не трогать», «не нарушайте тишину» и уж конечно «не лезьте на сцену» и «не вмешивайтесь в пьесу». Вторая относится к тексту как участник игры: кричит, трогает, вмешивается, картинку не смотрит, а вертит, тыкает в нее пальцами, говорит за нарисованных людей, в пьесу вмешивается, указывая актерам, бьет книжку или целует ее» [9, с.378]. Для мира взрослых характерно пассивное восприятие текста, в мире детей идет активная выработка информации в процессе смыслопорождающей игры.

Эта разница взглядов взрослого и ребенка в истории игрушки сыграла почти роковую роль. С развитием цивилизации, промышленного производства и химических технологий, процесс изготовления игрушки перешел от воспитывающего взрослого к производителю, живущему в логике рынка. Игрушка-символ, уступила место игрушке-модели.

Игрушка - идеальное орудие, вводящее ребенка в мир человеческих отношений. Образная игрушка воспринимается ребенком как «идеальная форма», образ взрослости, на которую как на центральную категорию, задающую целостность детства, указывал Л.С. Выготский [2]. Это связано с той психолого-педагогической функцией игрушки, которую она выполняет в процессе вочеловечивания ребенка. Взрослый опирается на посреднические свойства игрушки как медиатора, как инструмента в духовной лаборатории человечества, и выстраивает с ее помощью свою педагогическую практику. Каждое новое поколение решает свои воспитательные и педагогические задачи в соответствии с целями, задаваемыми обществом.

Литература

1. Абраменкова В.В. Социальная психология детства [Текст] / В.В. Абраменкова. - М.: ПЕР СЭ, 2008. - 192 с.
2. Выготский Л.С., Собрание сочинений: В 6-ти томах Т. 4. Детская психология [Текст] / Л.С. Выготский. М.: Педагогика, 1984. - 432 с
3. Дайн Г.Л. Русская тряпичная кукла. Культура, традиции, технология [Текст] / Г.Л. Дайн, М.Б. Дайн. М.: Культура и традиция, 2007. - 110 с.
4. Зеньковский В.В. Проблемы воспитания в свете христианской антропологии [Текст] / В.В. Зеньковский - М., Школа-Пресс, 1996. - 272 с.
5. Зинченко В. П. Человек развивающийся. Очерки российской психологии [Текст] / В.П. Зинченко, Е.Б. Моргунов. - Изд. 2-е, уточн. и дополн. - М.: Тривола, 1994. - 304 с.
6. Котова И.Н. Русские обряды и традиции. Народная кукла [Текст] / И.Н. Котова, А.С. Котова. - СПб.: Паритет, 2010. - 236с.
7. Лосев А.Ф. Философия. Мифология. Культура [Текст] / А.Ф. Лосев. - М.: Политиздат, 1991. - 525 с.

8. Лотман Ю.П. Избранные статьи. В 3-х тт. Т. 1 [Текст] / Ю.П. Лотман. - Таллин: Александра, 1992. - 479 с.
9. Морозов И.А. Феномен куклы в традиционной и современной культуре (кросскультурное исследование идеологии антропоморфизма) [Текст] / И.А. Морозов. - М.: Индрик, 2011. - 352 с.
10. Мухина В.С. Возрастная психология: феноменология развития, детство, отрочество [Текст] / В.С. Мухина: М.: Академия, 2000. - 456 с.
11. Русская игрушка из коллекции ХПИИ АПН СССР, г. Загорск / [Текст] / Сост. Г.Л. Дайн. - М.: Советская Россия, 1987. - 199 с.
12. Слободчиков В.И. Психология человека [Текст] / В.И. Слободчиков, Е.И. Исаев. М.: Школа-Пресс, 1995. - 384 с.
13. Флоренский П.А. Из богословского наследия [Текст] / П.А. Флоренский // Труды Московской Патриархии. Сб. 17. - М.: Издание Московской патриархии, 1977. - С. 156-172.

**ON THE ISSUE OF THE CONTENTS OF THE INTERMEDIATE FUNCTIONS
OF THE FIGURATIVE TOY**

Anna Teplova

Abstract. The article discusses issues related to mediation in the development of a child toy world culture. Its properties are analyzed to be a sign denoting the object or person, a symbol - a generalized way of the Other, while I her ability to engage in dialogue with the child, as the bearer of the word - a living creature and as text, laid it created for adults.

Keywords: Play and toy, sign, symbol, word, myth, dialogic mediation, the semantic sphere of toys and games, a perfect image of the adult, child and adult, game culture, gaming practices.

Поступила в редакцию
21.09.2013.