

М. Н. Сопова

Игрушечный эстетический код

Автор рассматривает игровую коммуникацию как способ интериоризации ребенком мира культуры, а игрушку — как важнейший инструмент вхождения в мир культуры, освоения им культурных универсалий, базовых и культурно-исторически обусловленных ценностей посредством игрушечного эстетического кода и игрового нарратива.

Ключевые слова: *игрушечный эстетический код, игровая коммуникация, игровой нарратив, игра, игрушка, ребенок.*

M. N. Sopova Toy aesthetic code.

The author discusses the game communication as a method of internalization of the child the world of culture, and the toy as an essential tool for entering the world of culture, exploration of cultural universals, basic, and culturally and historically determined values through a toy aesthetic code and game narrative.

Keywords: *toy aesthetic code, the game communication, game narrative, game, toy, child.*

Важной составной частью культурных индустрий сегодня становится «игрушечная» культура, а значит, на нее распространяются те процессы, которые характерны для массового общества, в частности вовлечение игрушки в модели коммерциализации и потребления. При этом ребенок становится не только зависимым от непосредственного окружения и семейных традиций *объектом* воспитательного воздействия, но и независимым потребителем, имеющим возможность самостоятельного выбора как в сети Интернет, так и в реальности.

Под «игрушечной» культурой мы имеем в виду разнообразный «мир» игрушек, игрушечных атрибутов, которые окружают ребенка, которые являются базой для запуска механизмов самоидентификации ребенка, проявления его экзистенциального начала.

Игры и игрушки, существующие и тиражируемые сегодня, с одной стороны, выступают своего рода приманкой для ребенка, являясь средством стереотипной аутостимуляции и вызывая у детей незамедлительное желание примерки готовых образов взрослости, направленные не на освоение опыта и воспроизведение жизненных ситуаций, а на «формальную симуляцию их переживания» [5, с. 30]. С другой стороны, игрушка сегодня выступает практически *единственным культурным средством*, которое начиная с раннего возраста ребенка становится инструментом его автономной деятельности [8, с. 107].

Сегодня игрушки рассматриваются с разных позиций: психолого-педагогической, эстетической, этнографической, искусствоведческой, культурологической. Выступая универсальным культурным медиатором, историческим, социокультурным, художественным явлением, игрушка занимает особое место в существовании человечества и в истории культуры. Игровой предмет несет в себе самобытный и социокультурный опыт народа, передавая от старшего поколения младшему общечеловеческие ценности культуры, ее универсалии и концепты. В настоящее время мы обнаруживаем исторически изменчивый характер «эстетического кода» современной игрушки, которая, с одной стороны, по-прежнему включает в себя традиционные смыслы и ценности культуры, формируемые на протяжении столетий в процессе исторического развития социокультурных игровых практик. С другой стороны, сама игрушка видоизменяется, и этот процесс не случаен и не является стихийным. Изменения представляют собой общее направление преднамеренного социокультурного проектирования и конструирования социума, где игровой предмет выступает как предметно-символическое воплощение данных модификаций.

Отталкиваясь от понятия «кода» как семиотической (знаковой) структуры У. Эко, мы рассматриваем детскую игровую коммуникацию как систему, в которой игрушка выступает знаком, а игровой нарратив и правила игры, которые ребенок сам устанавливает для себя, — игровыми способами структурирования собственной картины мира ребенка.

Под *эстетическим игрушечным кодом* мы понимаем систему визуальных игрушечных образов, сформированную культурой и

воплощающую ее наиболее значимые смыслы, ценности, игровые практики, а также устойчивые визуальные формы.

Игровая коммуникация предоставляет ребенку возможность незаметно для себя, на уровне бессознательного, постигать категории причинности, стать автором самого себя, устанавливая очертания персонального осмысления собственного жизненного топоса и своего поведения в нем, запустить механизм вхождения в культуру, способствует видоизменению мышления и воображения, появлению способности предвидеть результаты собственных поступков и действий. Присутствуя в системе повседневных социокультурных практик, игровая коммуникация выступает для ребенка той базой творческого самоопределения в культуре и самопроектирования, которые дают возможность понимать культурные смыслы окружающего мира и строить собственную картину мира. Обретая личный опыт освоения окружающей действительности посредством игрушки, ребенок пытается упорядочить его в соответствии с предшествующим социальным опытом поколений, закрепленным культурой. Ребенок интерпретирует его, интериоризируя в алгоритм собственной инкультурации, обретая при этом свою культурную и индивидуальную идентичность.

Безусловно, современная игрушечная культура отличается многообразием игровой атрибутики, расширением содержательного аспекта самой игрушки. Эстетический игрушечный код современной игрушки в сегодняшних реалиях является механизмом, благодаря которому через игрушку ребенок задает вектор собственного вхождения в культуру, а также новые траектории развития игрового нарратива.

Образцы современных игрушек чаще всего представляют собой героев мультипликационных фильмов (*Человек-Паук, люди-черепахи, трансформеры, Барби, феи Винкс, смешарики, фиксики и т. п.*).

По мнению некоторых исследователей, подобные игровые модели способствуют появлению у детей агрессии, безнравственности, безвкусыя, ранней сексуализации, дегуманизации и т. п. Подобное мнение относится и к игрушкам-«страшилкам», которые являются, по сути, воплощением анимационной продукции, направленной на знакомство детей с аномальным, сверхъестественным, пугающим и потусторонним, как, например, куклы *Монстры Хай*, представляющие собой сверхъестественные существа (вампиры, оборотни, утопленницы) и т. п.

Мы попробуем найти доказательства того, что подобные игрушки могут иметь как раз противоположный эффект, а интеракции с ними — оказывать положительное влияние на ребенка.

Развивая эти соображения, мы будем исходить из исследований, прежде всего М. М. Бахтина и И. А. Морозова.

Для начала попробуем разобраться, что из себя представляет «игровой нарратив», входящий составным компонентом в детскую игровую коммуникацию. Итак, игровой нарратив — это игровой «сюжет» проживания собственной жизни как иной по отношению к реальности, который выстраивает ребенок в процессе игры. Значение такого нарратива очень велико. Во-первых, в условиях компетентного сопровождения взрослых, создающих условия для игровой деятельности, этот сюжет имеет как завязку, так и финал, которые композиционно выстроены и аксиологически наполнены. Во-вторых, этот сюжет воссоздает традиционные культурные практики. В-третьих, он является неким «трамплином», от которого отталкивается воображение ребенка, что способствует созданию ребенком нечто нового. В-четвертых, современный игровой нарратив, несмотря на свою неординарность и фантастичность сюжетных линий и игровых интеракций ребенка как в ролевой игре со сверстниками, так и в режиссерской во взаимодействии с игрушками, сохраняет культурные традиции, ценности и универсальные экзистенциалы: доброту, заботу, свободу, справедливость, любовь.

За бесполезностью и вредностью взаимодействия с игрушечными страшилками и экшен-куклами скрывается, по нашему мнению, потенциал, способный как раз разбудить фантазию ребенка, а не наоборот, как считают некоторые исследователи. Зачастую именно интеракции с подобного рода игрушками дают толчок развитию креативности ребенка, что является фундаментом его интеллектуальной свободы в будущем. В игровой коммуникации с такой игрушкой ребенок решает противоречие: с одной стороны, боится «страшилок», с другой — они притягивают его как магнит. По мысли И. А. Морозова, собственно игрушка (кукла) выступает одновременно и носителем детских страхов и фобий, и «орудием» их преодоления [4, с. 81—86]. Взаимодействуя с этим игровым предметом, ребенок сталкивается с «границей известного обжитого дневного мира и входа в мир иной», испытывая при этом «экзистенциальный ужас» [6, с. 84]. И эта особая

атмосфера, таинственная и своеобразная среда, возникающая в фантазийном мире самоощущений ребенка, невидима окружающим и не всегда понятна взрослым.

Отталкиваясь от идеи смеховой культуры М. М. Бахтина, мы видим в таких игрушках ресурс, дающий ребенку возможность преодоления страха и агрессии. Вступая в игровую интеракцию с такой игрушкой, ребенок способен освободиться от своих негативных эмоций и в отдельных случаях суметь посмеяться над страшным. Зачастую общение с такими персонажами способствует воспитанию в детях чувства юмора, где смех выступает полноценным орудием культуры, «универсальным, мирозерцательным началом, исцеляющим и возрождающим» [1]. Именно смех (согласно М. М. Бахтину) помогает человеку обрести свободу, очистить пространственно-временной мир от потустороннего. «Язык смеха», прорывающийся из «народных глубин», его «целебная сила, связанная и с преисподней (и со смертью), со свободой духа и речи», помогает ребенку осмыслить и преодолеть внутренние запреты и тягу к неизведанному. Побеждая страх, смех как культурное средство «проясняет» сознание ребенка и раскрывает для него мир по-новому [1].

Если рассматривать игрушку как агента первичной инкультурации ребенка через призму концепции смеховой культуры Бахтина, то «страшная игрушка» выступает в игровой коммуникации вовсе не страшилкой, а чем-то комическим, неким «веселым страшилищем», а интеракции с ней — «смеховым действием». Все ранее мистическое и инобытийное становится для ребенка менее пугающим благодаря смеху, предоставляющему ему возможность ощутить власть над таким еще непонятным и неизведанным миром, подготовиться к «трезвому и бесстрашному познанию» этого мира: настоящего и будущего. Особая культурологическая функция смеха заключается в саморазвитии и обновлении культуры, в утверждении и обновлении собственного «я» индивида [7, с. 49].

Итак, первое, что следует отметить: современная игрушка призвана прийти ребенку на помощь в преодолении собственных страхов и высвобождении внутреннего напряжения.

Следующий аспект, на который необходимо обратить внимание, это то, что игрушечный эстетический код достаточно традиционен. Но, несмотря на это, он гибко подстраивается под все изменения,

которые происходят в обществе и культуре. Появление «странных игрушечных существ» ведет к пониманию ребенком того, что Другой имеет в своей инаковости ту же ценность, что и традиционные персонажи. А это значит, что такая игрушка учит ребенка сопереживать не такому как он, уметь толерантно и гуманно к нему относиться.

Также важно отметить, что ребенок испытывает потребность взаимодействия с так называемыми «агрессивными» игрушками (*монстрами, киборгами, вампирами, чудущами и т. п.*) [3, с. 41]. И. А. Морозов называет игру *аутистической по своей природе деятельности*, отражающей процесс экстерниоризации, благодаря которой во взаимодействии с игрушкой ребенок может сублимировать свои переживания и вытесненные обществом желания [4, с. 69]. Основываясь на психоаналитической теории З. Фрейда, мы также считаем, что, играя с такой игрушкой, ребенок идентифицирует себя с агрессором, что способствует сублимации его потаенных желаний и реализации запретов, принятых в культуре и обществе. Тем самым ребенок учится контролировать собственные негативные эмоции, канализировать их, снимать напряжение. Дети переживают своего рода «катарсис», освобождаясь и очищаясь от негатива собственной агрессии [3, с. 40].

И. А. Морозов отмечает, что человек (ребенок) может выступать в роли «манипулятора» и «актуализатора». В первом случае он как раз и реализует свои тайные и сокровенные желания (вплоть до уничтожения игрушки). Ни к чему хорошему в итоге это не приводит, так как в будущем он переносит такого рода действия на людей (как на кукол-марионеток). При этом сам «манипулятор» превращается в «куклу», лишенную человеческих качеств [4, с. 66—71]. Иным образом обстоят дела у «актуализатора». В процессе интеракций с игрушкой, человек (ребенок) начинает осознавать и осмысливать самого себя, особенности собственного «Я». Здесь игрушка выполняет роль Другого, обладающего признаками одушевленного, не всегда положительного существа, которого нельзя уничтожить безнаказанно, без последствий для самого ребенка [4, с. 71].

Значимым моментом здесь также является *экзистенциальная рефлексия* (И. Е. Фадеева) результатов своих агрессивных интеракций с игрушкой. Экзистенциальное начало ребенка замешивается на его собственном чувственно-ассоциативном базисе именно в игро-

вой коммуникации как системе, помогающей объединить и понять противоречивый экстракорпоральный мир, построенный на хаосе социального. И сделать это можно большим интеллектуально-нравственным усилием. И основания для этого усилия находятся в каузативной системе мировоззрения, выстраивающего свою самость на скрещении экзистенциального ощущения бытия-в-себе и когнитивного представления индивидуальной картины мира [10, с. 50—51]. Но это не просто «скрещение», это выработка того, что И. Е. Фадеева называет «экзистенциальной рефлексией», это как раз и есть результат ощущения и познания [11, с. 65—70], где в качестве движущей силы выступают именно культурные, а не социальные и биологические факторы феномена человека. Если индивидуальное взрослого поглощается социальным в сложном коммуникативном пространстве, то у ребенка еще открыт тот канал восприятия мира, который позволяет растущей личности возможность самотрансцендирования. Постепенно расширяющийся личный опыт ребенка посредством игровой коммуникации и интеракций с игрушкой способствует формированию представлений о событиях и явлениях повседневной жизни, понимания их сути, что, в свою очередь, вырабатывает *личностное отношение* к окружающему миру и людям, реализует потребности в объяснении мира и придании смысла человеческому существованию.

Не менее интересной кажется нам идея И. А. Морозова о том, что игрушка помогает детям преодолеть стадию так называемого аутизма. При этом аутизм в данном случае рассматривается Морозовым не как патология, болезнь или психическое расстройство, а как обязательная стадия развития ребенка, характерная для каждого человека и помогающая «прояснить сам факт существования такой вещи, как игрушка (кукла)» [4, с. 72].

Другим примером современных игрушек являются виртуальные игровые предметы, представляющие собой своеобразные «ворота» в виртуальный мир, который для ребенка вполне реален. Включаясь в игровой нарратив, фантастические игрушечные модели и персонажи воспроизводят элементы социокультурных и повседневных практик ребенка, становясь посредниками между реальным и воображаемым мирами. Они являются активными персонажами мира виртуально-го, где культура посредством их создает инобытийное виртуальное

пространство, с помощью которого можно заглянуть в будущее и изменить настоящее [2, с. 3]. Фактически подобное обстоятельство воссоздает те базовые характеристики игры, на которые обратил внимание Ф. Шиллер: игра соединяет в себе «царство необходимости» и «царство свободы», мир реальный и мир, создаваемый человеческим воображением.

Взрослому необходимо *эстетически моделировать игровое пространство* ребенка, помочь выстроить «игровой нарратив», включающий в себя значимые для культуры аксиологические составляющие: любовь, сострадание, заботу, справедливость. Важной представляется мысль М. М. Бахтина о том, что каждый диалог происходит в присутствии «третьего», в данном случае взрослого, и опосредующего, и в определенной мере направляющего игровую деятельность. В детской игре с игрушкой помимо диалога с ней присутствует «значимый Другой». Такое взаимодействие со «значимым Другим» способствует появлению отвлеченного образа «обобщенного Другого». Элементы такого тоекратного взаимодействия способствуют взаимопроникновению и взаимовлиянию: происходит интеракция с Другим в культуре (с игрушкой), с Другим в социуме (со взрослым или сверстником), с персонализированным Другим (как открытие ребенком самого себя — Другого).

Таким образом, мы приходим к выводу, что игрушки являются отражением происходящих изменений в мировом обществе, все они — «зеркало современной цивилизации» [9, с. 313]. Появление сегодня эпатажных игрушек связано с возникновением нового эстетического кода, который формируется в современной культуре, и остановить это развитие невозможно, так же как оградить юное поколение от всех прогрессивных новшеств.

Данные игрушки учат ребенка управлять собственными агрессивными чувствами и эмоциями, формируют ценностные модели, связанные с агрессией, знакомят с потусторонним миром, благодаря чему ребенок учится принимать, а в каких-то моментах и осмеивать страшное, толерантно относиться к Другому.

Подводя итог, следует отметить, что игрушка была, есть и всегда останется неизменным культурным артефактом, первой универсалией культурного развития ребенка, создающей фундамент становления индивидуальной и культурной идентичности ребенка.

А при грамотном сопровождении взрослых взаимодействие ребенка с игрушкой становится мощным инструментом его первичной инкультурации и социализации.

* * *

1. Бахтин М. М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса. URL: http://www.bim-bad.ru/docs/bakhtin_rablai.pdf

2. Карпова Т. Е. Феномен куклы в русской культуре (историко-культурологические аспекты) : автореф. дис. ... канд. культурологии: 24.00.02. СПб., 1999. 25 с.

3. Локтионова А. В. Игровая среда современного ребенка // Московский психотерапевтический журнал. 2005. № 1. С. 31—57.

4. Морозов И. А. Феномен куклы в традиционной и современной культуре: (Кросскультурное исследование идеологии антропоморфизма). М.: Индрик, 2011. 352 с.

5. Никольская О. С., Малофеев Н. Н. Игра в пространстве современной культуры: взгляд дефектолога // Игровая культура современного детства : сб. ст. междунар. науч.-практ. конф. М., 2016. С. 26—30.

6. Осорина М. В. Секретный мир детей в пространстве мира взрослых. СПб.: Питер, 2000. 288 с.

7. Романова А. Игры и игрушки с дополненной реальностью // Игры и игрушки. 2016. № 5. С. 38—39.

8. Смирнова Е. О., Абдуллаева Е. А., Соколова М. В. Игрушки детей Европы // Психологическая наука и образование. 2010. № 5. С.106—117.

9. Смолянская Н. Символ нашего времени // Горалик Линор. Полая женщина: Мир Барби внутри и снаружи. М.: НЛО, 2005. С. 300—314.

10. Сулимов В. А. Человек в контексте знания: мировоззрение и современная культура // Человек. Культура. Образование. 2013. № 4 (10). С. 41—57.

11. Фадеева И. Е., Сулимов В. А. Культурология как аналитика сознания: семиотика интеллекта // Семиозис и культура: интеллектуальные практики: монография. Сыктывкар: Коми пединститут, 2013. С. 3—6.