



## Родительская академия



О. А. Белобрыкина, О. А. Шамшикова

# Ребенок и игрушка

**Ольга Альфонсовна Белобрыкина**  
— кандидат психологических наук,  
доцент кафедры общей психологии и  
истории психологии Новосибирского  
государственного педагогического  
университета, заведующая научно-  
исследовательской лабораторией  
«Возрастная психология и психология  
развития» НГПУ, педагог-психолог  
высшей квалификационной катего-  
рии.

**Ольга Александровна Шамшикова**  
— кандидат психологических наук,  
доцент, заместитель заведующего  
кафедрой общей психологии и ис-  
тории психологии Новосибирского  
государственного педагогического  
университета.

В последние годы различным аспектам детства уделяется все больше внимания со стороны педагогов, социальных работников, психологов, методистов и специалистов многих других направлений. Серьезные социально-психологические, педагогические, правовые, экономические проблемы, возникающие в детской жизни, заставляют задуматься над симптомами детского неблагополучия, в первую очередь такими как распад сюжетно-ролевой игры и детских субкультур, детская преступность, тотальный инфантилизм современного поколения.

Как отмечает Б.Д. Эльконин, сегодня как никогда необходима «гипотеза об основаниях симптомов неблагополучия, задающая базовую проблематику проектирования детской жизни. Без такой гипотезы различные проекты и практические действия выглядят очень ситуативно и реактивно» [21, с. 7]. Автор справедливо полагает, что для выработки этой гипотезы необходимо целостное представление о современном детстве, в первую очередь, «необходимы подход и позиция, с которых современное детство выступит целиком», и можно будет анализировать его состояние [21, с. 7].

Ни в коей мере не претендуя на универсальность, мы попытаемся обозначить собственное видение истоков неблагополучия в системе детской жизни. Несомненно, столь сложный вопрос может и должен быть рассмотрен в самых различных аспектах.

Вслед за Л.С. Выготским, Д.Б. Элькониным и Б.Д. Элькониным, мы рассматриваем целостность детства в контексте осмысления некой формы, которой в идеале выступает «образ взрослости».

Нам представляется, что «образ взрослости» как некая идеальная форма (не с позиции взрослого, а исключительно с позиции ребенка) изначально не является ядерным образованием, поскольку он строится непосредственно ребенком в течение всего его детства.

В рамках данной статьи мы остановимся на феномене игрушки. Следует отметить, что на сегодняшний день не существует ни одной психологической концепции игрушки не только в отечественной психологии, но также и за рубежом, на что справедливо указывают М.В. Осорина и Е.О. Смирнова [13; 14].



«Идеальная форма, *понятая* (курсив наш) как образ совершенной взрослой жизни, — та первая категория, в которой схватывается целостность детства» [21, с. 8]. Мы сознательно смещаем акцент и выделяем здесь в качестве ключевой фразу «*понятое*» *ребенком* («ребенком» — добавлено нами). Далее возможно продолжить: *понятое* ребенком через игрушку как образ совершенной взрослой жизни.

Исторически и традиционно освоение культурного пространства задавалось ребенку психологическим пространством игрушки, которая буквально вращала в его жизнь, позволяя осваивать мир человеческих чувств, интернализировать человеческие способности в процессе распремечивания мира, давало возможность осмысливать и «проигрывать» логику человеческих отношений.

Усвоение культурного пространства, полагает В.П. Козловский, предполагает «вживание в него, вращание в ткань того культурного мира, смыслом которого он является. Смысл требует бытийного, жизненного соучастия в нем, сопричастности, тогда он выступает во всей полноте своего содержания и функций как носитель уникальных секретов культурного процесса, действий, поступков, образа мыслей и чувств того или иного самобытного сообщества людей» [9, с. 34–35]. Именно с культурным пространством связано нравственное развитие личности, представляющее собой сложный путь усвоения нравственного знания, образцов, идеалов, принятых в обществе, осмысления с помощью взрослых собственного нравственного опыта и опыта других людей, созревание нравственных чувств. Выход в культуру — это путь к идеалу, образу, и движение это бесконечно. Следовательно, культурное развитие есть не что иное как построение пути, который позволяет человеку обрести идеальный образ себя.

Однако механическое заучивание канонов и правил — по сути своей обман, иллюзия не только нравственности, но и морали. Л.С. Выготский, вводя параметр культуры в качестве основополагающего вектора развития, вычленяет и наиболее значимую, далее неделимую единицу целостности внутреннего мира человека — переживание [7]. Очевидно, необходимы такие ситуации, в которых эти каноны и нормы, чтобы стать личным достоянием человека, должны соответствующим образом и в соответствующей (истинной) форме быть прожиты им. Только то, что пережито ребенком, считал Л.С. Выготский, может стать личностно значимым для него, автобиографичным. Иначе говоря, *состояться* (быть, по Э. Фромму [18]), в полном смысле этого слова, человек может только в пространстве культуры.

Игрушка, включенная в игровой элемент культуры, выступала символом, опосредующим вхождение ребенка в коммуникативное пространство диалога с Другим, удваивала реальность и наполняла

ее жизненным содержанием и смыслом. Символическая жизнь ребенка была мерой культуры. По большому счету, культура и сегодня по-прежнему является мерой человеческого в человеке.

## КАК ИГРАЮТ НАШИ ДЕТИ?

В контексте вышеизложенного очень показательно психологическое исследование, проведенное В.В. Абраменковой (1999) в московских детских садах. В ответ на вопрос: «Во что ты любишь играть?» пять процентов четырех–шестилетних детей вообще не смогли назвать ни одну игру. Четыре процента назвали компьютерные игры. Более четверти детей предпочли игрушки — в основном машинки, трансформеры, куклы Барби. Остальные упоминали ту или иную подвижную игру, но правила, ее смысловой стержень сформулировать смогли лишь единицы. Автор отмечает, что групповые игры практически совсем исчезли из детской жизни сегодняшнего поколения [1].

Современное общество, покончив с обычаями и традициями, оторвало отдельного человека от стабильности его повседневной жизни, разрушило его привычное отношение к вещам, к себе и другим людям, а значит, и к миру в целом. Человеческий мир таинственного, интимного, внутреннего безнадежно растворился, затерялся в информации и коммуникации, трансформировался в мир мерцающих смыслов, смешав понятия знак, смысл, символ. Расширяя возможности отдельного человека, социум обрушил на него гигантский поток информации, виртуальных образов массовой культуры.

При этом следует отметить, что каждая культура представляет собой систему символов, в явной или неявной форме, отражено социокультурное лицо эпохи. Именно символы задают основной принцип упорядочения общества, направляют и удовлетворяют высшие потребности человека.

Культурное развитие человека — есть, по мысли Е. Трубецкого, нераздельное и неслиянное единство двух естественных культур — личной и всеобщей [17]. Но творение личной психологической истории (в контексте универсальных смыслов, задаваемых культурой) возможно, только если ребенок органично и самостоятельно творит свой фантазийный мир в том психологическом пространстве, которое мать оставляет не заполненным своей заботой. Ребенок заполняет его естественным и единственно доступным ему способом. Маленький ребенок не умеет еще рисовать, чтобы передать свою мысль в изображении. Даже само изложение того, что он хочет сказать, протекает несвязно — обрывками. Ребенку нужно «нечто», из чего он может в своем воображении воспроизводить все, что нужно для удовлетворения его потребностей. С помощью этого «нечто» он рассказывает себе и своим близким все то, что для него важно, все то, что он сделал бы, если бы умел. Это «нечто» — небольшая



фигурка, иногда даже почти лишённая образа, как бы безликая. Но это тот материал, без которого не может обойтись ни одна детская игра, с тех пор как существует человечество [2].

Это «нечто», этот объект (игрушка) всегда продолжает оставаться частью реального мира, не являясь исключительно выдумкой ребенка. Но важно то, что в своих фантазиях ребенок сам присваивает функции такому объекту — бесконечно импровизирует и беспрестанно творит свою собственную магию. Ребенок выстраивает свой символический мир, то *психологическое пространство*, в котором чередой фантазий облекается в формы, соотносимые с формами реальных предметов или, иначе говоря, в котором строятся собственные фантазийные объекты.

И здесь мы обращаемся к Д. Винникотту. Изучая раннее детское развитие от стадии полной зависимости к постепенно растущей способности ребенка постигать и принимать реальность, его развитие от субъективного магического контроля к объективности и полноценному человеческому отношению, он описал состояние, которое занимает промежуточное положение между двумя этими полюсами [4]. Ученый назвал это состояние интермедиарным (промежуточным, потенциальным), а позднее переходным пространством, которое постепенно становится для ребенка нейтральным, позволяющим ему освободиться от давления постоянной необходимости все время сопоставлять внутреннюю и внешнюю реальность.

Д. Винникотт считал, что эта интермедиарная (промежуточная) область познания (между первичной творческой активностью и проекцией того, что уже было интроецировано, между первичным незнанием о зависимости и обязанности другому человеку и их осознанием) образуется из основополагающего феномена иллюзорных переживаний и фантазий ребенка [4]. В последующем развитии интермедиарная область познания (область непосредственного опыта) продолжается в феномене игры, в проявлении креативности (творческих способностей), а затем во взрослой жизни — в философии, искусстве и религии или «становится печатью сумашедствия» [22], когда, по Э. Вульффу, теряется способность субъекта включать свой единичный личностный смысл в смысловое поле социума [5].

### ПЕРВОЕ «НЕ-Я» РЕБЕНКА

Формирование промежуточного (переходного) пространства начинается тогда, когда в процессе непосредственного освоения своего тела ребенок вдруг сталкивается с чем-то, что не является частью его тела, но это «что-то» можно присвоить, обладать им, и это «что-то» доставляет несомненное удовольствие. Этим предметом может стать мягкая игрушка, кукла, какой-либо предмет, который почему-либо привлёк внимание ребенка, понравился ему и стал значимым.

Ребенок наделяет предмет особым значением. Д. Винникотт [4, с. 18] дает ему название «переходного объекта» и выделяет его основные свойства:

1. Младенец присваивает права на предмет, и мы соглашаемся с этим.

2. Объект вдохновенно любим или же изуродован до безобразия — ребенок будет одинаково нежно прижимать его к себе.

3. Объект не должен подвергаться никаким изменениям, если это не делает сам ребенок.

4. Он должен сохраниться при проявлении инстинктивной любви, ненависти или, в случае, если это характерно, прямой агрессии.

5. В то же время ребенку должно казаться, что от объекта может исходить тепло. Он может перемещаться, иметь структуру или делать что-то, доказывающее, что он действительно существует.

6. С нашей точки зрения, объект появляется извне, но с точки зрения ребенка это не так. Точно так же он не возникает изнутри, это не галлюцинация.

А.В. Запорожец указывает, что важнейшая особенность эмоции и ее существенное отличие от органических ощущений состоит в предметной отнесенности, адресованности к чему-то внешнему, взволновавшему человека, выведшему его из душевного равновесия. «В связи с этим в эмоциональных образах отражаются, наряду с изменениями внутреннего состояния субъекта, изменения жизненно важных для него предметов и явлений, также и сами эти предметы, явления, воспринимаемые и понимаемые с особой точки зрения» [8, с. 272].

Переходный объект — игрушка — это первое «не-Я» ребенка, часть внешнего материального мира, который как бы становится содержанием его внутреннего мира. Фантазии ребенка, направленные на переходный объект, делают его могущественным и оживляют его. Однако чтобы удерживать эти фантазии, сам объект должен оставаться неизменным. Плюшевый мишка, грязный и потрепанный, растерявший в процессе непрерывной эксплуатации глаза и уши, ни в коем случае не может быть заменен своим новым и чистым собратом, поскольку тот уже не несет на себе фантазий, не создает иллюзий. Даже небольшое изменение в переходном предмете разрушает его целостность и, следовательно, его магическое значение. Ребенок может даже начать бояться своего переходного объекта, если в нем вдруг появятся какие-либо изменения, которые не он сам с ним проделал. Все это подтверждает гипотезу Д. Винникотта о том, что переходной объект, будучи частью реальности материального мира, в тот же самое время удерживает на себе устойчивый фантазийный образ.

Часто ребенку его игрушка или переходной объект может представляться живым. В фантазиях своего владельца ожившая игрушка может уходить и возвращаться, проделывать какие-либо чудесные действия. Но



самое главное, что она делает — защищает от страхов, прежде всего от депрессивных страхов, несет своему хозяину удовольствие и успокоение, гармонизирует и спасает его от ощущения одиночества, когда мамы нет рядом. Потеря переходного объекта вызывает тревожное возбуждение и печаль. Потребность в переходном объекте усиливается, когда ребенка укладывают спать и во всех тех случаях, когда ребенок чувствует угрозу потери объекта любви. Потребность в специфическом объекте или поведенческом паттерне, установленном в самом раннем возрасте, может появиться в более позднем возрасте, когда угрожает депривация [4].

### «ИСТИННАЯ ИГРУШКА»

Чтобы ребенок легко мог творить свой символический мир, реальные предметы должны устойчиво сохранять и нести в себе главные существенные признаки игрушки. Однако этот аспект в научной среде остается по-прежнему не разработанным. Нам представляется, что термином «игрушка» сегодня обозначается чрезвычайно широкий спектр вариаций, часто даже и не отражающих подлинную сущность выделяемого нами феномена.

М.В. Осорина [13] предлагает пять базовых свойств, необходимых и достаточных, по ее мнению, чтобы человек мог превратить «нейтральный объект в истинную игрушку». Это:

а) сенсорно-перцептивная и эмоциональная привлекательность объекта, вызывающая удовольствие от непосредственного контакта с ним;

б) доступность овладения объектом, подчинения его игровым потребностям;

в) способность объекта должна служить средством удовлетворения ситуативных психологических нужд, а также решения возрастных задач развития человека;

г) особый социокультурный статус объекта (по сравнению с «серьезными» вещами), допускающий относительную свободу несанкционированных действий по отношению к нему;

д) способность быть объектом символических проекций для решения личностных задач играющего.

Исходя из обозначенных свойств, М.В. Осорина дает следующее определение истинной игрушки: «Игрушка — это привлекательный объект, доступный для овладения, воспринимаемый как объект для забавы, обладающий развивающим потенциалом и способный быть объектом для личностных проекций» [13].

Ни в коей мере не отрицая выделенных свойств игрушки, все же позволим себе до конца не согласиться с автором. На наш взгляд, самым важным, самым главным свойством истинной игрушки является следующее: предмет обязательно должен содержать в себе потенциал символа (многозначность), который и позволяет ребенку, во-первых, сбрасывать на него

собственную фантазию и во-вторых, одушевлять его (делать живым вследствие архаичности мышления ребенка). Напомним, что, в первую очередь, архаическое мышление проявляет себя в детском анимализме и антропоморфизме.

Следует уточнить, истинная игрушка всегда синкретична. Это особый, сложный объект, имеющий, во-первых, непосредственное отношение к миру материальных предметов. Она имеет сходство с предметом, который отображает, сама является образом предмета, является образом предмета и в значительной степени связана с материалом, из которого изготовлена, а поэтому требует своей формы, особой степени условности и обобщения. Во-вторых, игрушка входит в качестве особого символа в культуру и непосредственно принадлежит миру культуры, где она выступает как культурно-значимый образ, как канал передачи ценностей культуры, как культурно заданные поведенческие сценарии. И наконец в-третьих, игрушка предстает как одна из констант существования детства, как его знаково-символическая форма и как символ обладания детством. Игрушка вводит человека в знаковый мир и в то же время она является неким тайным магическим входом в фантазийный мир ребенка, в образно-символьный мир бессознательного. Это некий портал, потаенно-интимный вход в культуру. Немаловажно, что игрушка напрямую относится к индивидуально-психическому миру человека, в котором она тайно или явно присутствует в течение всей его жизни, неизбежно порождая свое особое психологическое пространство.

На наш взгляд, критериями, которые позволяют раскрыть понятие «**истинная игрушка**», в первую очередь, являются синкретизм исследуемого объекта и способность объекта выполнять магическую функцию. Иначе говоря, это и есть главные существенные признаки игрушки — исторически заложенный в ней синкретизм и традиционно хранящаяся в ней магическая функция, порождающая детский мир волшебства. Игрушка — это, в первую очередь, не что иное как форма существования ценностей культуры.

С этой точки зрения, понятие «истинная игрушка» наполняется следующим содержанием. Предмет приобретает статус истинной игрушки, если он обладает магической функцией — содержит в себе потенциал символа (многозначность), позволяющий не только одушевлять предмет, но, главное — сбрасывать на него свой единственный (в смысле авторский, присущий только ему) фантазийный образ в контексте универсальных смыслов, задаваемых культурой, и включать его в собственную психическую жизнь.

Напомним, что природа символа заключается в множественности его интерпретаций — он богат своим содержанием, допускает бесконечную вариативность прочтения, тогда как знак — всегда однозначен и монотонален. Символ — это всегда указательный жест в сторону смысла. Как отмечает Н.В. Кулагина, «символ выступает как универсальное средство регуляции



духовно-практического опыта, позволяя субъекту в ходе взаимодействия с реальностью обнаруживать и актуализировать смыслы целостного бытия, не объективируемые и не осознаваемые, в рационально знаковых формах» [10, с. 6].

Сходное понимание символа как живой, органической сущности, «выполняющей роль передатчика и трансформатора психической энергии», мы находим у Э. Эдингера — одного из ярких представителей школы юнгианского анализа. Он рассматривает символ как продукт спонтанной деятельности архетипической психики. *Символ невозможно изготовить, его можно только открыть, поскольку он всегда «указывает на нечто, в принципе неизвестное, на некую тайну»* (курсив наш) [19, с. 135].

В контексте всего вышеизложенного нам представляется возможным в первом приближении обозначить механизм выхода ребенка в пространство культуры через игрушку. Игрушка обнаруживается ребенком впервые именно в эмоциональном пространстве отношений диады мать — ребенок. Игрушка появляется в жизни ребенка прежде, чем игра, и в том пространстве, которое мать оставляет незаполненным своей заботой. Ребенок в фантазии выстраивает отношения со своим переходным объектом (первой игрушкой) — отводит ей роль «ребенка», сам при этом становясь «мамой». Игрушка позволяет реализовать отношение ребенка к матери. Назначение и смысл игрушки тогда заключаются в том, что она, встраиваясь в психическую жизнь ребенка и становясь средством его развития, одновременно является формой существования ценностей культуры, является *текстом* для ребенка. Текст — это то, что может быть опознано как определенная система смыслов и то, что может быть понято. Представляется, что именно отношения (в диаде мать — ребенок) становятся формой передачи ценностей культуры.

Образцы поведения, по Л.С. Выготскому (1984), не даны в культуре, а лишь заданы. Очевидно, ребенок должен их открыть для себя и апробировать в своей детской жизни, что требует достаточных временных затрат.

### «СУРРОГАТНЫЕ ИГРУШКИ»

Теперь имеет смысл, на наш взгляд, ввести еще одно понятие — «суррогатная игрушка». Здесь важен следующий момент: отличие истинной игрушки от суррогатной порой даже не сразу бросается в глаза. К категории суррогатной игрушки можно отнести предмет, являющийся непосредственно *только знаком* (характеристика которого — однозначность и моночитаемость). Этот предмет также позволяет ребенку одушевлять его, но только сбрасывать на него не свой единственный фантазийный образ, а уже жестко заданный конкретный образ в контексте социальных значений, определяемых массовой культурой.

Однако суррогатная игрушка — это совсем не то, что А.Н. Леонтьевым (1983) было названо квази-игрушкой, игрушкой, назначение которой четко predetermined. Например, игрушка-акробат — вращающийся на турнике человек. Ребенок с восторгом смотрит на него некоторое время, выполняет ряд заданных действий, однообразие которых быстро приводит к потере интереса, и ребенок забрасывает игрушку. Но если ребенок догадывается отделить акробата от турника, то есть ломает квази-игрушку, тогда-то и начинается фантазирование — квази-игрушка может приобрести статус истинной игрушки.

Суррогатная игрушка — это шаг в направлении массовой культуры. Когда ребенок постоянно играет с суррогатной игрушкой, у него уже нет никакого права на придумывание собственной игры. Суррогатная игрушка отлучает детскую игру от мира культуры в целом, от живого человеческого общения. Это шаг выхолащивания из мира детства волшебства фантазий и чудесных превращений. Так, например, старая добрая игра в «дочки-матери» в наши дни трансформировалась в игру с куклой Барби. Ключевое слово здесь «кукла». Это и будет для нас отправным моментом анализа суррогатной игрушки.

Кукла пришла в мир детской игры из глубокой древности — из мира священных ритуалов. Созданная в древности по образу и подобию человека, кукла является вместилищем души и средоточием жизненной энергии. Как отмечает М. Тендрякова (2000), научный сотрудник Института этнологии и антропологии РАН, первобытные маги и средневековые чародеи использовали в своей практике фигурки из воска, дерева, глины, с их помощью наводили порчу и лечили. Современные куклы представляют собой дальних родственниц древних антропоморфных фигурок, домашних божков и талисманов. Маленькие девочки у многих северных народов по-прежнему играют у куклы, сохранившие свои сакральные (магические) функции: чем старше кукла, чем большее число раз переходила она от матери к дочери, тем больше ее сила, тем вернее она оберегает свою хозяйку от злых духов, помогает со временем стать матерью и хранительницей домашнего очага [15].

Этнологи, педагоги, культурологи и философы часто рассматривают куклу как одно из воплощений второго «Я» человека. Отмечается, что играя, ребенок наделяет куклу качествами, свойствами, умениями, которые не прочь бы иметь сам, и что главное, кукла — это некий агент и доверенное лицо ребенка, действующее от его имени в созданных им игровых мирах.

Кукла Барби появилась в 60-х годах XX века. Она значительно отличалась от существующих до этого времени кукол и сразу же стала «массовой» куклой. С момента ее появления на прилавках магазинов, она начала стремительно менять свое «амплуа»: Барби-невеста, Барби-принцесса, Барби-русалка, Барби на охоте, она же на вечеринке и пр. Более того, появились



темнокожие Барби, а также Барби-инвалид, сидящая в кресле-каталке, и даже беременная Барби. Причем востребованность и многоликость этой куклы способствовала возникновению мощной индустрии Барби — ее имущество по-прежнему постоянно увеличивается: новые костюмы, мебель, катер, самолет, лошадь, косметические средства, аксессуары, кукольный дом, а так же бойфренды, жених Кен, малыш-пупсик и пр. Эта кукла со всем своим «приданым» стремительно завоевывала мировой рынок — теперь она продается во многих странах. Неудивительно, что она появилась и в России. На наш взгляд, кукла Барби — есть яркое проявление суррогатной игрушки.

Психологический анализ этой игрушки, проведенный В.В. Абраменковой, М. Тендряковой, Л.И. Элькониновой и другими исследователями, очень точно отражает сущность модной куклы. М. Тендрякова пишет, что в игре с Барби с обезоруживающей непосредственностью представлена вся шкала ценностей, присутствующих во взрослом мире, только в более закамуфлированном виде. Дети должны усвоить, что хорошо и к чему следует стремиться. Хорошо — это красивый дом с бассейном, бойфренд и коктейли, профессия манекенщицы или модельера... Барби уже не просто милая кукла, но олицетворение целого образа жизни, согласно которому надо жить красиво и без проблем, ориентироваться на то, что престижно и модно, и успеть взять от жизни все и т.д. [15]

Несмотря на атрибутивно-аксессуарное многообразие, жизнь Барби в процессе игры ребенка, последовательность действий ребенка и куклы жестко регламентированы. Барби, по мнению В.В. Абраменковой, не переживает, не конфликтует, не преодолевает трудности и не мечтает о чем-то недостижимом [1]. В мире Барби нет накала страстей, отсутствует зона неизвестности, которая ужасает и манит одновременно, в этом мире живут только неодушевленные предметы и не слышны голоса вещей.

Маленькая девочка теперь уже не баюкает куклу и не придумывает с ней свои наивные истории. А значит, теперь неизбежно выпадают очень важные стороны человеческой жизни: не простирается психологическое пространство ребенок — игрушка, не развивается самостоятельность мышления, не воспроизводится в воображении все то, что нужно для удовлетворения потребностей. Ребенок не импровизирует и не творит магию собственного символического мира. Предельно алгоритмизированная игра обедняет фантазийную сферу ребенка. Игровой программой продумано все до мелочей: что будут делать ребенок и кукла? Как? В какое время?

Известно, что ножки знатных китайок, чтобы искусственно затормозить их рост, обували в специальные деревянные колодки. И эти ножки со временем становились маленькими, но похожими на копыта... Душа ребенка растет не менее бурно, чем его тело, но если не дать ей простора, она все равно будет расти, но только с искривлениями и деформациями.

М. Тендрякова (2000) отмечает, что даже такой интимный процесс как конструирование своего второго «Я» при помощи куклы Барби-индустрия не оставила без внимания. Предусмотрен стандартный набор кукольно-детских мордашек, которым по заказу придается сходство с их будущей хозяйкой: цвет глаз, цвет волос, кудрявые или прямые, светлые или темные... Схватывая внешний антураж, ребенок с радостью принимает мультиплицированный образ куклы, медленно и незаметно отказывается от самого себя, от своей подлинной сущности и начинает жить чужой жизнью, жизнью куклы Барби.

Кукла Барби — это, несомненно, тоже кукла, но условия организации игры с ней — это те же «ограничения степеней свободы». Символ куклы, отразившись в кукле Барби, раскололся на отдельные кусочки — превратился в знак, утратив свою многозначность. Таким образом, суррогатная игрушка — это уже форма существования ценностей массовой культуры и это для ребенка тоже текст.

Совершенно очевидно, что кукла Барби живет своей жизнью исключительно в социально-телесном пространстве, и это также та самая идеальная форма (по Б.Д. Эльконину [21]), «понятая» ребенком через игрушку как образ совершенной взрослой жизни. При этом простота исполнения и массовость игры с модной куклой делает «героями нашего времени» именно благопристойную Барби и ее друга Кена, тогда как беззаветная дружба, любовь и преданность любых сказочных героев становятся только атрибутами сказки наравне с волшебством.

Роскошь Барби затмевает для ее маленькой хозяйки куда менее очевидные ценности, которые ненавязчиво «зашифрованы» в сказках, легендах, мифах, в архетипических образах добра и зла, счастья и потерь, жизни и смерти и которые, прорастая в человеческом сознании (или бессознательном?), связывают в единую цепочку прошлое и будущее человечества.

В этом ключе чрезвычайно интересны данные К.Л. Лидина, полученные в процессе психосемантического анализа кукол Барби образцов 1960—2004 годов. Обнаружено, что «эволюция образа этой игрушки в течение сорока пяти лет протекала в направлении от слабых, сдержанных эмоций радости-гордости, умиления, скромности — к эмоциям возбуждения и агрессии, которые по своей интенсивности (*в настоящее время*) уже приближаются к истерическому и фанатическому невротам» [12, с. 139].

Фраза о том, что современный (цивилизованный) человек самым парадоксальным образом оказался вне культуры, сместил сам факт ее существования во вне себя, изгнал ее из собственной души, — стала сегодня расхожим клише. Однако история развития человечества свидетельствует: когда потеряны культурные корни — потеряна душа человека, а значит его будущее — бесперспективно. Ведь культура, в ее широком понимании и значении — это всегда незабываемый остов, обладающий созидательной мощью, тогда



как бескультуре (бытие вне культуры) — всегда имеет разрушающее воздействие.

Когда же ось вертикальной размерности (культуры) пересекает горизонтальную плоскость социальной жизни, у человека в любом возрасте появляется перспектива погружения в глубину — наступает психологическое время «*kaïros*», время символической жизни. Способность субъекта включить свой единичный личностный смысл в пространство универсальных человеческих смыслов подтверждает ощущение принадлежности к своей культуре и всегда возвращает обретение смысла нарушенной психике.

Традиционно игрушка рассматривается в контексте детской игры как инструмент, как средство развития ребенка. Мы полагаем, что следует все-таки сместить акцент на то особое пространство, которое возникает при взаимодействии ребенка с игрушкой. Именно это пространство (переходное, потенциальное, интермедиарное, по Д. Винникотту, — пространство, изначально незаполненное заботой матери) задает психологическую феноменологию игрушки и определяет поиск методологического и методического аппарата для проверки гипотезы, обозначенной Б.Д. Элькониным, — об основаниях симптомов неблагополучия, задающих базовую проблематику проектирования детской жизни [21].

в современном мире: Материалы Всероссийской научно-практической конференции / Под науч. ред. О.А. Белобрыкиной, О.А. Шамшиковой. — Новосибирск: Изд. НГПУ, 2006. — С. 129–140.

13. Осорина М.В. К построению психологической концепции игрушки / Электронный вариант материалов III Съезда РПО «Психология и культура». — СПб, 2003.
14. Смирнова Е.О. Коза, которая поет. — [http://wsyachina.narod.ru/psychology/fine\\_](http://wsyachina.narod.ru/psychology/fine_)
15. Тендрякова М. Новые дочери-матери // Педология. Новый век. 2000. № 2.
16. Тендрякова М. Время в зеркале детской игры // Педология. Новый век. 2000. № 6.
17. Трубецкой Е.Н. Избранные произведения. — Ростов-на-Дону: Феникс, 1998.
18. Фромм Э. Человек для себя. — Минск: «Харвест», 2003.
19. Эдингер Э.Ф. Христианский архетип. Юнгианское исследование жизни Христа. — М.: ИНФРА-М, 2000.
20. Эльконин Д.Б. Избранные психологические труды. — М.: Педагогика, 1989.
21. Эльконин Б.Д. Кризис детства и основания проектирования форм детского развития // Вопросы психологии. 1992, № 3-4. — С. 7–13.
22. Эльконинова Л.И., Антонова М.В. Специфика игры с куклой Барби у детей дошкольного возраста // Психологическая наука и образование. 2002. № 4. — С. 38–52.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Абраменкова В.В. Игры и игрушки наших детей: забава или пагуба? Современный ребенок в «игровой цивилизации». — М.: Даниловский благовестник, 1999.
2. Бартрам Н.Д. Игрушка // Печать и Революция. 1926. № 5.
3. Белобрыкина О.А., Шамшикова О.А. Игрушка как переходный объект // Социально-педагогические, психологические и философские аспекты формирования личности в культуре современной России». — Бирск: БирГСПА, 2006. С. 199–207.
4. Винникотт Д. Игра и реальность. — М.: Институт Общегуманитарных исследований, 2002.
5. Вульф Э. Перечеркнувшая себя интенциональность: бред как попытка субъекта изъять себя из общественных отношений и истории // Независимый психиатрический журнал. 1994. № 2. — С. 5–13.
6. Выготский Л.С. Собрание сочинений. В 6 т. Т. 4. — М.: Педагогика, 1984.
7. Выготский Л.С. Психология развития как феномен культуры. — М.-Воронеж: НПО «МОДЭК», 1996.
8. Запорожец А.В. Избранные психологические труды. — М.: Педагогика, 1991.
9. Козловский В.П. Культурный смысл: генезис и функции. — Киев: Наукова думка, 1990.
10. Кулагина Н.В. Символ как средство мировосприятия и миропонимания. — М.-Воронеж: НПО «МОДЭК», 1999.
11. Леонтьев А.Н. Избранные психологические произведения: В 2-х т. — М.: Педагогика, 1983.
12. Лидин К.Л. К вопросу о психологической экспертизе игрушек (на примере куклы Барби) // Развитие человека