

Анна Юрьевна ГУСЕВА / Anna GUSEVA

| Дубль-мир: аксиология и типология игрушки / Double-world: Axiology and Typology of the Toys |

Анна Юрьевна ГУСЕВА / Anna GUSEVA

*Российский государственный гидрометеорологический университет (РГГМУ), Санкт-Петербург, Россия
Доцент кафедры социально-гуманитарных наук, кандидат философских наук**Russian State Hydrometeorological University, Saint-Petersburg, Russia
Department of Social and Humanitarian Sciences, Associate Professor, Ph.D.
A-Guseva@yandex.ru*

ДУБЛЬ-МИР: АКСИОЛОГИЯ И ТИПОЛОГИЯ ИГРУШКИ

DOUBLE-WORLD: AXIOLOGY AND TYPOLOGY OF THE TOYS

В статье предпринято исследование мира игрушечных вещей как сложной системы, выражающей многообразные ценностные смыслы. Рассмотрены традиционные типологии и классификации игрушек; предложены типологии, опирающиеся на философско-эстетические основания. В противоположность архетипическим игрушкам, существование которых признается игрушковедами, постулируется существование игрушек-«кенотипов» (термин М.Н. Эпштейна), представляющих собой инновационную кристаллизацию опыта в вещественной форме, «прообраз возможного». Различение «архетипических» и «кенотипических» игрушек отражает взаимодействие традиций и инноваций в культуре. Осмыслена специфичность мимезиса в мире игрушки. Игрушка понимается как универсальная модель, актуализирующая реальные, а не декларируемые ценности культуры. Высказано предположение, что синкретизм игрушки позволяет сохранять и поддерживать некоторые особенные формы восприятия (синестезию).

Ключевые слова: игрушка, игра, кукла, радость, архетипы и кенотипы, телесность, синкретизм, экологическая культура, эстетическая потребность.

The world of toys as system expressing diverse valuable meanings is undertaken. Traditional typologies and classifications of toys are offered, the typologies leaning on the philosophical and esthetic bases are presented. «Kenotypic» (M. N. Epstein's term) toys, representing innovative crystallization of experience in a material form, «a prototype possible» are shown. Distinction between archetypic toys and kenotypic toys reflects interaction of traditions and innovations in culture. Specificity of a mimesis in the world of a toy is comprehended. The toy is understood as the universal model expressing the real culture values, but not declared ones. We assume that syncretism of a toy allows to keep some special forms of perception.

Key words: Toys, game, dolls, pleasure, archetypes and kenotypes, corporality, syncretism, ecological culture, esthetic requirement.

Игрушка – универсальная модель, с ее помощью возможно создать или воссоздать любые объекты, в том числе и исключительно имажинативные. Что такое, например,

трансформер? Модель киборга, человека-машины, который пока реально не создан. В мире игрушек вполне может существовать и вещественный (но неодушевленный) кентавр или козлоконь. В сказке



Анна Юрьевна ГУСЕВА / Anna GUSEVA

| Дубль-мир: аксиология и типология игрушки / Double-world: Axiology and Typology of the Toys

Г.-Х. Андерсена «Соловей» один из мотивов – «соревнование» настоящей и механической птиц, но механический соловей был моделью, повторением соловья живого. Иначе говоря, игрушка – особым образом организованное подражание, мимезис.

Своеобразие структур подражания по сравнению с объектом, которому подражают, небесполезно осмыслить. Во-первых, это копирование, но «уплотненное», «концентрированное», дополненное отсутствующими в объекте подражания смыслами (или такое подражание, которое, будучи по необходимости уже не оригиналом, а интерпретацией, имеет особенные смысловые акценты; в то же время некоторые черты могут быть исключены из модели как не необходимые; пример – манекен, изображающий человека).

Во-вторых, так как мимезис есть способ познания¹, то правильность отображения и возможность узнавания прообраза в моделирующих миметических структурах становится источником особых когнитивных удовольствия и радости для создателя или наблюдателя: даже то, «на что смотреть неприятно, изображения того мы рассматриваем с удовольствием, как, например изображения отвратительных животных и трупов»². Кроме того, чрезвычайно важно, что мимезис свойственен человеку «по природе». Аристотель считает, что люди «тем отличаются от прочих животных, что наиболее способны к подражанию»³. То есть человек не может не подражать, опредмечивая через подражание креативный потенциал личности.

Очевидно, что «всякое подлинное подражание является преобразованием», как пишет Г.-Г. Гадамер⁴, и это в полной мере касается мира игрушек. Подражание в игрушечном мире серьезно от-

личается от абстрактного «абсолютного удваивания», полного копирования черт того, чему подражают.

Представление об игрушке обычно оказывается представлением о подчиненном и «до дна» освоенном, безопасном предмете – предмете, которым можно играть. Игрушечный мир воспроизводит образ некоего идеального, свободного от нечистоты, бессвязности и беспорядка, мира. Даже если кукла делается из буквально грязного, только что вырванного из земли пучка травы, образ, который она создает, идеален, это «образ должного», а не «образ сущего»⁵. Такой образ больше связан с «миром горним», чем с «дольным». Игрушечный мир благоустроен, гармоничен. То, что он в своем вещественном воплощении абсолютно подчинен своему владельцу, делает «общение» с игрушкой комфортным, безопасным и радостным. Игрушка – способ почувствовать себя демиургом. «Я совершенно не помню никаких детей, зато отлично помню форму моего обруча, даже винтики, соединявшие концы дерева, и то, как я научился запускать обруч, чтобы, катаясь, он сам возвращался ко мне. Может, потому, что предметы подчинялись мне беспрекословно, а живые существа обладали собственной волей, слишком непокорной?» – риторически спрашивает С. Лем⁶.

Еще одна особенность игрушки как миметической структуры связана с ее функцией в онтогенезе. Человек не может не подражать, и первым

⁵ Здесь возможно возражение – а как же игрушки «ужасные», вроде «отрубленных рук» и «выпадающих глаз», которые должны пугать? Неужели ужас, который они способны вызвать, ненастоящий? Образ ужаса в них особый – это ужас «понарошку», его «ослабленная бацилла». Это игрушки для страха ради смеха. Однако проблема в другом. Такие игрушки обычно включены в ситуацию, где один человек – владелец игрушки, – пугает другого, подчиняя его таким способом задуманному для него «антирадостному» настроению, манипулирует чужим сознанием, то есть пытается превратить другого в свою игрушку.

⁶ Лем С. Высокий замок // Лем С. Собрание сочинений в 10 т. М., Текст, 1994. Т. 5. С. 203.

¹ Уже Аристотель говорит о том, что первые знания люди получают путем подражания (см. Аристотель. Об искусстве поэзии. М., ГИХЛ, 1957. С. 48).

² Аристотель. Об искусстве поэзии. М., ГИХЛ, 1957. С. 48.

³ Там же. С. 49.

⁴ Гадамер Г.-Г. О праздничности театра // Актуальность прекрасного. М.: Искусство, 1991. С. 164.



Анна Юрьевна ГУСЕВА / Anna GUSEVA

| Дубль-мир: аксиология и типология игрушки / Double-world: Axiology and Typology of the Toys

подражанием оказывается подражание в игре. В материальной форме такое подражание выражено игрушкой. Игрушка – первый из предметов, через который в природную физическую данность встраиваются культурные смыслы.

Как один из первых доступных ребенку артефактов, игрушка кажется взрослому совершенно понятной, хотя в действительности это не понятность, а привычка, признание ценностной системы, «означенной» игрушкой. С другой стороны, понимание того, что игрушка как первый предмет, который принадлежит ребенку, «впечатывается» в психику, позволяет использовать ее с определенными педагогическими целями, делает игрушку инструментом рационального постижения мира. Функциональное удовольствие, доставляемое игрушкой, задает положительную эмоциональную оценку рациональной познавательной деятельности. При этом игрушечной вещи, как уже сказано, необязательно быть подробной копией вещи полезной для того, чтобы создать ее образное представление. Р. Декарт писал: «Гравюры, представляющие собой несколько капель чернил, разлитых там и сям по бумаге, дают нам образные представления о лесах, горах, людях и даже сражениях и бурях... Одним словом, во многих случаях, чтобы получить совершенное изображение и лучше представить предмет, нужно, чтобы изображение не походило на этот предмет»⁷. Отмеченная Декартом закономерность справедлива и по отношению к игрушке, воздействующей одновременно и на эмоциональное, и на рациональное в человеческой психике.

Еще одна особенность «игрушечного мимезиса» заключается в том, что представление об игрушке связано с ожиданием особой радости, которую возможно экзистенциально объяснить удовольствием от идеального «совершенства» игрушечного мира. «Совершенство» в кавычках, так как оно своеобразно. Игрушка не обязана быть со-

вершенной в том смысле, в каком совершенна античная скульптура. «Телка» Мирона – полное, совершенное подражание, но с ним невозможно играть. Венера Милосская прекрасна, а игрушка – забавна. Дети не любят игрушки, похожие на Венеру в своей «формально-содержательной» законченности. Ребенок не будет играть с уменьшенной копией античной статуи не потому, что понимает ее особый культурный смысл, а потому, что совершенство прекрасного не позволяет домысливать себя и не требует активного действия по своему преобразованию. Еще один очевидный пример – большие (в рост ребенка) говорящие, хлопающие глазами, передвигающие ноги и «подделанные» под человеческий облик куклы, тоже своего рода «совершенные» – дети теряют интерес к ним сразу после того, как обладатель подобной игрушки продемонстрировал ее всем важным для него окружающим и получил от них «рецензию» на факт обладания диковинкой⁸. Эти куклы нефункциональны как игрушка, потому что «вещественно самодостаточны». Им не надо пришивать оторванные конечности – их просто нельзя оторвать; для детской игры в них ничего нельзя переделывать. И наоборот, несчастный плюшевый заяц, промокший под дождем, необходимо нужен в игре.

Игрушечное совершенство есть не совершенство прекрасного, а, скорее, «совершенство» комического. Знакомое с детства стихотворение Агнии Барто о медвежонке с оторванной лапой очень точно описывает реальную ситуацию – для детей любимая игрушка не та, что совершенна, а та, что «нуждается» в ребенке. Чтобы спровоцировать игру, она должна быть не самодостаточной, а незаконченной, требующей завершения в действии

⁸ Можно предположить, что светские забавы восемнадцатого-девятнадцатого веков, берущие начало от андроидов Герона Александрийского и автоматов Ж. Вокансона, потеряв по разным причинам популярность у взрослых, выродились в бездарные куклы, предназначенные взрослыми для детей, но детям не слишком интересные. В качестве примера вспомним куклу наследника олешинских трех толстяков.

⁷ Декарт Р. Рассуждение о методе. М., 1953 // Лекции по истории эстетики. Кн. I. Л., 1973. С. 108.



Анна Юрьевна ГУСЕВА / Anna GUSEVA

| Дубль-мир: аксиология и типология игрушки / Double-world: Axiology and Typology of the Toys

вещью, то есть вещью, «находящейся в конфликте» с собственным обликом – но не с функцией игрового предмета.

Игрушечная вещь создает своего рода анклав радости в мире вещей. Вероятно, условием для этого служит изначальный синкретизм игрушки. С одной стороны, она передает информацию очень доступным способом – в самой игрушечной вещи, ее «теле» моделируется облик другой вещи, но в конкретном контексте социокультурной ситуации моделируются отношения с ней. В этом некоторое ее «гносеологическое преимущество» перед иными артефактами, служащими именно для передачи информации (перед книгой или диском и т.д.). Благодаря игрушке для ребенка возникает диалог природного и культурного, в котором он начинает осваивать ценностную систему культуры. Иначе говоря, вещественность игрушки есть первый шаг трансцендирования. С другой стороны, синкретизм игрушки разворачивается через ее одновременное присутствие во вкусовом, осязательном, обонятельном, акустическом, визуальном социальных пространствах.

Вопрос Ж. Бодрийера: можно ли классифицировать «мир вещей, меняющийся на глазах, возможно ли создать его дескриптивную систему», поскольку «любая такая классификация может показаться едва ли не столь же случайной, как алфавитный порядок»⁹, получает ответ: «Описание системы вещей невозможно без критики практической идеологии этой системы. На уровне технологии противоречия нет: здесь у вещей есть только их прямой смысл. Гуманитарная же наука может быть лишь наукой о смысле и его нарушении – о том, каким образом связная система техники диффундирует в бессвязную систему быта... То есть, в итоге, о том уровне, где действует не абстрактная связность системы вещей, а ее непосредственно переживаемая противоречивость»¹⁰. Вопрос о том, какие бывают игрушки, обязательно возникает пе-

ред исследователем игрушечного мира. Попробуем высказать наиболее очевидные версии ответа. Конечно, это окажутся, в основном, эмпирические классификации – в силу специфики материала.

Производители и продавцы игрушек часто опираются на классификацию на основании материала: игрушки из ткани, из дерева, из металла, из пластмасс и т. д. Этот подход к «системе игрушек» представлен в разнообразных прейскурантах, каталогах и рекомендациях об игрушках для детских учреждений. Нечто подобное можно встретить и в историко-культурологической литературе, особенно в исследованиях игрушки традиционного общества. Еще на рубеже XIX-XX веков в антропологических и искусствоведческих работах об игрушках предлагались способы их разделения по группам для удобства исследовательской работы.

Педагоги применяют классификации игрушек по разным возрастным группам – до года, от года до трех, от трех до пяти и т.п.; этому вопросу посвящено множество изданий¹¹. Заметим, что авторы подобных рекомендаций часто как будто находят «по ту сторону пола», так как деление игрушек на «мальчиковые» и «девчачьи» отсутствует. Возможно, существование игрушек для мальчиков и игрушек для девочек настолько очевидно, что не требует описания в ГОСТах и методических

¹¹ См., например: Ершова О.Г, Игрушки: Пособие для продавцов. М., Госторгиздат, 1948; Игрушки деревянные и музыкальные. Каталог. Росместпромиздат, 1961; Игрушки и игры. Каталог-прейскурант. Л., МЛП РСФСР, Росигрушка, 1972; Игрушки из бумажно-древесных масс и папье-маше. Каталог. М., КОИЗ, 1959; Игрушки из пластических масс. М., Минместпром РСФСР, 1961; Игрушки из ткани. Каталог. М., Госместпромиздат, 1961; Игрушки резиновые. Каталог. Л., Внешторгиздат, 1967; Игрушки. Список образцов игрушек, рекомендованных к производству. М., Учпедгиз, 1956; Игрушки и пособия для детского сада // Под ред. В.М. Изгаршевой. М., Просвещение, 1982; Педагогические рекомендации к созданию игрушек для детей раннего возраста: Проект Мин. просвещения СССР. Упр.по дошк.воспит. НИИ дошк.воспит. АПН СССР, ВНИИ игрушки Мин.легкой пром-ти СССР. М., Б.и., 1983; и т.д.

⁹ Бодрийер Ж. Система вещей. М. Рудомино, 1995. С. 3.

¹⁰ Там же. С. 9.



Анна Юрьевна ГУСЕВА / Anna GUSEVA

| Дубль-мир: аксиология и типология игрушки / Double-world: Axiology and Typology of the Toys

рекомендациях, но «в экзистенциальном ключе» следует разделить детские игрушки по этому признаку. Перечисление гендерных игрушечных стереотипов не может быть абсолютно полным, еще и потому, что в некоторые «мальчишковые» игрушки часто играли и девочки: например, игры-конструкторы советских времен. Показательные примеры игрушек для девочек – куклы и «кукольный дом». Игрушки для мальчиков – это лошади, машинки, паровозы и т. д., солдатики, военные игрушки. В игрушечном мире некоторые особенности гендерной ориентации выявляются, пожалуй, даже более очевидно, чем в отношениях с «взрослыми» вещами. Часто, если мальчик больше любит играть в куклы, чем в машинки, ситуация вызывает у окружающих взрослых не просто недоумение – скорее, некие смутные опасения по поводу будущего этого ребенка. Очевидность «половой оппозиции» в игрушечном мире выявляет освоение социальных ролей. «Типичная» мальчишеская игрушка – солдатик, – лишь отчасти является функциональным аналогом девчоночьей куклы, – только потому, что это модель человеческого тела. «Модификации» телесности различны – для девочек кукла прежде всего тело-физис, ее надо одевать, кормить и укладывать спать. Для мальчиков солдатик – скорее социальный «кирпичик», он «обязан» участвовать в «военных действиях». Но, с другой стороны, кукла Барби предлагает модель поведения вполне успешной современной женщины, которая не слишком похожа на беспомощного пупса – это явное свидетельство изменения гендерных стереотипов.

Детские игрушки, не имеющие «половой принадлежности», зачастую называют «игрушками первого детства» - погремушки, пирамидки и т.д. Так, в оглавлении книги «История игрушек» Р. Д'Аллеманя¹² названы следующие «классы» игрушек: игрушки первого детства (погремушки, мячи, флажки), дешевые современные игрушки (животные, простые механические игрушки), куклы и

дома для них, солдатики и военные игрушки, механические игрушки и игрушки с движением (автоматы, марионетки, театр теней), игрушки и оборудование для физических упражнений и развития любознательности (волшебный фонарь, калейдоскоп, воздушные змеи и модели – летающие и плавающие). В этой попытке классификации очевидно акцентирован технологический момент.

В статье этнографа и антрополога В.Н. Харузиной, опубликованной в 1912 году, приведена типология Росса, описывающая игры детей Квинсленда. Она построена именно как типология игр: из шести разделов, посвященных игровым действиям, один отведен играм с игрушками. Росс называет группы игр: рассказывание сказок, «реалистические» ролевые игры, прятки и загадки, мерянье силами, имитационные игры (изображение повадок животных) и игры с игрушками¹³. В примечаниях к статье В.Н. Харузина привела еще одну классификацию – разделение игрушек на группы, предложенное Luschan'ом при каталогизировании предметов Зоннебергского Музея: куклы, трещотки, погремушки, оружие в уменьшенном виде, змеи, волчки, мячи, другие игрушки¹⁴. Нечто подобное предлагает и Е.А. Покровский в классической книге о детских играх. В главе «Игры с игрушками» он указывает такие группы народных игрушек: погремушки, бубны, свистульки, соловьи, гармошки, пищалки, дудки, кубари, волчки, вертушки, фурчалки, трещотки, змеи, механические игрушки, куклы, лошадки, тележки¹⁵.

Приведенные способы деления игрушек на группы эмпиричны и неполны, но возможно ли в принципе построить полную теоретическую типологию, основанную на неких существенных чертах игрушек? Проблема создания игрушечной типологии осложняется еще и тем, что игрушка служит

¹³ Харузина В.Н. Игрушки у малокультурных народов // Игрушка. Ее история и значение. М., 1912. С. 65-139.

¹⁴ Там же. С. 65-139.

¹⁵ Покровский Е.А. Детские игры, преимущественно русские. М.: ТЕРРА; «Книжная лавка – РТР», 1997. С. 74-106.

¹² D'Allemagne H. R. Histoire des jouets. Paris. 1902.



Анна Юрьевна ГУСЕВА / Anna GUSEVA

| Дубль-мир: аксиология и типология игрушки / Double-world: Axiology and Typology of the Toys

моделью, знаком, заместителем «полезной» вещи, и наоборот – «полезная» вещь может стать игрушкой, как автомобиль для автолюбителя.

При «диахроническом» взгляде на мир игрушки заметно, что многие культуры, отдаленные друг от друга в пространстве и времени, имеют похожие предметы для детской игры. Несколько показательных примеров:

1) Покровский приводит изображения древнеегипетских игрушек – простейших устройств с противовесом, у которых двигаются некоторые детали¹⁶. Одна из этих игрушек – крокодил с движущимися челюстями. Такая же игрушка фигурирует в каталоге аукциона Сотби за 1985 год под названием Alligator-Clamp (лот № 1544)¹⁷. Устройство игрушечного крокодила не изменилось за несколько тысячелетий.

2) В книге Э. Герцика токарные куклы-«пеленашки» из Чехословакии по форме и цвету – аналог точеных японских кукол, изображения которых расположены на соседних страницах¹⁸. Этот факт можно объяснить единством технологии, однако в нем, как представляется, сказывается и единство детской потребности в игре, схожей у европейских и японских детей.

3) На фресках, найденных археологами в Помпее, есть изображения детей, играющих в кубики – почти такие же, как сегодня продаются в игрушечных магазинах¹⁹.

Приведенные примеры заставляют согласиться со словами Е.А. Покровского: «...детский инстинкт везде выбирает для игры одно и то же, и

притом возможно простое по своему устройству»²⁰ и мыслью В.Н. Харузиной: «человечество в целом, очевидно, выработало определенное количество типов игр и игрушек. Как и в других областях культурной деятельности человека, и тут ярко проявляется единство человеческой психики на всем пространстве земного шара»²¹. Вероятно, дело в том, что первичные витальные потребности человека остаются неизменными, и для их простейшего удовлетворения нужен сравнительно небольшой ассортимент артефактов. В производстве игрушек, в том числе и массовом, в течение тысячелетий сохраняются уменьшенные модели вещей, необходимых для простейшего обслуживания человека (кукольный дом с утварью, сельскохозяйственные орудия, средства передвижения, домашние животные и т. п.), а также модели человеческого тела (куклы). Набор этих игрушечных «образов» ограничен рамками сравнительно целостной картины мира, свойственной традиционному обществу. Игрушечный мир имеет некий «архетипический» набор образов, и поэтому вполне можно выделить группу игрушек, которые следует обозначить как архетипические.

Любой магазин детских игрушек обязательно имеет в продаже кукол, мягкие игрушки, игрушки для малышей (от погремушек до ведерок с совочками), различные конструкторы, но совершенно необязательно в нем найдется такая игрушка как кубик Рубика или тамагочи. Эти игрушки тоже заслуживают особого обозначения, поскольку определенно приносят новые детали в «систему игрушек». Кубик Рубика (более точно: Рубика-Исиге) – это «в миниатюре та сложная смесь порядка и хаоса, которую представляет собой наш мир <...> В нем можно найти аналогии с физикой элементарных частиц (скажем, кварки), с биологи-

¹⁶ Покровский Е.А. Детские игры, преимущественно русские. М.: ТЕРРА; «Книжная лавка – РТР», 1997. С. 78; Липс Ю. Происхождение вещей. М. 1954.

¹⁷ Sothebeys Important American Folk Art from the Collection of the Late Bernard M. Barenholtz. New York. 1985.

¹⁸ Герцик Э. Народные игрушки. Прага, Артия, 1957. Табл. LXII - LXIX и CXXXVI – CXXXVII.

¹⁹ Словарь античности. Пер. с нем. М. Эллис Лак, Прогресс, 1993. С. 219.

²⁰ Покровский Е.А. Детские игры, преимущественно русские. М.: ТЕРРА; «Книжная лавка – РТР», 1997. С. 81.

²¹ Харузина В.Н. Игрушки у малокультурных народов // Игрушка. Ее история и значение. М., 1912. С. 87-88.



Анна Юрьевна ГУСЕВА / Anna GUSEVA

| Дубль-мир: аксиология и типология игрушки / Double-world: Axiology and Typology of the Toys

ей (последовательность ходов как «генотип» и закодированный ею узор как «фенотип»), с решением задач в повседневной жизни (разбиение задачи на части и поэтапное ее решение), с энтропией и поиском оптимальных путей. Он касается даже теологии (говорят же об «алгоритме бога!»)²². Игрушки этого типа могут быть названы «кенотипическими», отражающими новые варианты кристаллизации культурного опыта.

Термин «кенотип» предложил использовать в гуманитаристике М.Н. Эпштейн. Буквально это – «новообраз», в развернутой дефиниции: «познавательно-творческая структура, отражающая новую кристаллизацию человеческого опыта, сложившаяся в конкретных исторических обстоятельствах, но к ним несводимая, выступающая как прообраз возможного или грядущего». Так, у Т. Манна «волшебная гора» – архетипический образ, но расположенный на вершине туберкулезный санаторий – кенотипический²³. Игрушка-тамагочи, внешне похожая на часы, а «по содержанию» – на домашнее животное, также может считаться кенотипом. Кенотипическими для нашего времени и культуры можно считать и другие игрушки с использованием информационных технологий. Различение «архетипических» и «кенотипических» игрушек отражает взаимодействие традиций и инноваций в культуре.

Еще один версия типологии выстраивается через своего рода «пообразный» анализ системы игрушечных вещей. По внешним чертам можно разделить игрушки на антропоморфные и неантропоморфные. Исследователи часто называют «главной игрушкой» куклу, потому что она наиболее точно и с разной степенью подробности (от отдаленно напоминающих человеческую фигуру веточки или пучка травы до «беременной Барби») моде-

лирует человеческое тело. Антропоцентризм мира игрушек до некоторой степени объясним неизбежным антропоцентризмом культурного мира. Ведь мы даже в поиске «иного разума», в сущности, «не ищем никого, кроме людей. Не нужно нам других миров. Нам нужно зеркало»²⁴.

Правда, остановившись на привычном понимании куклы как модели человеческого тела, мы снова оказываемся перед проблемой. В современной серийной игрушке часто можно видеть модели технических объектов «с человеческим лицом»: паровозики или машинки, особенно для совсем маленьких детей, украшены забавными улыбающимися мордочками. Можно ли считать их куклами, если они, хотя бы отчасти, воспроизводят облик человека? И что вообще тогда считать куклой? Ю.М. Лотман предлагал разделить два аспекта бытования куклы: «кукла-игрушка» и «кукла-модель»²⁵. Можно акцентировать, что кукла выступает в первую очередь в качестве модели, и лишь во вторую – в качестве предмета для детской игры. К.Г. Исупов предложил такую интерпретацию термина «кукла»: если куклой называют модель (человеческого тела), то мы вправе считать язык куклой речи, а будку – куклой собаки. Поскольку любая техника – модель органов человеческого тела, продолжающая и увеличивающая их возможности, кукла тоже может быть осмыслена как техника – своего рода «первая техника» человеческой жизни. В таком случае из маленькой детской куклы вырастает и становится грандиозной «куклой» вся человеческая культура и цивилизация.

Мы получили типологическую цепочку: антропоморфные – неантропоморфные – фантазийные игрушки. Еще одно уточнение этой шкалы возможно при подходе к игрушке как к «первой технике». Тогда неантропоморфные игрушки мо-

²² Дуглас Р. Хофштадтер. Вокруг кубика Рубика: пирамиды, додекаэдры и бог знает что еще // В мире науки. 1983, № 2. С. 99.

²³ Эпштейн М.Н. Парадоксы новизны: о литературном развитии XIX-XX веков. М.: Советский писатель, 1988. С. 389.

²⁴ Лем С. Солярис // Лем С. Избранное. Л., 1981. С. 297.

²⁵ Лотман Ю.М. Куклы в системе культуры // Лотман Ю.М. Соч. В 3-х т. Т.1. Статьи по семиотике и типологии культуры. Таллинн, 1992. С. 378-380.



Анна Юрьевна ГУСЕВА / Anna GUSEVA

| Дубль-мир: аксиология и типология игрушки / Double-world: Axiology and Typology of the Toys

гут быть разделены на зоо- и техноморфные. Но грань здесь очень зыбкая – например, в одной из серий игрушек в киндер-сюрпризах были представлены животные-роботы (киборги), а трансформеры соединяют черты человека и технического объекта. Игрушка может изображать и совершенно фантазийный объект, обладающий некой развлекательной функцией (например, золипил Герона Александрийского), в отличие от тех, которые моделируют облик и функции «взрослой» вещи (игрушечный автомобиль). Вопрос о том, что важнее – облик или функции игрушечной вещи, скорее всего, неразрешим. Точная до мельчайших деталей модель совершенно не обязательно станет хорошей игрушкой. Но ведь кроме людей, любящих вещи в их «вещности», всегда есть люди, которые любят «не вещи, а образы вещей»²⁶.

Каждая из типологий открывает определенную сторону эстетики игрушки, но не создает целостного образа игрушечного мира. Как нам представляется, его можно построить, если обратить внимание на то, какие модусы человеческого восприятия важны для взаимодействия с игрушкой – она может привлекать внимание видом, звуком, необычной поверхностью, запахом, иногда – вкусом. Возможна типология по средствам мимезиса, использованного в игрушке. Или, говоря психологическим языком, можно провести классификацию по ведущей репрезентативной системе, типу восприятия, к активизации которого провоцирует вещь, воспринимаемая как игрушка.

В социальном пространстве, в зависимости от того, какой модус телесности акцентирован, можно выявить, «по крайней мере, пять вложенных друг в друга пространств»²⁷: зрительное, звуковое, пространство запаха, пространство осязания, пространство вкуса. Для каждого из них существует

собственная метрика и размерность, каждое из них особенным образом отражается в культуре. Информация, которую несут обоняние и осязание, мало осознанна, однако способна сильно воздействовать на эмоции и эмоциональную память, а вкусовые ощущения «работают» как «объединяющие» (социализирующие) со времени первых совместных охот. В наибольшей степени культивированы зрительное и акустическое пространства, поскольку таковы психофизиологические особенности человека – наиболее значима для его социальных отношений та информация, которая получена с помощью зрения и слуха. Каждая игрушечная вещь «материализует» игру с тем или иным пространством, поэтому можно разделить их на игрушки для зрения (оптические, визуальные²⁸), для слуха (акустические), для осязания (тактильные, кинестетические, проприоцептивные), для вкуса (дегустивные), для обоняния (ольфакторные). Большую часть информации о мире мы получаем благодаря зрению, на втором месте, как традиционно считается, слышимая информация. Даже если игрушка только акустическая, она должна иметь какой-то облик, или его отсутствие, которое тоже тогда становится игрушкой (например, золова арфа). Любая игрушечная вещь – видима и осязаема, а для совсем маленького ребенка – еще и оценивается на вкус. Звук также представлен в игрушечных вещах – например, в погремушках, музыкальных и мягких игрушках. Обоняние в контакте с игрушкой задействовано в меньшей степени, однако и оно может оказаться очень важным (как в обучающих игрушках М. Монтессори). Рассуждения об игрушках-запахах ограничены их неуловимой природой, но, возможно, неразработанность такой игрушки для детей связана с тем, какую роль играют запахи в человеческой сексуальности. Разумеется, «чистые»

²⁶ М. Юрсенар. Как был спасен Вань Фу // Маргерит Юрсенар. Восточные новеллы. М., 1996. С. 31.

²⁷ Пигров К. С. Быть – значит есть // Философия пира: опыт тематизации. СПб.: Издательско-торговый дом «Летний сад», 1999. С. 5.

²⁸ Калейдоскоп – оптическая игрушка, а, например, каргопольская керамика, которая называется игрушкой, но нужна в первую очередь как деталь интерьера – визуальная «в чистом виде», хотя любая игрушка может считаться визуальной, поскольку имеет определенный игрушечный «облик».



Анна Юрьевна ГУСЕВА / Anna GUSEVA

| Дубль-мир: аксиология и типология игрушки / Double-world: Axiology and Typology of the Toys

типы игрушки – всего лишь удобная для изложения абстракция. В силу синкретической природы игрушки в ней всегда сложно взаимодействуют несколько типов «подпространств» и, соответственно, несколько типов рецепции и репрезентации.

Занудноватый, но необходимый вывод по способам классификации и типологизирования: игрушки можно классифицировать по материалу и технологии; по возрасту играющего; по гендерной направленности; в зависимости от традиционности или инновационности игрушечной вещи (архе- и кенотипические); «пообразно» (антропоморфные, неантропоморфные, «фантазийные»); по модусам телесности, на игру с которыми ориентирует игрушка (для-еды, для-осязания, для-обоняния, для-слуха, для-зрения). Наиболее тесный контакт человек и игрушка осуществляют, если это игрушка-для-еды, с которой осуществляется некое физическое «взаимопроникновение». Тесный контакт, но без взаимопроникновения, предполагают также игрушки-для-осязания. Еще более дистантны игрушки-для-обоняния. На следующей ступени дистантности – игрушки-для-слуха, а игрушки-для-зрения допускают наибольшую дистанцию между человеком и игрушечной вещью.

Многим знакомо вкусовое ощущение от звука, который производит соскользнувший по стеклянной доске (стеклу) мел (резец). Звук – кислый и режущий, – синестетическое впечатление. Видимо, наиболее остры подобные впечатления в детстве, хотя некоторые уникалы сохраняют синестетические способности в течение всей жизни. Исследования Л.С. Выготского и А.Р. Лурии показали, что их «подопытный кролик» Ш. (Шерешевский) кроме эйдетической памяти обладал также и синестетическим восприятием²⁹. «В гносеологическом плане, будучи межчувственной ассоциацией, синестезия («соощущение») отражает целостные свойства самой действительности. Способность к синестезии относится к проявлениям «сущностных

сил» человека, культивируемым в сфере его социальной практики, прежде всего в искусстве. Способствуя освоению в конкретно-чувственной форме закодированного в объекте восприятия значения, синестезия представляет собой неотъемлемый компонент художественного (образного, невербального) мышления»³⁰.

Приведем несколько показательных цитат. Первая – из воспоминаний А.Н. Бенуа: «Я весь замарал, когда мой брат, сочиняя на ходу историю, подчеркивал ее соответствующими, тут же возникавшими мелодиями и гармониями. Образы, рождавшиеся в течение слушания, приобретали благодаря звукам необычайную яркость. Я утопал в блаженстве, когда «райская» музыка озаряла какие-либо волшебные сады и дворцы и, напротив, мороз пробегал по коже, когда «страшная» музыка подводила к какому-либо ужасу или чертовщине. Я знал, что можно изобразить звуками (теперь бы я сказал подчеркнуть звуками) любое движение, действие, походку, бег, преследование, полет, плавание, бурю и т. д., а также можно изобразить появление доброго начала; предательское подползание зла, страх, радость, смех, горе, молитву, проклятие. <...> Много я с тех пор слышал более прекрасных и самых гениальных музыкальных измышлений. Некоторые среди них понуждали меня также к «пластическим выявлениям» (желание «танцевать музыку» осталось у меня даже до сих пор), но ничто не двигало мной так решительно, не вселяло в меня такого, я бы сказал, «героического упоения», как «Le Réveil du Lion», эта пустыньская, ныне кажущаяся наивной и банальной пьеска»³¹. Описанная связь музыкального (акустического), визуального (зрительного) и пластического (двигательного) впечатлений, их соединенное эмоциональное проживание, указывает, что детское пере-

²⁹ Лурия А.Р. Маленькая книжка о большой памяти. М., 1968.

³⁰ Синестезия // Эстетика: Словарь / Под общ. ред. А.А. Беляева и др. М., Политиздат, 1989. С. 314.

³¹ Бенуа А.Н. Мои воспоминания. М., Наука, 1990. Т. I. С. 237-238.



Анна Юрьевна ГУСЕВА / Anna GUSEVA

| Дубль-мир: аксиология и типология игрушки / Double-world: Axiology and Typology of the Toys

живание значительно насыщеннее, чем переживание, свойственное другим возрастам.

Вторая цитата – из воспоминаний М.В. Добужинского: «Цветовые эмоции у меня всегда связывались с ощущением материала. Кроме сказанного о марках, это проявилось в отношении цветных бумажек, переплетов, разных материй»³². Связь зрения и осязания, о которой пишет художник, представляется ему, видимо, настолько естественной, что заслуживает только упоминания в примечании. И, наконец, известная цитата, где синестезия вполне осознанна – из книги В.В. Набокова: «Я всегда был подвержен чему-то вроде легких, но неизлечимых галлюцинаций. Одни из них слуховые, другие зрительные, а проку от них нет никакого. Вещие голоса, останавливавшие Сократа и понукавшие Жанну Д'Арк, сводятся в моем случае к тем обрывочным разговорам, которые, подняв телефонную трубку, тотчас прихлопываешь, не желая подслушивать чужой вздор. <...>

Кроме всего, я наделен в редкой мере так называемым *audition colorée* – цветным слухом. <...> Не знаю, впрочем, правильно ли тут говорить о «слухе»: цветное ощущение создается, по-моему, осязательным, губным, чуть ли не вкусовым путем. Чтобы основательно определить окраску буквы, я должен букву просмаковать, дать ей набухнуть или излучиться во рту, пока воображаю ее зрительный узор. Чрезвычайно сложный вопрос, как и почему малейшее несовпадение между разноязычными начертаниями единозвучной буквы меняет и цветное впечатление от нее (или, иначе говоря, каким именно образом сливаются в восприятии буквы ее звук, окраска и форма), может быть как-нибудь причастен понятию «структурных» красок в природе. <...> Исповедь синэстета назовут претенциозной те, кто защищен от таких просачиваний и смешений чувств более плотными перегородками, чем защищен я. Но моей матери все это показалось вполне естественным, когда мое свойство обнару-

³² Добужинский М.В. Воспоминания. М., Наука, 1987. С. 29.

жилось впервые: мне шел шестой или седьмой год, я строил замок из разноцветных азбучных кубиков – и вскользь заметил ей, что покрашены они неправильно. Мы тут же выяснили, что мои буквы не всегда того же цвета, что ее...»³³.

Конечно, маловероятно, что представители культуры Серебряного века были сплошь синестетами, хотя цитаты так и подталкивают к этому выводу. Скорее, реальную причину можно увидеть в том, что, живя на переломе эпох, на рубеже веков, люди стремятся запечатлеть свой опыт, порождая множество мемуарных текстов, где детство занимает важное место. Возможно, что именно в детстве мы более, чем взрослые, склонны и способны к синестетическому восприятию мира, которое с возрастом «тускнеет» и «стирается», чему есть и биологические, и социальные предпосылки. Синестезия тесно связана с эйдетической памятью, а механизм запечатления, импринтинга целостных образов реальности и схем поведения действует именно у малышей разных биологических видов³⁴ и угасает по мере накопления социального полезного опыта. О социальных предпосылках точно сказал С. Лем: «С течением времени ребенок все отчетливее, все однозначнее становится членом определенного коллектива – в школе, в гимназии – и в своем поведении уподобляется ему; во всяком случае, пытается по мере сил это сделать. Поэтому его активность оказывается в значительной степе-

³³ Набоков В.В. Другие берега. Л., Политехника, 1991. С. 35-37.

³⁴ Классический пример импринтинга – запоминание новорожденным гусенком первого «подходящего» по размеру, движению и звуку предмета в качестве матери-гусыни, что описал К. Лоренц. В некоторых его экспериментах по изучению поведения гусей «матерями» становились студенты, следившие за инкубатором, и сам Лоренц. Подрастая, гусята, считавшие человека «мамой», уже не меняли своего мнения до полового созревания, и профессору Венского университета приходилось на четвереньках ходить по траве около дома и гоготать, а гусята следовали за ним, что вызывало немалое удивление прохожих (см. Лоренц К. Кольцо царя Соломона. М., Знание, 1980).



Анна Юрьевна ГУСЕВА / Anna GUSEVA

| Дубль-мир: аксиология и типология игрушки / Double-world: Axiology and Typology of the Toys

ни вторичной»³⁵. Можно оценивать этот процесс по-разному, вплоть до мифологизации «Золотого детства» или многозначительного поэтического взгляда³⁶, но он, видимо, неизбежен.

Сделаем несколько выводов об игрушке. Первый: синкретизм детской игрушки прекрасно соответствует синестетическим «наклонностям» детей, и в этом смысле игрушка есть великое изобретение культуры, призванное передавать накапливаемый практический опыт новым поколениям людей и подготавливать их к последующей собственной практической деятельности³⁷. Второй: пока человек остается существом, обладающим телом, присутствие в его детстве игрушки как вещи – неизбежно. Пока у нас есть телесность, мы будем играть с вещами, потому что иначе осваивать тело и мир пока не умеем. Различение поколений «born digital»/«digital natives» и «digital immigrants», разработанное Дж. Спиром (Josh Spear)³⁸ и М. Пренски (Marc Prensky)³⁹, действительно имеет глубокий смысл для топологии детства. (В отечественных исследованиях зачастую вышеуказанные англ-

лоязычные термины переводятся как «цифровые аборигены» и «цифровые иммигранты».) Но все же те современные игрушки, в которых для игры необходима виртуальная реальность, как правило, появляются в онтогенезе после погрешки.

Третий: возможно, что синкретизм игрушки создает условия для того, чтобы взрослый человек «вспомнил» яркость детских синестетических впечатлений и благодаря этому оказался способен к креативному действию. В социальном пространстве, где плоские экранные изображения перекрывают объем «первой экологической реальности», а сознание становится мозаичным, в игрушечном мире можно найти пути к целостности. В этом смысле можно говорить об игрушке как о важном факторе экологии человека. Конечно, экология сегодня стала темой для масскульты, на которой паразитирует множество пустословных персонажей. Но сами экологические проблемы никуда от этого не исчезают.

В философской рефлексии экологической проблематики возможны, как минимум, три уровня: изучение согласованности отношений человека и природы как мира в целом, согласованности отношений человека с окружающей его живой природой Земли (т.е. флорой и фауной), и согласованности отношений человека с его «собственной природой». Наиболее исследован и в естественных науках, и в философии второй уровень отношений, что связано, вероятно, с наибольшей степенью согласованности. Однако в осмыслении первого и третьего уровней очевидно необходимы именно философские науки – натурфилософия, онтология, антропология, этика⁴⁰. Но при этом особое место получает эстетика. «Эстетическое начало, проявляясь в каждой форме человеческой деятельности, ни с одной из них не совпадает полностью, поскольку его подлинный смысл заключается в универсальной творческой способности человека воспроизводить себя во всей сущностной целостности, обеспечивающей развитие внутренних возможностей и

³⁵ Лем С. Высокий замок // Лем С. Собрание сочинений в 10 т. М., Текст, 1994. Т. 5. С. 206.

³⁶ «Люблю первоклашек степенных, / их классов приветливый вид, / где солнечный зайчик на стенах / от каждой улыбки дрожит // Люблю второклашек беспечных, / их шум, их насмешки порой, / и этих наивных и вечных / вопросов неистовый рой. // Люблю третьеклашек бывалых – / расселись, хитры и тихи. / Не раз я с восторгом внимал их / историям – вот где стихи! // И есть не приметная глазу / отзывчивость, гибкость души – / все то, что к четвертому классу / теряют мои малыши» (Михаил Яснов. Алфавит разлуки. Подземный переход. СПб, Всемирное слово, 1995. С. 33).

³⁷ Каган М.С. Философия культуры. СПб., ТОО ТК «Петрополис», 1996.

³⁸ Josh Spear at Zeitgeist Europe 2007 [Электронный ресурс] URL: <http://www.youtube.com/watch?v=I-giD8N0Dt4>.

³⁹ Prensky M. Digital natives, digital immigrants// On the Horizon (MCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001) [Электронный ресурс] URL: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>.

⁴⁰ См. Зимбули А.Е. Лекции по этике. СПб., 2003. С. 175.



Анна Юрьевна ГУСЕВА / Anna GUSEVA

| Дубль-мир: аксиология и типология игрушки / Double-world: Axiology and Typology of the Toys

гармонизацию с миром» – пишет Г.К. Щедрина⁴¹. Здесь можно совершить следующий мыслительный ход. М.К. Мамардашвили утверждает: «Любые суждения о мире <...> должны каким-то конечным числом шагов быть разрешимы на моделях, построенных в эстетике. Тогда мы мир, относительно которого наши понятия разрешимы на эстетических моделях, можем понимать»⁴². Иначе говоря, эстетическая потребность (и эстетизм как «психический комплекс, обеспечивающий восприятие, познание и оценивание действительности»⁴³, особый синтез чувственных данных в сознании) – та потребность, которая делает человека человеком. Игрушка, как мы пытались показать, необходима для того, чтобы стало возможным эстетическое освоение действительности.

В июле 2010 г. в Центральном выставочном зале «Манеж» проходила выставка Деревни художников, в которой участвовал скульптор Лев Наумович Сморгон, полвека назад занимавшийся игрушкой – куклы и игрушечные животные по его моделям изготавливали ленинградские фабрики. На вопрос об «игрушечном» опыте скульптор ответил: «Игрушки – это одна из школ, которую я, Слава Богу, кончил» (цитируется по автографу). Вероятно, можно объяснить такую несколько пренебрежительную интонацию в отношении игрушек идеологической ситуацией времени (середины XX в.), но вряд ли можно согласиться с мыслью о том, что игрушечную школу в принципе можно закончить.

Станислав Лем в одном из путешествий Й. Тихого знакомит своего героя с бессмертным философом Аниксом, разработавшим оригинальную

теорию Двух миров⁴⁴. Философ считает, что «возможны лишь два рода миров. Мир либо лоялен к своим обитателям, либо нелоялен. Лояльный мир – это мир, в котором нет непостижимых свойств и недоступных мест. Это мир без неразрешимых загадок и вечных тайн, мир, абсолютно прозрачный для познающего разума. А нелояльный мир познать до конца нельзя. Он непостижим и неисчерпаем. Именно таков наш мир <...> Лишь такой мир бросает вечный вызов разуму, а разум больше ценит путь, чем конец пути, познание – больше, чем окончательную формулу, и окончательная победа для него означала бы окончательное поражение. Что делал бы разум, познавший «все»?»⁴⁵. Поэтому благожелательным к человеку можно считать лишь нелояльный мир.

Мир игрушек, в самом широком его понимании, как «зеркало жизни» и «друг ребенка» (термины основателя игрушковедения в нашей стране Н.Д. Бартрама) представляет модель такого нелояльного благожелательного мира. В нем от античности до современности присутствует все, что создала культура. Представление о многообразии игрушки позволяет создать грандиозные метафоры, с помощью которых мы постигаем мир. Это отмечается уже Платоном: «Та Земля, если взглянуть на нее сверху, похожа на мяч, сшитый из двенадцати кусков кожи и пестро расписанный разными цветами. Краски, которыми пользуются наши живописцы, могут служить образчиками этих цветов, но там вся земля играет такими красками, и даже куда более яркими и чистыми. В одном месте она пурпурная и дивно прекрасная, в другом золотистая, в третьем – белая – белее снега и алебаstra; и остальные цвета, из которых она складывается, такие же, только там их больше числом, и они прекраснее всего, что мы видим здесь. И даже самые

⁴¹ Щедрина Г.К. *Художественная культура и эстетика*. СПб., Творческое объединение «Ступени», 1999. С. 43.

⁴² Мамардашвили М.К. *Классический и неклассический идеал рациональности*. М., 1994. С. 52.

⁴³ Соболев П.В. *Программа курса «Основы эстетики» // Эстетика, культура, образование*. СПб., 1997. С. 273-274.

⁴⁴ Первоначальная теория Аникса – Три мира. Случайно ли, намеренно ли, но терминология Лема соотносима с терминами Делеза.

⁴⁵ Лем Ст. *Осмотр на месте* // В кн. Лем Ст. *Формула Лимфатера: Фантастические произведения*. – М.: Изд-во Текст, ЗАО Изд-во ЭКСМО, 1997. С. 5-260.



Анна Юрьевна ГУСЕВА / Anna GUSEVA

| Дубль-мир: аксиология и типология игрушки / Double-world: Axiology and Typology of the Toys

ее впадины, хоть и наполненные водой и воздухом, окрашены по-своему и ярко блещут пестротой красок, так что лик ее представляется единым, целостным и вместе с тем нескончаемо разнообразным»⁴⁶.

Сегодня метафора игрушки востребована и в философии, и в литературе. Вот цитата из книги, которая стала бестселлером в Европе конца XX века, а у нас переведена не так давно: «Почему конструктор «Лего» – самая гениальная игрушка на свете? <...> Детали конструктора обладают примерно теми же свойствами, какие Демокрит видел у атомов, – поэтому из них замечательно строить. Прежде всего, они неделимы. А еще они

различаются по величине и форме, они плотные и непроницаемые. У деталей есть «выступы» и «выемки», с помощью которых их можно соединить во что угодно. Получившиеся сооружения затем разбираются, и из тех же деталей можно строить новые вещи»⁴⁷. Но важна не только метафора – сама игрушечная вещь неизбежна в человеческом опыте. В том социокультурном мире, где игра бесконечно умножается и потому зачастую профанируется, вероятно, именно игрушки сохраняют возможность культивирования индивидуальных эмоциональных и эстетических отношений человека и мира, радости их творческого взаимодействия.

⁴⁶ Платон. Федон // Платон. Собр.соч., М., Мысль, 1993. Т. 2. С. 70-71.

⁴⁷ Гордер Ю. Мир Софии: роман об истории философии. СПб, Амфора, 2007. С. 56, 58.

