

Сопова Майя Николаевна

ЭКЗИСТЕНЦИАЛЬНАЯ КОММУНИКАЦИЯ И ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ (КОНТЕКСТЫ ФОРМИРОВАНИЯ ИДЕНТИЧНОСТИ РЕБЕНКА)

В статье рассматривается значение детской игры и игрушки как эффективного инструмента расширения экзистенциального опыта ребенка, формирования его коммуникативных навыков и идентичности через игровое взаимодействие с игрушкой. Автор раскрывает некоторые аспекты формирования личности ребенка в культуре в процессе сознательной и бессознательной "игровой трансценденции", благодаря которой ребенок самоактуализируется, "самопроектируется", постигает свое "Я".

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/3/2015/4-2/42.html

Источник

Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2015. № 4 (54): в 2-х ч. Ч. II. С. 161-163. ISSN 1997-292X.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/3.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/3/2015/4-2/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: hist@gramota.net

УДК 008.373; 18

Культурология

В статье рассматривается значение детской игры и игрушки как эффективного инструмента расширения экзистенциального опыта ребенка, формирования его коммуникативных навыков и идентичности через игровое взаимодействие с игрушкой. Автор раскрывает некоторые аспекты формирования личности ребенка в культуре в процессе сознательной и бессознательной «игровой трансценденции», благодаря которой ребенок самоактуализируется, «самопроектируется», постигает свое «Я».

Ключевые слова и фразы: экзистенциальная коммуникация; самопроектирование; идентичность; игра; игрушка; игрушечная культура; ребенок.

Сопова Майя Николаевна

*Сыктывкарский государственный университет
majyasopova@gmail.com*

ЭКЗИСТЕНЦИАЛЬНАЯ КОММУНИКАЦИЯ И ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ (КОНТЕКСТЫ ФОРМИРОВАНИЯ ИДЕНТИЧНОСТИ РЕБЕНКА)

Современное постиндустриальное и информационное общество, влияя на разнообразные сферы общественной жизни – экономику, политику, культуру, – трансформирует картину мира людей, в том числе и ребенка. В формировании личности по-прежнему одну из ключевых ролей играет игрушка. И поскольку, игрушечная культура оказывает такое воздействие на детские души и умы, возникает вопрос о потенциальных возможностях самой игрушки и ее месте в этом воздействии.

Несомненно, эти изменения затрагивают и сферу формирования личности ребенка, который, находясь в трансформирующемся обществе, адаптируется к нему именно благодаря игровой, или, игрушечной культуре. Сталкиваясь с реальностью жизни и не имея возможности в силу своего небольшого жизненного опыта оценить ситуацию объективно, ребенок находит внешнюю опору для утверждения своего бытия в игре, через реализацию своей потребности взаимодействия с иным, игрушечным, зачастую, потусторонним и виртуальным миром, отыскивая при этом истоки собственной идентичности. Именно игрушечная культура обеспечивает первичную социализацию и индивидуализацию личности. Игрушка выступает посредником между реальной жизнью ребенка и виртуальным, вымышленным, формируя его игровое сознание, которое творит собственный игровой мир как особый феномен, являющийся сущностным моментом человеческого бытия растущего человека, направленного на трансцендирование себя в иное. Ребенок, трансцендируя свое, Я за пределы возможного опыта, обращается к трансцендентному, потребность в котором является и гносеологической, и экзистенциальной. Игрушка становится фактором приобретения экзистенциального опыта, формируя способность, экзистенциальной рефлексии, рефлексивность как способность помыслить свое “Я” в качестве *другого*, внеположного: в культурологическом смысле “вынесенного” за пределы самости [4, с. 176-177], включая ребенка в акт экзистенциальной коммуникации.

К. Ясперс отмечал, что мир как существование предстает перед ним как определенное бытие объектов: *«Это непредметное бытие есть экзистенция, если оно может стать для меня наличным в собственном истоке благодаря тому, что я сам емь оно; оно называется трансценденцией, если оно есть бытие в предметном обличье шифра, но объемлемо только для экзистенции»* [8, с. 50]. Экзистенция выступает как бытийный корень личности и не может быть опредмечена, а единство разума и экзистенции выражает собой высшую форму коммуникации. Человек действительно знает себя как человека только тогда, когда, будучи открыт для бытия в целом, живет внутри мира в присутствии трансценденции. Обосновывая изначальное философствование у детей, Ясперс пишет: *«Дети зачастую обладают гениальностью, которая с возрастом утрачивается. С годами, теряя детскую непосредственность, мы как бы входим в тюрьму соглашений и мнений, скрываемся под различного рода прикрытиями, оказываемся в плену у того, о чем не решаемся спросить. Состояние ребенка – это состояние порождающей себя жизни: он еще открыт, он чувствует и видит и спрашивает о том, что вскоре исчезнет перед ним. Он не удерживает то, что открывается ему в то или иное мгновение, и удивляется, когда позднее все замечающие взрослые докладывают ему о том, что он сказал или спросил»* [7].

Проблема экзистенциальной коммуникации ребенка в игре в процессе общения с игрушкой предполагает пересечение в ней субъективного и объективного начал формирования его личности. В экзистенциальном общении ребенка с игрушкой не возникает отношения к ней как предмету или объекту. Эффективность развития личности маленького человека в игровой деятельности всецело зависит и определяется обращением ребенка к себе и к игрушке. По мнению Ясперса, экзистенция, представленная в виде свободы, неразрывно связана с коммуникацией, вне которой человеческое бытие просто невозможно. Позиция ребенка в игре посредством воспроизведения моделей отношений взрослых при помощи игрушки или игровых атрибутов, а также других предметов-заместителей создает ему свободу в организации своего времяпрепровождения и взаимоотношений с собственным, Я. Позиция ребенка как автора в ситуации игры и действия с игрушкой – это позиция не только практической деятельности, но и позиция собственного, проектирования и развития.

История игрушки позволяет говорить о том, что она является виртуальной моделью социальных, культурных, антропологических, социально-психологических, когнитивных процессов, их своеобразным предметно-символическим воплощением. Однако предметность сегодня все сильнее сменяется виртуальностью, игрушка становится виртуально-символическим замещением реального. Можно утверждать, что интерес современных детей к запредельному (например, увлечение такими игрушками как «монстр хайп», «винкс», люди-пауки и другими, явно не реалистическими персонажами) обусловлен не только влиянием массовой культуры или глобализации, но прежде всего процессами виртуализации мира и дигитализации культурных форм. В этом смысле традиционные модели игрушки и игровые практики, веками воспроизводящиеся в разных национальных традициях и представляющие собой культурные универсалии, претерпевают очевидные изменения. Двойственная природа игрушки сохраняет свое присутствие в современном игровом мире, но при этом усиливается ее статус, иногда по отношению к реальному, поскольку само «реальное» оказалось трансформированным сетевой, виртуализированной структурой информационного пространства, в котором должен жить современный ребенок. С одной стороны, по-прежнему игрушка изначально «мертва», с другой – для ребенка она наделена чертами одушевленности. Являясь символическим образом человека или животного, игрушка – особый феномен, стоящий на рубеже теперь уже не только живого и неживого, человеческого и того, что в данной культуре таковым не считается, но включающий в себя виртуальные миры. По мысли А. М. Рончи, «E-culture» (электронная, виртуальная культура) позволяет создавать и реализовывать чувственно воспринимаемые новые формы жизненного мира, что, на наш взгляд, существенно усиливает инобытийную, формируемую самотрансцендентией природу игрушки. По-прежнему можно говорить о суггестивном влиянии игрушки на сознание подрастающего человека: игрушка обладает эмоциональным воздействием, концентрируя в себе представления о смыслах и ценностях, выполняя социально-организующую функцию, воздействуя на формирование социальных и культурных стереотипов. Как правило, игрушки схематичны и символичны, что по-прежнему позволяет моделировать с их помощью самые разные сферы действительности. Но в современной ситуации можно говорить и об очевидных изменениях. Игрушка все более перестает быть способом моделирования действительности, становясь формой моделирования сознания и единственным для ребенка способом самотрансцендирования его «Я».

По мнению В. Франкла, человек стремится и выходит за пределы границ среды обитания, в мир, наполненный другими людьми и общением с ними, смыслами и их реализацией [5, с. 64]. Ребенок «открыт» миру, и одним из человеческих феноменов и является его самотрансценденция, которая происходит именно в «игрушечной культуре» посредством взаимодействия с игрушкой. Проявляющаяся идентичность во время игры и взаимодействия с игрушкой наводит мосты между стадиями детства и будущей зрелости, когда множество социальных ролей становятся все более доступными. Эрик Эриксон объясняет этот процесс, сначала рассматривая некоторые шаги ребенка в направлении идентичности, а затем препятствия, воздвигаемые культурой на трудном пути ребенка к обретению идентичности. Растущий ребенок должен на каждом шагу извлекать оживляющее чувство реальности из осознания того, что его индивидуальный путь овладевающего опыта (его эго-синтез) является успешным вариантом групповой идентичности и находится в соответствии с пространством, временем и жизненным планом группы [6, с. 158].

Будучи одним из центральных механизмов саморазвития и самопознания ребенка в его взаимодействии с окружающим миром, игрушка формирует и актуализирует систему нравственных и эстетических ценностей, моделей поведения и рефлексивных позиций ребенка, как положительных, так и отрицательных. Она выступает своеобразным катализатором личных смыслов для ребенка, с ней играющего, влияющим на его психику, а также уникальным носителем информации о предметном мире и о мире человеческих отношений. Выступая в качестве некоего человеческого двойника, инструмента для выстраивания структуры личности, актуализации Я, осознания оппозиции «Я» – другое («Чужое») и организации взаимодействия с «Другим», игрушка в детской игре как бы отрывается от своего двойника – ребенка, обретая при этом новую сущность – «Ты» («Это»), противопоставленную «Я» («Эго») игрока-ребенка. Кроме того, игрушка выступает в качестве важнейшего игрового предмета, помогающего ребенку преодолевать первоначальную закрытость психической самости, разворачивать новые коммуникативные свойства собственного «Я», придавать им характер активного диалога с миром. Все это дополняется наличием эмоциональных связей ребенка с игровым предметом, присвоением ему имени, эмоциональной оценки и предпочтения при выборе игрушки.

Н. Е. Слепчина полагает, что ребенок по праву может выступать субъектом (автором) собственного развития, что является важным условием обретения человеком личности. Она считает, что это условие всегда присутствовало и соблюдалось в традиционных обществах и являлось важным фактором межпоколенной трансляции культуры, формируя личность и мировоззрение ее носителей [2, с. 95]. Поэтому следует говорить о самотрансцендировании ребенка в игре как «выходе за пределы самого себя», открытости навстречу неизвестному, что является одной из фундаментальных онтологических способностей растущей личности.

Согласно Ж.-П. Сартру, человек сначала существует, встречается, появляется в мире и только потом определяется: «... человек – существо, которое устремлено к будущему и осознает, что оно проецирует себя в будущее. Человек – это прежде всего проект, который переживается субъективно, а не мох, не плесень и не цветная капуста» [1, с. 323]. Развивая мысль Сартра, Г. Л. Тульчинский определяет автопроектность (самопроектирование) личности как характеристику позиционирования и самопозиционирования индивида, свойственную современности. Он также отмечает, что современные технологии и средства коммуникации имеют исключительный потенциал для формирования «самопроектной» идентичности, причем в виртуальной реальности человек может добиться больших коммуникационных успехов, нежели в реальной жизни. В настоящее время активно формируется новая персонология, в которой личность во все большей степени предстает как проект или даже – как серия проектов. По мысли Г. Л. Тульчинского, человеческая личность

выступает носителем свободы как , добытийного и внебытийного источника бытияї, и это , обеспечивает возможность трансцендирования в иное, овозможнивание бытияї [3, с. 70-71].

Именно игровая деятельность дает возможность ребенку стать , автором самого себяї, так как придает смысл окружающему миру. Игрушки как предметы – это знаки индивидуальных человеческих значений. Вне этого они – просто данность, пассивные и инертные обстоятельства. С одной стороны, придавая им то или иное индивидуально-человеческое значение, смысл, ребенок формирует себя в качестве так или иначе очерченной индивидуальности, реализуя себя с помощью воображения в , актуализированномї взрослом, с другой стороны, – трансцендирует себя в иное (виртуальные и потусторонние игровые миры), реализуя потребность взаимодействия с этим иным для формирования собственной идентичности.

В моделировании социальных взаимоотношений взрослых центральное место занимает изображаемый взрослый. Н. Е. Слепчина говорит как минимум о двух причинах, обеспечивавших субъектность (авторство) самих детей в процессе собственного развития. Первая заключается в том, что образом , взрослогї выступает не образ другого, а образ будущности самого ребенка, заданный через образ другого. Второй причиной является постоянное творчество, экспериментирование, причем не только в качестве воспроизведения моделей поведения взрослых, но, используя выражение Г. Л. Тульчинского, как , творение новой реальностиї, источником которой является свобода [Там же, с. 71].

Таким образом, растущая, формирующаяся личность ребенка в процессе сознательной и бессознательной , игровой трансценденцииї самоактуализируется, , самопроектируется», постигает свое . Яї. Ребенок начинает ориентироваться в окружающем его мире, интуитивно приближается к своей возможной *экзистенции* и, следовательно, открывается *трансценденции*. На пути в мир взрослых он овладевает знаниями и умениями, *ориентированием в мире*, пробуждает активность самоосуществления. Ребенок творит, раскрывает для себя новые смыслы, выходя за пределы жесткой смысловой ситуации современного мира и общества, выходя из ограниченности сознания благодаря возникающему в игре и действиях с игрушкой воображению как первому акту трансценденции, пробуждая тем самым свою познавательную активность и любознательность. Чтобы найти мир как таковой, ребенку необходимо , изысканием и знаниемї (согласно К. Ясперсу) освободиться от своего мира. То есть с помощью игры, которая является для дошкольника ведущим видом деятельности, ребенок адаптируется к сложному и непонятному пока для его сознания миру взрослых, при этом создавая свой собственный экзистенциальный мир. Ребенок начинает различать вещи в мире, овладевать ими при помощи действий с игрушками, при этом различает себя от них, трансцендируя, т.е. , превосходяї мир, как бы овладевая им. Это дает ему возможность быть не просто частью этого мира, а свободно быть самим собой.

Подводя итог, можно констатировать, что в условиях современного социума игрушка претендует на роль инструмента , социального конструированияї, в рамках которого происходит формирование , пространства личностиї ребенка, социальной, этнокультурной и гендерной принадлежности, произвольности и желательных стандартов поведения. По-настоящему переживая свое . Яї как экзистенцию в игре и взаимодействуя с игрушками, используя возможность включения хоть и маленького, но личного опыта и понимая степень условности и реалистичности, ребенок открывает для себя свой трансцендентный мир. Все это подтверждает значимость игры и игрушки в процессе самопроектирования личности ребенка в культуре.

Список литературы

1. **Сартр Ж.-П.** Экзистенциализм – это гуманизм // Сумерки богов. М.: Изд-во политической литературы, 1989. С. 319-345.
2. **Слепчина Н. Е.** Ребенок как субъект социализации и личностного развития (по материалам традиционных воспитательных практик народа коми) // Известия Коми научного центра УрО РАН. 2012. № 11. С. 95-101.
3. **Тульчинский Г. Л.** Культурология и образование // Человек. Культура. Образование. 2012. № 4 (6). С. 63-73.
4. **Фадеева И. Е.** Культурологическое знание и экзистенциальная персонология (образование и культурогенез) // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2014. № 8 (46). Ч. 2. С. 175-177.
5. **Франкл В.** Человек в поисках смысла: сборник / пер. с англ. и нем.; общ. ред. Л. Я. Гозмана и Д. А. Леонтьева. М.: Прогресс, 1990. 368 с.
6. **Эриксон Э.** Детство и общество / пер. с англ. Изд-е 2-е, перераб. и доп. СПб.: Ленато; АСТ; Университетская книга, 1996. 592 с.
7. **Ясперс К.** Введение в философию [Электронный ресурс]. URL: http://www.gumer.info/bogoslov_Buks/Philos/yasp/vvedfil.php (дата обращения: 03.01.2015).
8. **Ясперс К.** Философия. Книга первая. Философское ориентирование в мире / пер. А. К. Судакова. М.: Канон+; РООИ , Реабилитацияї, 2012. 384 с.
9. **Ronchi A. M.** E-Culture: Cultural Content in the Digital Age. Heidelberg: Springer Verlag, 2009. 456 p.

EXISTENTIAL COMMUNICATION AND GAME ACTIVITY (CONTEXTS OF CHILD'S IDENTITY FORMATION)

Sopova Maiya Nikolaevna
Syktyvkar State University
majyasopova@gmail.com

The article considers the significance of child's game and toy as an effective tool for broadening the existential experience of the child, the formation of his/her identity and communication skills through game interaction with the toy. The author reveals some aspects of the formation of the child's personality in culture in the process of conscious and unconscious "game transcendence", due to which the child is self-actualized, "self-projected" and comprehends his/her "I".

Key words and phrases: existential communication; self-projection; identity; game; toy; toy culture; child.