

Лопатинская Тинатин Давидовна

кандидат философских наук,
старший преподаватель кафедры философии
Астраханского государственного университета

ВИРТУАЛИЗАЦИЯ ИГРУШКИ КАК ПРОЯВЛЕНИЕ ТРАНСФОРМАЦИИ ЖИЗНЕННОГО МИРА ЧЕЛОВЕКА В УСЛОВИЯХ ИНФОРМАЦИОННОЙ ЭПОХИ [1]

Аннотация:

В статье рассматривается процесс виртуализации игрушки как проявление трансформации жизненного мира человека, самого человека, а также важнейших составляющих человеческого бытия. Автор затрагивает вопросы воздействия информационных технологий на развитие культуры и ряда ее проявлений, выявляет изменения, касающиеся погружения культуры в новое многомерное киберпространство, мир виртуальных феноменов, а также обосновывает тезис о том, что подобные трансформации коснулись одной из важнейших составляющих человеческого бытия – игрушки, которая представляет собой многогранный неотъемлемый атрибут игры.

Ключевые слова:

виртуализация игрушки, виртуализация культуры, трансформация бытия человека, информационная эпоха.

Lopatinskaya Tinatin Davidovna

PhD in Philosophy,
Senior Lecturer, Philosophy Department,
Astrakhan State University

VIRTUALIZATION OF A TOY AS A MANIFESTATION OF PERSONAL LIFE-WORLD TRANSFORMATION IN THE CONDITIONS OF INFORMATION ERA [1]

Summary:

The article deals with the process of toy virtualization as a manifestation of personal life-world transformation and a person himself, as well as the most important components of the human life. The author discusses the impact of information technologies on the development of culture and a number of its manifestations, reveals the changes associated with the immersion of culture into the new multidimensional cyberspace and the world of virtual phenomena, and also proves the thesis that such transformations applied to one of the most important components of human life – a toy that represents a many-sided integral attribute of a game.

Keywords:

virtualization of a toy, virtualization of culture, transformation of life of a person, information era.

Вопрос о трансформации жизненного мира человека начинает приобретать все большую актуальность в связи с воздействием на него стремительно развивающихся информационных, виртуальных процессов и новейших технологий. Современную реальность все в меньшей степени можно охарактеризовать как стабильную «среду обитания» современного человека, скорее как подвижную, технологически гибкую, визуализированно насыщенную «бытийную сферу».

Так, фактор информационных технологий оказал определяющее воздействие «на развитие культуры и ее проявлений, причем ряд этих изменений столь значителен, что позволяет говорить о существенной трансформации ее основ. Под влиянием процесса информатизации культура стала погружаться в новое многомерное киберпространство, мир виртуальных феноменов. Следствием этого стал процесс виртуализации современной культуры, ставший во многом ее важнейшей современной характеристикой» [2, с. 34].

Подобные трансформации повлекли за собой целый ряд изменений и в бытии человека, и в самом человеке. Также эти изменения коснулись одной из важнейших составляющих человеческого бытия – игрушки, которая предстает многогранным имманентным атрибутом игры.

Так, значительный интерес исследователей к игрушке проявляется на всех ступенях исторической эволюции общества. Это объясняется тем, что она, по словам М.С. Кагана, как «изобретение культуры призвана передавать накапливаемый практический опыт новым поколениям людей» [3, с. 207]. Ученые выделяют ряд аспектов, указывающих на принципиально важное значение игрушки в пространстве современной культуры. Так, «в онтологическом аспекте игрушка предстает как культурная форма, тесно связанная с игрой. В гносеологическом аспекте как первая вещь культуры и первый доступный ребенку артефакт игрушка представляет наиболее близкий к непосредственному телесному опыту способ опосредования телесности, что обуславливает чрезвычайную личностную значимость и эмоциональность взаимоотношений человека с игрушкой. В аксиологическом аспекте игрушка может быть рассмотрена как знак конкретной культуры и как проявление ее действительной ценностной системы» [4, с. 6].

Полагаем, что данные аспекты изучения игрушки и понимания ее сущности и роли в культуре могут быть дополнены.

На наш взгляд, следует выделить семиотический аспект, в котором игрушка предстает как символ моделируемой реальности, то есть игрушка, функционирующая в искусственно созданном виртуальном пространстве игры, выступает знаком, обретающим собственное виртуальное бытие и тем самым придающим особый онтологический статус данной реальности. Не менее важен иконический аспект, где игрушка предстает образом идеального самовыражения, то есть, олицетворяя собой идеальный образ персонажа, выступает референтом, неким примером для подражания, выражая те качества и характеристики, которые играющий человек хотел бы в себе сформировать с помощью игры.

Выделение онтологического, гносеологического, аксиологического, семиотического, иконического аспектов понимания игрушки позволяет сделать вывод о том, что игрушка как некое «изобретение культуры» [5, с. 597] является универсальным механизмом познания и освоения окружающего мира, а также ярким способом самовыражения и развития личности. Все это дает основания определить игрушку в контексте современной культуры как «зеркало жизни» (Н.Д. Бартрам), отражающее «точный портрет данного типа культуры» (М.С. Каган), где она (игрушка) «становится знаком конкретной культуры, фиксирует актуальные для нее смыслы и транслирует их новым поколениям» [6].

Выступая имманентной составляющей игры, игрушка неминуемо отвечает на трансформации, происходящие в современной культуре. Это означает, что в современных условиях неизбежно происходит трансформация самой игрушки, а также появление и развитие игровых устройств, представляющих собой высокотехнологичные роботизированные игровые системы.

Прежде всего, постараемся выстроить общую классификацию типов игрушек, с позиции которой будет проводиться анализ их изменений.

Следует отметить, что в современной науке накоплен богатый опыт по изучению феномена игрушки. Российский исследователь Л.Г. Оршанский очень точно отмечает: «Нельзя в игрушке интересоваться только элементом обучения, педагогической стороной; недостаточно также психологической стороны, потому что здесь есть и первое, и второе, и еще много иных сторон» [7, с. 101].

Согласно классификации игрушек Е.А. Аркина, выделяются следующие их типы: 1) звуковые; 2) двигательные; 3) образные. В основу данной классификации Е.А. Аркин положил принцип историзма. Исследователь отнес указанные группы игрушек к «изначальным» (не меняющимся в ходе исторического развития) и подчеркнул их «универсальность, неизменность ... основных структурных форм и выполняемых ... функций» [8, с. 23] во все исторические эпохи. Следует заметить, что в данной классификации не учитывается психическое развитие индивида, на которое оказывают влияние данные игрушки.

А.С. Макаренко подходит к классификации игрушек с педагогической точки зрения. Он выделяет «три основных вида игрушек:

- 1) готовые (машинки, куклы и др.);
- 2) полуготовые (кубики, разрезные картинки и др.);
- 3) игрушки-материал (глина, песок, куски дерева, картон, бумага).

Все они способствуют в первую очередь созданию представления об окружающем мире, а также развитию творческого воображения, умственных способностей и произвольности ребенка» [9, с. 130].

В.С. Мухина предлагает психологическую классификацию игрушек. Она разделяет их на две большие группы:

- 1) способствующие развитию личностной сферы, предполагающие общение или обращение с ними как с живыми персонажами;
- 2) помогающие развитию интеллектуально-познавательных и моторных способностей.

Рассмотрев ряд классификаций игрушек, представленных различными российскими исследователями, мы приходим к выводу, что систематизация является одной из самых сложных задач, стоящих перед учеными. Объяснить это можно прежде всего огромным многообразием существующих игрушек. Ввиду этого, понимая игрушку как неотъемлемый атрибут игры, опираясь на труды исследователей, находим возможным разделить все существующие игрушки на три типа:

1 «Игрушки как атрибуты игр, моделирующих действительность в реальных условиях. Подобные игрушки функционируют в игровом пространстве, находящемся на территории реальности, в вещественном измерении, то есть выступают конкретными предметами, вещами со своими индивидуальными качествами, чертами, функциями» [10, с. 15]. Игра невозможна без игрушек, они присутствуют во всех формах игровой деятельности. Предназначение игрушек – придавать особый смысл игре, упорядочивать ее, делать понятной, структурированной, определенной или, наоборот, загадочной и непознаваемой, но все равно – упорядоченной. При помощи игрушки любой игре можно придать особую значимость или, напротив, обесценить ее. Именно это свойство онтологически присуще игрушке и является ее главной функцией. Роль игрушки как

неотъемлемого атрибута игры в современной культуре достаточно велика, так как она выступает знаком, символизирующим характер тенденций современной культуры. По словам российского исследователя Н.Д. Бартрама, «каждая из этих игрушек есть одно из звеньев, хотя бы и мельчайших, закономерного построения различных культур» [11, с. 51]. Иными словами, коренные трансформации культуры и ряда ее проявлений непосредственно влияют на появление новых актуальных и исчезновение устаревших образов игрушек. «Примерами такого типа игрушек выступают: мяч, кукла, машинка и т. д.» [12, с. 15].

2 «Игрушки как атрибуты игр, моделирующих действительность в абстрактных условиях.» Данные игрушки функционируют в игровом пространстве, находящемся на особой территории – в сознании игрока. Подобные игрушки, как правило, основываются на тех образах, событиях и предметах, которые существуют в обоих видах реальности (действительной и виртуальной)» [13]. Например, французская компания Plastoу разработала несколько вариантов шахматных наборов по мотивам популярных мультфильмов «Астерикс и Обеликс», «Смурфики» и т. д., где каждая игровая фигура представляет собой того или иного мультгероя. Размер фигур – 3–9 см, доски – 43 × 43 см. Внизу каждой фигуры расположен значок с ее шахматным значением (конь, слон, ладья и т. д.). При этом каждая фигура по своей структуре тройственна: одна ее онтологическая часть наличествует в реальной действительности в виде вещественной формы (шахматная игровая фигурка и игрушка – герой мультфильма), вторая существует в виртуальной реальности в виде конкретного образа (король – он же один из героев мультфильма «Астерикс и Обеликс»), третья – абстрактная, бесформенная, та, которая наличествует в сознании и несет в себе одну единственную функцию – при совершении очередного хода занять наиболее выигрышную позицию относительно противника. Абстрактную часть фигуры нельзя увидеть, потрогать, почувствовать, ее можно лишь воспроизвести в сознании. В результате пользователь в процессе игры в шахматы играет на территории собственного сознания абстрактными игрушками. Таким образом, игрушки – атрибуты игр, моделирующих действительность в абстрактных условиях, функционируют в пограничном состоянии между реальностью и виртуальностью.

3 «Игрушки как атрибуты игр, моделирующих действительность в виртуальных условиях.» Данный тип игрушки, в отличие от предыдущего, функционирует в индивидуальном виртуальном пространстве, для которого не требуется реальная территория. Подобные игрушки могут как сохранять свои реальные вещественные формы и признаки, так и терять их. И в том и в другом случае данный тип игрушек виртуален, их не существует в реальности, что, в свою очередь, несколько не снижает уровня их реалистичности» [14]. Поскольку игровое пространство, которое выступает неким плацдармом для игрушек – атрибутов игр, моделирующих действительность в виртуальных условиях, характеризуется максимальной приближенностью к реальности, игрушки, функционирующие в нем, также сохраняют естественность, независимо от того, что они могут покидать реальное пространство и перемещаться в виртуальное. Примером такого типа может быть игра Mosquitos, суть которой заключается в том, что на экран телефона через объектив включенной камеры выводится изображение реального пространства, на него в реальном времени накладывается еще одно, только уже виртуальное. В результате на экране телефона по всему пространству, попадающему в обзор объектива камеры, начинают летать огромные комары, по которым пользователю необходимо стрелять из прицела.

Необходимо подробнее остановиться на игрушках – атрибутах игр, моделирующих действительность в виртуальных условиях, поскольку они, по нашему мнению, представляют наибольшую значимость в контексте виртуализации современной культуры.

В основе раскрытия специфики трансформаций, происходящих с игрушкой, лежит прежде всего выявление ее изменяющегося образа, нрава, материала и др.

Значение игрушки, выступающей имманентной составляющей игры в современном обществе, как и всегда, остается огромным, поскольку, «обладая целым рядом самых различных ценностей, игрушка по своему существу делится на игрушку как “радость ребенка” и игрушку, отражающую жизнь, являющуюся как бы ее зеркалом» [15, с. 46]. То есть игрушка отражает современную реальность с помощью слияния своего игрушечного образа с его символическим, неигрушечным, таким образом доказывая собственную универсальную ценность. Последняя выражается прежде всего в ее массовой узнаваемости.

Перед игрушкой ставится непростая задача – быть актуальной в пространстве современной реальности, поскольку человек новой эпохи является критичным, деятельным, выбирающим. Он чувствует себя независимым в собственном выборе и принимает решение о предпочтении игрушки на основании сравнительного анализа как качественных характеристик и потенциальных возможностей самой игрушки, так и формируемого ею образа.

Игрушка, приспособившись к новым, нередко завышенным требованиям, внедряется в новое виртуальное пространство и самостоятельно реализует себя в нем. Результатом подобного

объединения с виртуальной реальностью является приобретение ею новейших качественных характеристик, таких как: эфемерность, образность, всевозрастность и др., вследствие чего игрушка приобретает статус «интерес» для современного потребителя. Таким образом, слияние с виртуальной реальностью открывает для игрушки мощнейший источник творческого начала и, бесспорно, придает ей актуальность.

Характер игрушки тоже трансформируется и сущностно эволюционирует. Она превращается в активную, эмоциональную, динамичную спутницу современного человека. Такая игрушка, во многом благодаря слиянию с новым виртуальным пространством, уже не является просто вещью, предметом, а представляет собой некий инструмент «обольщения», «соблазнения», «заманивания в ловушку». Как отмечает Ж. Бодрийяр, «соблазнять – значит умирать как реальность и рождаться в виде приманки. Стратегия обольщения – это стратегия приманки. Обольщение приманки подстерегает любую вещь, которая стремится слиться с собственной реальностью» [16, с. 130]. Игрушка, благодаря применению новейших виртуальных технологий, вновь и вновь подкупает человека, постоянно побуждая его играть в игру, атрибутом которой она и является. Фактически индивид имеет дело с вещественно реальной игрушкой, а не с ее виртуальным образом, однако игровая среда как бы размывает четкие границы между ними и реализует подмену, вследствие чего человек воспринимает не столько вещественную игрушку, сколько ее виртуальный образ. «Обольщение» игрушкой нередко происходит с помощью создания иллюзии, то есть «изображения без оригинала», представления чего-то, чего на самом деле нет в реальности, то есть не существует.

В современном обществе с помощью новейших виртуальных технологий игрушка перемещается в особое игровое пространство, которое является иллюзией, дарящей человеку ощущение сказки, волшебства, бесконечного детства, вследствие чего игрушка перестает быть просто неким предметом, предлагаемым человеку, она превращается в виртуального героя.

Таким образом, территория игрушки-вещи постепенно сближается с территорией виртуальных миров. С помощью виртуальных технологий обычная традиционная реальная игрушка-вещь перемещается в особую игровую среду, которая представляет собой иллюзию, где она перестает быть просто вещью и превращается в особое средство вхождения в виртуальную реальность. Это новое веяние только начинает развиваться, одновременно с этим процессом увеличивается и степень увлеченности новыми игрушками. Подобные веяния нельзя рассматривать как угрозу для традиционной реальной игрушки-вещи, скорее, они являются новыми возможностями для ее дальнейшего развития.

Однако следует предусмотреть особенности и возможные последствия этой трансформации. Прежде всего, перемещение игрового пространства из реального в виртуальное уменьшает долю межличностного взаимодействия в игре, в некоторых случаях до его полного устранения. Играющий человек общается посредством игрушки не с другой личностью и своим сообществом, а с виртуальными объектами, действующими по заданной программе. Это не учит ребенка коммуникации, а, напротив, способствует усилению его автономности и закрытости. Виртуализация меняет и характер общения с самой игрушкой, которая уже не является «любимцем», верным другом, с которым ребенок общается тактильно и эмоционально. Игрушка становится своеобразным симулякром, оболочкой, которую бесконечно можно изменять, но у которой нет собственного инвариантного содержания, индивидуальности.

Новые формы игрушек задают новые параметры реальности – мир расширяется и постоянно изменяется, усиливается релятивизм, обновление становится хронической потребностью. В этой реальности нет констант, стабильности, устойчивых эмоциональных связей и отношений, «верных спутников» в игре. Меняется и сам субъект, он становится адаптированным к постоянной изменчивости, способен быстро реагировать на события, улавливать малейшие нюансы, схватывать все «на лету». Повторение для него уже не является внутренней потребностью, скорее, напротив, ее сменяет потребность в изменении. Эмоциональное развитие становится «одномерным», исключаются сострадание, доверие, привязанность и т. д. Коммуникация виртуализируется, превращая контакты между реальными людьми во взаимодействие их аватаров, желаемых образов, героев. Нравственная составляющая игры, призванная научить ребенка распознавать добро и зло, формировать приверженность добру, воспитывать честность, порядочность по отношению к другим играющим, постепенно уходит, поскольку виртуальная игра размывает этические границы, снимает запреты, кроме тех, которые установит «анонимный программист». Как видно, подобные изменения имеют как большие возможности, так и значительные риски, что необходимо учитывать в педагогических практиках и в процессе повседневного общения с детьми.

Таким образом, современная игрушка выступает неким посредником, то есть независимым элементом между двумя мирами: реальным и виртуальным, «инструментом переключения человека с состояния “какой он есть” в состояние “каким он хочет быть” [17, с. 30], ярким проявлением трансформации всего жизненного мира индивида».

Ссылки и примечания:

1. Проект «Виртуализация современной культуры и “жизненного мира” человека: социокультурный, аксиологический, антропологический анализ» выполнен при поддержке РФНФ № 14–03–00289а.
2. Лопатинская Т.Д. Виртуализация современной культуры и ее феноменов // Теория и практика общественного развития. 2014. № 4. С. 34.
3. Каган М.С. Философия культуры. Становление и развитие. СПб., 1998. С. 207.
4. Гусева А.Ю. Эстетика игрушки как феномена массовой культуры : дис. ... канд. филос. наук. СПб., 2001. С. 6.
5. Исупов К.Г. Тезаурус запечатленный: молчание, одиночество, тайна, здравый смысл, наивность, кукла // *Silentium* : филос.-худож. альм. СПб., 1996. Вып. 3. С. 597.
6. Там же.
7. Оршанский Л.Г. Игрушки: статьи по истории, этнографии и психологии игрушек. М. ; Пг., 1923. С. 101.
8. Эльконин Д.Б. Психология игры. М., 1999. С. 23.
9. Менджерицкая Д.В. Воспитателю о детской игре : пособие для воспитателей детского сада / под ред. Т.А. Марковой. М., 1982. С. 130.
10. Лопатинская Т.Д. Феномен игры в условиях виртуализации современной культуры : автореф. дис. ... канд. филос. наук. Астрахань, 2013. С. 15.
11. Бартрам Н.Д. Избранные статьи. Воспоминания о художнике / сост. Е.С. Овчинникова, А.Н. Изергина ; вступ. ст. Е.С. Овчинниковой. М., 1979. С. 51.
12. Лопатинская Т.Д. Феномен игры ... С. 15.
13. Там же.
14. Там же.
15. Бартрам Н.Д. Указ. соч. С. 46.
16. Бодрийяр Ж. Соблазн / пер. с фр. А. Гараджи. М., 2000. С. 130.
17. Карденахлишвили Т.Д. Области практического использования технологий игры в условиях виртуализации современной культуры // Теория и практика общественного развития. 2012. № 9. С. 30.

References:

1. The "Virtualization of contemporary culture and the" life-world "of man: a social and cultural, axiological, anthropological analysis" was supported by the Russian Foundation for Humanities number 14-03-00289a.
2. Lopatinskaya, TD 2014, 'Virtualization of contemporary culture and its phenomena', *Theory and Practice of Social Development*, no. 4, p. 34.
3. Kagan, MS 1998, *Philosophy of Culture. Formation and development*, St. Petersburg, p. 207.
4. Guseva, AY 2001, *Aesthetics toys as a phenomenon of mass culture*: PhD thesis, St. Petersburg, p. 6.
5. Isupov, KG 1996, 'Thesaurus imprinted: silence, loneliness, mystery, wisdom, naivety, doll', *Silentium: filos.-artist. alm.*, St. Petersburg, vol. 3, p. 597.
6. Isupov, KG 1996, 'Thesaurus imprinted: silence, loneliness, mystery, wisdom, naivety, doll', *Silentium: filos.-artist. alm.*, St. Petersburg, vol. 3, p. 597.
7. Orshanskiy, LG 1923, *Toys: Articles on history, ethnography and psychology toys*, Moscow, p. 101.
8. Elkonin, DB 1999, *Psychology of the game*, Moscow, p. 23.
9. Mendzheritskaya, DV & Markova, TA (ed.) 1982, *Caregivers about children's game: A guide for teachers of kindergarten*, Moscow, p. 130.
10. Lopatinskaya, TD 2013, *The phenomenon of the game in terms of virtualization of modern culture*: PhD thesis abstract, Astrakhan, p. 15.
11. Bartram, ND, Ovchinnikova, ES & Izergina, AN (comp.) 1979, *Selected articles. Memories of the artist*, Moscow, p. 51.
12. Lopatinskaya, TD 2014, 'Virtualization of contemporary culture and its phenomena', *Theory and Practice of Social Development*, no. 4, p. 15.
13. Lopatinskaya, TD 2014, 'Virtualization of contemporary culture and its phenomena', *Theory and Practice of Social Development*, no. 4, p. 15.
14. Lopatinskaya, TD 2014, 'Virtualization of contemporary culture and its phenomena', *Theory and Practice of Social Development*, no. 4, p. 15.
15. Bartram, ND, Ovchinnikova, ES & Izergina, AN (comp.) 1979, *Selected articles. Memories of the artist*, Moscow, p. 46.
16. Baudrillard, J 2000, *Temptation*, Moscow, p. 130.
17. Kardenahlishvili, TD 2012, 'The practical use of technology play in a virtualization of modern culture', *Theory and Practice of Social Development*, no. 9, p. 30.