

1(09)
Г-621

На правах рукописи

Голубева Юлия Олеговна

**Кукла в координатах
индивидуально-психологического и социокультурного бытия**

Специальность 09.00.11 – социальная философия

АВТОРЕФЕРАТ
диссертации на соискание ученой степени
кандидата философских наук

Москва – 2000

Работа выполнена на кафедре социальной философии факультета гуманитарных и социальных наук Российского университета дружбы народов

Научный руководитель:

доктор философских наук, профессор Гречко П. К.

Гречко

Официальные оппоненты:

доктор философских наук, профессор Зимин А. И.

доктор философских наук, профессор Камалдинова Э. Ш.

03-26007

Ведущая организация:

Российский государственный гуманитарный университет

Защита состоится 25 декабря 2000 г. в 15.00 часов на заседании диссертационного совета К 053.22.27 в Российском университете дружбы народов по адресу: 117198, Москва, ул. Миклухо-Маклая, д.6., в ауд. 203

С диссертацией можно ознакомиться в Научной библиотеке Российского университета дружбы народов.

Автореферат разослан

___ 2000 г.

Ученый секретарь

Диссертационного

доктор философских наук,

Алексина

Т.А. Алексина

Общая характеристика работы

Актуальность исследования.

В современном общественном сознании резко возрос интерес к образу, знаку, символу. Связано это с особенностями функционирования информационного общества, признающего в качестве базовых ценностей знание, информацию, интеллектуальный капитал. В настоящем исследовании в качестве знаково-символической формы выступает кукла: кукла как игрушка (знаково-символическая форма в детстве – отсюда индивидуально-психологический подход), кукла как модель (вхождение куклы в качестве знака в культуру – отсюда культурологическая ориентация), кукла как коллекция (символ обладания «детством» – проблема отчуждения и функциональности бытия), кукла как персонифицированный образ (куклы-маски в театре, карнавале, в шоу-культуре, «обществе спектакля» – отсюда собственно социально-философский подход).

В современном обществе в связи с усложнением социальной структуры человек вынужден примерять на себя многие символы и роли. Одевая маску и костюм, он сам обретает черты куклы, куклы-марионетки. Современны ли это или же уходит корнями в традицию, ритуал? Мы показываем, что маски, куклы, образы кукол пришли к нам из прошлого, из традиции, ритуала, игр, народных гуляний и т.д. Их символика изначально выростала из общения с сакральным миром и сакральными силами. Из традиции, первоначальной символики прорастает глубинный знаковый смысл куклы в современность.

Исследование куклы в координатах индивидуально-психологического и социокультурного бытия связано с рядом факторов:

- возрастающей знаковостью социокультурного мира;
- усложнением семиологических кодов культуры, необходимостью и возможностью их освоения в игровой деятельности, в которой кукла

выступает первоначально как «игрушка», определяющая вхождение человека в знаковый мир;

- многомерностью социализации и открывающимися ныне возможностями для раннего творческого развития;
- введением компьютерных технологий и игр, новых форм визуальной коммуникации, в которых игровые, познавательные, коммуникативные сюжеты-дискурсы опосредованы общением с неким знаковым персонажем (виртуальной куклой);
- функциональностью бытия и ее преодолением через коллекционирование как способ самораскрытия и самореализации;
- новым коммуникативным пространством, в котором кукла-образ вводится в познавательный процесс и в психокоррекционную деятельность.

Важность исследования куклы в системе социокультурных связей востребована сегодня и целым рядом духовных, культурных и социально-политических факторов. Шоу-бизнес, шоу-политика, шоу-реклама все больше становятся атрибутами социальной жизни, вовлекая в пространство «ШОУ» как обывателей, так и интеллектуалов.

Игровой элемент культуры усиливается практически во всех сферах жизни, являя, с одной стороны, образец иронии, коллажа, юмора, а с другой - манипуляции общественным мнением и общественным поведением. В этой связи представляется важным проанализировать историю и традицию игровой коммуникации на примере карнавала. Современный переход к диалоговой культуре требует изменения в понимании субъектов и объектов коммуникации, трансформации «Чужого» в «Другого».

Автор показывает генетические истоки диалога посредством маски, и в то же время обозначает востребованность этих форм в современном обществе, в исторически иной социокультурной среде.

Особое место мы уделили кукле в игровой модели человеческой коммуникации. В нашем варианте это сфера межличностного общения, а также особая форма диалога «наедине с собой», когда единственным посредником и участником выступает кукла. Сегодня существуют и другие игровые модели человеческой коммуникации, в том числе виртуальные, строящиеся в соответствии с желаниями и потребностями самого человека и позволяющие ему проецировать, строить образ своего партнера по общению.

Рассматривая роль куклы в игровой модели человеческой коммуникации, мы пришли к выводу, что охват мультимедийными технологиями коммуникативного пространства поистине глобален. Проникновение СМИ в жизнь людей – явление скорее отрицательное, чем положительное: разрушается личностная индивидуальность, утрачивается смысл и ценностная ориентированность жизни, происходит манипулирование общественным сознанием. Современные СМИ используют в большей мере не куклы-символы, в которых воплощены архетипы культуры и культурные герои, а куклы-манипуляторы, образы-оборотни, разрушающие устоявшуюся архитектуру культуры, человеческое в человеке. Учитывая тот факт, что куклы-интермедиарии становятся все более многообразными по значению и по заключенному в них коду (это и куклы-маски, скрывающие реальный образ; и куклы-символы, уводящие, прячущие реальный образ; и куклы-прототипы, усиливающие реальный образ; и куклы-оборотни, заменяющие реальный образ, и т.д.), можно предположить особую «мультимедийность» в социализации человека, многозначность ее составляющих векторов.

Степень научной разработанности проблемы.

Прежде чем перейти к постановке целей и задач исследования, следует рассмотреть степень изученности данной проблемы в философской, культурологической, психологической, социально-психологической и исторической литературе.

Культурологический подход рассмотрен в работах М. Бахтина, Ю.М. Лотмана, Й. Хейзинга и др. В работах М. Бахтина раскрывается смысл и значение образа Другого, который, как нам представляется, и должен быть сформирован посредством куклы в адекватной модели социализации. Ю. Лотман анализирует значение куклы в культуре как игрушки и как модели, что дает основание судить о последовательности вхождения ребенка в знаковый и символический мир культуры. В работах Й. Хейзинга для нас особенно важна идея принципиально игрового характера человеческой культуры, которая, с нашей точки зрения, не только не исчерпывает, но, наоборот, стремительно распространяется.

Социально-философский подход наметился во второй половине 20 века в работах авторов новой постиндустриальной волны Ж. Бодрийяра, О. Каламбрезе, Ж. Липовецкого, Ж. Делеза, Ж.-Ф. Лиотара, Ю. Хабермаса и др. А для того чтобы увидеть куклу в пространстве современного социума, мы обратились к работе Ги Дебора «Общество спектакля».

Для понимания глубинной соотнесенности куклы с субъектом общения и феноменом коллекции, в котором преодолевается функциональность куклы-вещи и открывается субъективность куклы-смысла, мы обратились к трудам Ж. Бодрийяра.

Современная культура несет в себе радикальный плюрализм, предполагающий уважение личного достоинства человека и утверждающий коммуникацию с человеком как Другим. Рассматривая коммуникативный аспект нашей проблемы в контексте куклы и формирования образа Другого, мы опирались на работы У. Эко, Ю. Хабермаса, С. Московичи, Ж. Бодрийяра, Л. Туроу, Г. Почепцова.

Социально-психологический подход, связанный с анализом игровой коммуникации, обстоятельно раскрыт в работах М. Мид, Э. Берна. В этих работах нас особенно интересовал анализ игры, игрового элемента в человеческом общении. Игра взаимосвязана с множеством психологических и соци-

альных функций. С ее помощью создается параллельная реальность, происходит удвоение мира, устраняется или усиливается отчуждение реального и иллюзорного. обстоятельное рассмотрение игры, значение игрового пространства, идеи нравственного как основного начала, поддерживающего равновесие игровой и неигровой основы культуры и коммуникации, дано в целом ряде работ психологов Д. Селли, К. Гросса, С.Л. Рубинштейна, В.С. Мухиной и др.

Проблема психологии детства и игры в интересующем нас аспекте рассмотрена в работах К. Штерна, В. Штерна, Е. Скупиных, Г. Скупиных, С. Холла, М. Болдвина, К. Бюллера и др. Труды Л.С. Выготского помогли нам в рассмотрении культурного развития ребенка и его возрастных трудностей.

Несмотря на длительную традицию исследования куклы, театра, карнавала анализ данной проблемы приобрел особую значимость лишь в последние 10-20 лет. Онтологию или глубинный смысл игры (игрушки) многие ученые усматривают в карнавале. Рассматривая карнавал в нашей работе, мы опирались на труды М. Бахтина, Н.И. Костомарова и др. Историческая символика маски раскрыта в работах Б.А. Рыбакова.

Проведен анализ сфер практического применения и распространения куклы как образа и знака, ибо попытка универсализации куклы в философской концепции с необходимостью должна быть дополнена ее предметно-практической реализацией.

Цели и задачи исследования.

Основной целью настоящего диссертационного исследования является определение глубинного ценностно-символического смысла куклы как знака, ее духовной, познавательной, коммуникативной роли в современной культуре, в познании и освоении окружающего мира, а также в процессе личностного творчества и самореализации. На каких этапах человеческой жизни кукла приобретает первостепенное значение? Почему она является феноменом культуры, обретает особую жизнь в современном социуме? Как кукла, будучи

знаком и символом, оказывает влияние на индивидуально-психологический мир самого человека? Человек по своей природе представляется нам самосовершенствующимся существом, использующим свой ум и производящий символы. Свидетельством символического восприятия и освоения мира является история «двойников человека» — масок, кукол, сакральная природа которых свидетельствует о преодолении человеком рубежа времени и пространства, реального и гиперреального.

Цель диссертации предусматривает решение следующих задач:

- выяснение проблемного смысла понятия «куклы» в игровой и семиологической модели человеческой коммуникации;
- выявление онтологических основ игровой культуры, где кукла выступает в качестве знаково-символической реальности
- определение некоторых закономерностей психологии детства, обуславливающих формирование духовного мира ребенка посредством и в форме игры;
- рассмотрение куклы как экспоната коллекции, играющего существенную роль в преодолении отчуждения и функциональности бытия;
- анализ онтологии маскарада в историческом и социокультурном контексте;
- выделение компонентов игрового, знакового элемента в «обществе спектакля».

Методологическую основу диссертации составляют принципы историзма, системности, социально-культурной обусловленности познавательных и ценностных феноменов. Автор опирается на психолого-педагогические исследования, в которых игра рассматривается как специфический вид деятельности, общения и познания, а также на культурологическую традицию трактовки образа другого и куклы как игрушки и как социокультурной модели. Работа развернута на диалогическую традицию исследования, представленную в различных философских течениях, а также на анализ эволюции диалогическо-

го принципа в культуре. Важнейшими методологическими предпосылками обобщений явились результаты современных социальных и этических курсов постмодернизма, онтологических теорий коммуникаций и т.д. Нам представляется, что в избранной теме исследования особенно актуален междисциплинарный методологический подход. Он позволяет рассмотреть куклу как в контексте пространственно-временных, так и социальных, культурологических и психологических координат.

Конкретные результаты и их научно-теоретическая новизна.

1. В диссертации концептуализируются проблема куклы как игрушки (уровень освоения реальности в детском возрасте), куклы как коллекции (уровень преодоления предметной функциональности и поиска личностного смысла во взрослом возрасте), а также роль кукол в «обществе спектакля», в контексте освоения игрового пространства современной культуры.

Новизна результата: обоснован вывод о том, что универсализация игрового пространства в современном мире связана как с причинами коммуникативного характера (в том числе с новыми формами виртуальных диалоговых моделей, где куклы выступают интермедиариями), так и с общими изменениями социокультурного пространства, в котором игра и кукло-шоу становятся атрибутивными признаками бытия.

2. В диссертации анализируются онтологические прообразы знаково-символических форм, которыми, с нашей точки зрения, являлись маски. В своей архаической форме маска - «принадлежность шамана», она позволяет снимать ограничения времени и пространства, жизни и смерти, бытия и небытия. Маска, таким образом, - атрибут сакрального мира, который, с одной стороны, противостоит профанному миру, а с другой - взаимодействует с ним.

Новизна результата заключается в том, что кукла и кукла-маска позволяют прояснить семиологические смыслы культуры, раскрыть многомерность мира, его сакральные и символические смыслы как личностно-значимые, так

и социально-актуализируемые. Так, в античной культуре маска становится атрибутом театрального действия или искусственного мира, спектакля, в котором обыгрывается реальный мир. В театре через маску сталкивается мир искусственный с миром подлинным. В игровой психотерапии маска также маскирует уязвленный внутренний мир человека и выступает своеобразным адаптером, психокорректором этого мира. И, наконец, маска на карнавале одновременно скрывает внешнюю реальность и приоткрывает внутреннюю.

3. В диссертации рассматривается знаковый характер современной культуры в контексте «общества спектакля» с присущим ему символизмом, иронией, сарказмом и игровой спецификой.

Научная новизна заключается в выявлении атрибутивных признаков не только техно-, но и «маскогенного» характера современного общества, свойственных ему форм игровой культуры (виртуальных коммуникаций, созданных через СМИ диалоговых и шоу-пространств и т.д.), камуфляжа подлинности и т.п., в прояснении поверхностного, spectacularного слоя в качестве враждебной для существования стихии бытия, игнорирующей желания и влечения человека.

Положения, выносимые на защиту:

1. Кукла, включенная в игровой элемент культуры, выступает знаком, символом, образом, через которые человек опосредует вхождение в социокультурный мир, в коммуникативное пространство диалога с Другим, «удваивает» реальность и наполняет ее индивидуальным жизненным содержанием. В диалогической модели кукла выполняет компенсаторную роль, способствуя преодолению «отстраненности» и обретению самоидентичности. Кукла вводит в коммуникативную модель игровой элемент, актуализирующий не только содержание передаваемого, сколько сам процесс передачи информации. Кукла в коммуникативном акте выполняет разные функции: сигнала, знака (означения), смысла, а также посредника-интермедиария. Включая куклу как посредника в диалог, мы делаем ее

символом чего-либо или кого-либо, тем самым умножая восприятие мира и создавая дополнительные рефлексии.

2. Кукла, кукла-маска, кукла-символ имеют генетические корни в архаическом мировосприятии, а их природа и сущность формируются не только в координатах индивидуально-психологического, но и социально-культурологического бытия. Особое внимание, с нашей точки зрения, заслуживает генезис куклы как знака и символа в культуре карнавала, уходящего своими корнями в обрядовость, ритуал. В этой связи мы рассматриваем глубинный онтологический смысл маски, а также карнавала, игрищ как специфических форм экспрессивной деятельности, идущих из глубины веков и отражающих глубинный символизм освоения и восприятия мира человеком.
3. Кукла выполняет важную функцию в процессе человеческой социализации. Кукла и игра с ней позволяют «внедриться» в традицию, в особое «пространство-время», выступающие знаковым символом некоего единого временного и пространственного континуума культуры. Каждое поколение, развиваясь из своего «детства», своего культурного типа и одновременно преодолевая его, оставляет в наследство другому поколению «куклу-знак». Разнообразие ролей, приписываемых кукле, бесконечно. Кукла воплощает в себе важную функцию товарища, друга, с которым наступает «уединение вдвоем», посредника в общении, а в старшем возрасте - символа детства, любви, привязанности. Кукла не уходит из жизни и потом, становясь элементом коллекции, особым атрибутом памяти или моды.
4. Кукла может быть рассмотрена как «коллекция». «Коллекция» кукол выстраивает особую модель общения с ней человека. Во взаимодействии с коллекцией существенным фактором становится обладание. Мы полагаем, что в страсти обладания коллекцией проявляется внутренняя потребность сохранить «утраченный мир» - мир детства. В некотором смысле сегодня весь мир становится коллекцией. Его пространственно-темпоральная дос-

тупность, близость далекого и давнего способствуют практически бесконечному ее расширению. Всякий раз лишь слегка отклоняясь от непосредственной функциональности, мы оказываемся в сфере коллекции, да и в функциональной сфере мы также коллекционируем различные способы достижения желаемого результата и адекватного выполнения функции. Игра также все больше включает элемент коллекционирования, являя одновременно подобие, заимствование и сопричастность.

5. Кукла может обрести свойство симулякра как некоторого ложного подобия. Нам представляется, что такое подобие сегодня широко используется в компьютерном изображении куклы, в виртуальном общении с ней, которое создается и исчезает во времени и по желанию играющего. Кукла «как подобие образа» преодолевает область культурного и выходит в сферу социального бытия человека и общества. Таким образом происходит ее вхождение в социальное пространство, где статус и роль куклы существенно видоизменяются: кукла «политизируется», обыгрывается, обретает множество коннотативных значений и смыслов, обусловленных не столько психологическими, сколько социальными потребностями.
6. Рассматривая роль кукол в «обществе спектакля», мы подчеркиваем следующее: играя в куклы, доводя до совершенствования манипулирование символами и знаками в современных компьютерных технологиях, люди все больше придают искусственный смысл как самой игре, так и ее содержанию человеческому наполнению, становящемуся все более «игровым», манипулятивным, бездушным и технологичным. Так, потребность играть и подражать «бездушному, безжизненному существу» все более приближающемуся «к подобию человека», выливается в потребность жить в «обществе спектакля». Проблема «марионетизации человека», игры с ним самим как с куклой нам представляется лейтмотивом современной коммуникативной культуры, приобретающей самодовлеющий, беспристрастный и тотальный смысл.

Научно-практическая значимость работы определяется ее актуальным теоретико-методологическим характером, то есть выяснением предельных оснований куклы как знака, образа и символа в современной культуре. Проведенное исследование позволяет более четко представить значимость и практическое использование куклы в разнообразных сферах социальной, культурной, психотерапевтической и педагогической деятельности. Материалы диссертации могут быть использованы при чтении спецкурсов и проведении семинаров для студентов, изучающих социально-философские проблемы, а также для методологического и методического обеспечения практики студентов философских и психологических специальностей.

Апробация работы: Основные положения и результаты диссертационного исследования были представлены автором на III конгрессе этнографов и антропологов России в июне 1999 года, на 28 международной конференции Lo straniero (Naples, Италия) в августе 1999 года, на IV Международном научном симпозиуме «Диалог цивилизаций: Восток – Запад» (Москва, Российский университет дружбы народов) в ноябре 1999 года и на III научно-практической конференции: «Одаренные дети: проблемы полноценного развития», в марте 2000 года.

Основное содержание работы отражено в трех публикациях автора. Диссертация обсуждена на заседании кафедры социальной философии факультета гуманитарных и социальных наук Российского университета дружбы народов.

Структура работы. Структура диссертации определена целью и задачами исследования. Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка литературы и приложений.

Основное содержание работы

Во введении обосновывается актуальность темы, раскрывается степень ее научной разработанности, определяются цель и задачи исследования, намечаются структура и методологические принципы диссертации, возможная теоретическая и практическая значимость и научная новизна.

В первой главе - *«Темпоральность индивидуально-психологического развития и эволюции куклы как знака»* - предпринят анализ куклы как знака в игре, а также показана роль куклы в коллекции, где она имеет не столько функциональный, сколько личностный смысл.

В первом параграфе *«К теории вопроса: игра - от темпоральности к семиологической коммуникации»* рассмотрена многовариативность игры и участия в ней Другого, проанализированы различные функции игры и ее характерные черты.

Анализ проблемы показал, что игра существует в контексте культуры как некая заданная величина. Присутствие игры как определенного качества деятельности, общения, элемента познания, отличного от обыденной жизни, мы видим всюду. Мы рассматриваем игру как имманентно присущую человеку форму деятельности и общения, в которой ярко выражена символическая функция постижения и осознания окружающей действительности. Стремясь понять игру, человек приходит к выводу, что игра опирается на действия с определенными образами и знаками, посредством которых он осваивает мир, социальные и культурные ценности, а также сами значения этих образов, их референтность, то есть соотнесенность с той или иной данностью.

Существенное значение имеет «играние» с куклой, которое в некоторой степени сродни искусству игры театральной, с той только разницей, что выбрав куклу в партнеры, ребенок редко стремится сделать ее объектом игры Другого, Чужого. В игре раскрывается динамика куклы как объекта, который постоянно преобразуется и видоизменяется.

Среди многочисленных функций игры, важнейшей, с нашей точки зрения, является психотерапевтическая функция. Данная функция позволяет человеку регулировать собственное состояние и поведение, адекватно воспринимать окружающий мир и его символику. Психокоррекционная роль «игры в куклы» всегда присутствовала в культурной традиции. Кукла несет на себе печать эволюционного развития общества, онто- и филогенеза самого человека.

Психология игры в куклы создает большие возможности для раннего высвобождения творческих сил человека, его воображения, фантазии, свободной игры ума и чувств.

Игра взаимосвязана с множеством психологических и социальных функций. Особый смысл приобретает игра в контексте культуры.

Кукла через диалог вписывается в семиотическое поле. Она несет в себе вербальные и невербальные смыслы, социальные и личностные перцепции, за которыми стоит глубокий контекст культуры.

Во втором параграфе *«Кукла как игрушка или вхождение в знаковый мир»* исследуется роль куклы как игрушки в мире ребенка. Основной акцент сделан на проблеме формирования духовной жизни ребенка в процессе его игровой деятельности. Путем сопоставительного анализа рассматриваются работы Джеймса Селли и В.С. Мухиной, посвященные психологии детства, а в более узком, интересующем нас смысле, — роли игры и функциям куклы в развитии ребенка.

Глобальные изменения, происходящие в цивилизованном обществе, влияют на совершенствование технологического оснащения куклы, степень идентификации и характер диалога ребенка и взрослого с куклой, на время и пространство, в котором происходит взаимодействие с ней. Сама «кукла» имеет множество характеристик: как «вещь», как «произведение искусства» («художественная кукла»), как «символ» (выражение различных усвоенных и

пережитых человеком смыслов) и т. д. Все это определяет куклу как статический объект.

Постоянство ребенка по отношению к своей кукле, состарившейся, потерявшей блеск и занявшей самое низкое место в кукольном обществе, является одной из самых привлекательных характеристик детской души. Анализ ситуаций выборов куклы и игры с ней показывает, что игра в куклы одна из немногих, которую ребенок выбирает САМ и потому способы игры с ней продиктованы его фантазией, воображением, выдумкой. В игре раскрывается динамика образа куклы, ее субъектно-объектный смысл.

В третьем параграфе *«Кукла как коллекция»* излагается концепция «коллекционирования» Ж. Бодрийяра. Мы обращаемся к феномену коллекции, с точки зрения проявления в нем человеческой потребности «обладания», как «вещным» так и «символическим».

Ж. Бодрийяр считает, что любая вещь что-то трансформирует. Позволим себе рассмотреть это положение применительно к кукле как вещи. Представляя понятие «трансформатор» как преобразователь, мы используем его в лингвистическом смысле. «Преобразователь» - это «актер, играющий роли всех действующих лиц пьесы, или фокусник, создающий оптическую иллюзию превращения одних предметов в другие». Все эти действия преобразования, превращения, перемены вида и есть трансформация, которая в игре с куклой часто выражается у детей в смене её одежды, аксессуаров, в использовании различных масок, а если эта кукла марионетка, то в модификации соответствующего набора действий, постоянно изменяющих роль куклы.

С позиции концепции Ж. Бодрийяра, знак кукла может приобретать свойство симулякра как некоторого ложного подобия. Нам представляется, что такое подобие сегодня широко используется в компьютерном изображении куклы, в виртуальном общении с ней, которое создается и исчезает во времени по желанию играющего.

Как известно, в качестве одной из важнейших потребительских стратегий по отношению к вещам Ж. Бодрийяр рассматривает коллекционирование. Деятельность коллекционера представляет не простое собирательство, а систематическую манипуляцию вещами, подчинение их определенному комбинаторному коду.

В страсти коллекционирования Ж. Бодрийяр обнаруживает паттерн преодоления объективного времени в субъективном владении вещами. Именно это мы имели в виду, подчеркивая психологическую значимость «бытия в детстве» через субъективное владение предметами-знаками, предметами-вещами детского мира, прежде всего куклами. Речь идет об иллюзорном преодолении функционализма через вещи – предметы коллекции. Функциональные вещи человек использует, обладать же он может только вещами внефункциональными – старинными, экзотическими, «детскими». Иллюзорность этого преодоления обусловлена тем, что обладание внефункциональными вещами само по себе выполняет вполне определенную функцию – вытеснения и подмены.

Куклы в коллекции других вещей отражают детство. Кукла как экспонат коллекции играет существенную роль в преодолении отчуждения и функциональности бытия. Но особую роль куклы играют собственно в коммуникации.

Во второй главе – *«Кукла в пространстве социокультурного мира»* – рассматривается особая роль кукол в социальном мире: подчеркивается опосредствующая роль куклы в диалогической модели коммуникации; анализируется онтология маскарада; обосновываются признаки «общества спектакля».

В первом параграфе *«Кукла – посредник диалога в игровой модели человеческой коммуникации»* рассмотрены диалоговая модель коммуникации с куклой и роль кукольника и куклы-интермедиария в коммуникативном акте. Показано, что в процессе коммуникативного взаимодействия ребенок перестает быть чужим в своей игровой культуре, что кукла снимает с него «маску»

(застенчивости, страха, комплекса) и облегчает взаимодействие как с другими детьми, так и с взрослыми.

Игровой характер культуры, практика реальных и гиперреальных коммуникаций пронизывает практически все стороны жизни. Куклы, кукольники и кукловоды вышли из фантастических сюжетов в реальное пространство жизни. «Кукольники» создают специальное пространство, «кукловоды» в нем манипулируют, а «куклы» — лицедействуют. Игровой характер современной культуры, как нам представляется, наиболее ярко выражен в компьютерных технологиях. Компьютерный мир создает свои «кукловые» образы: говорящие куклы на экране, сюжетные линии, игровые фабулы, позволяющие включаться в особое виртуальное общение, разнообразить его условия, характеристики вплоть до видоизменения самих партнеров по общению. Сегодня нам пока трудно оценить последствия виртуального диалога с образом куклы через компьютер. Однако, без сомнения, современный компьютерный игровой диалог дает основание говорить о новой модели социализации и самоидентификации личности.

Идентификация с куклой в современном обществе имеет множество значений и смыслов. С нашей точки зрения, психологическая идентификация является, в конечном счете, наиболее благоприятной и успешной для последующей социальной идентификации.

Во втором параграфе *«Куклы, маски, карнавал (онтология маскарарда)»* анализируется происхождение маски. Автор показывает сакральность и онтологичность природы маски, стремление уйти посредством нее от ограничений социокультурного мира, раскрыв природу своего «Я», задавленную условностями, правилами и санкциями.

Мы разделяем точку зрения О.М. Фрейденберг, в соответствии с которой театр кукол генетически наследует традиции символической интерпретации мира. Специальным вопросом мы выделили проблему маски-куклы. Нам кажется исключительно важным для развития творческих способностей и во-

ображения ребенка уметь наделять куклу определенными чертами в процессе диалога с ней, углубления и создания игровой фабулы, становления сюжетной «канвы». Практика, когда ребенок лишь в момент игры оставляет за собой право наделять игрушку тем лицом, которое для его взаимодействия с куклой в данный момент наиболее желательно, являет для нас новую модель общения с куклой, способствующую самореализации и самораскрытию самого человека. Смывая нарисованные им самим кукольные маски, ребенок выступает не только как соучастник игры с куклой, но и как ее творец, создатель характера, который он весьма точно отражает на игрушке.

Современные психологи подчеркивают глубинную психологическую роль символической маски, выполняющей функцию заместителя безликой социальной роли и оказывающей рекреационное воздействие как на участников карнавальных шествий, так и на тех, кто вовлечен в психокоррекционные программы. Куклы и игровая атрибутика могут быть использованы в различного рода шоу и карнавальных играх людей всех возрастов и в самое разное историческое и социальное время. Всякий игровой карнавал имеет определенный смысл: в нем происходит обучение культуре, усвоение традиций, архетипов, нравственно-положительных или отрицательных стереотипов и т.д. Этот элемент культуры может быть использован в качестве особой технологии обучения людей пониманию других культур и взаимодействию в других культурных пространствах и средах. Это позволяет преодолеть отчуждение человека в культуре, снять негативные стереотипы ее восприятия. Кукла может подружить и помирить, помочь преодолеть чуждость и языковое непонимание. Важно и то, что в ряде сказочных образов кукольных героев заложены универсальные принципы добра и зла. А именно этих героев обычно и символизируют карнавальные костюмы.

Как было установлено в ходе настоящего исследования, кукла «родилась» из обряда народного ритуала. Отсюда следует, что она не только знак детского мира, но и символ онто- и филогенеза самого человечества.

Третий параграф *«Кукла в «обществе спектакля» или универсальность социокультурной игровой модели»*, обратил нас к современной игровой культуре «общества спектакля» (термин Ги Дебора). Сосредоточив свое внимание на проблеме куклы-манипулятора, мы выделяли характеристики «общества спектакля», показали игровые элементы этого общества, его символы и манипулятивные функции:

В ходе исследования было установлено, что изменения, происходящие в современном глобальном мире, связаны с процессами, идущими в культурных пластах общества. Мы являемся соучастниками рождения новой культурной «связки», которую обозначаем следующим образом: «куклы-манипуляторы» - «человек» - «общество спектакля». Эта триада дает в наши дни во многом перевернутый эффект социализации.

Ги Дебор, к трудам которого мы обратились, по разному обозначал тех, кто манипулирует зрителем, актерами, постановщиками, и полагал, что как ни обозначай манипулятора, суть его действия в одном: «зритель ничего не знает и ничего не заслуживает». Тот, кто всегда лишь смотрит, чтобы узнать последствия, никогда не будет действовать – таким и должен быть зритель: верящим и созерцающим.

Подводя итоги сказанному, мы выделяем следующие компоненты игрового элемента в обществе спектакля:

- это прежде всего обезличивание и обездушивание человека как участника, исполнителя, «реципиента» манипулятивных технологий;
- заданность и стандартизация ролей и позиций в условиях смены парадигм всех областей научного знания, связанных с человеком;
- вездесущность имиджа: макияжа, выражения лица, то есть заданного образа в заданной маске;
- незаконченность игры как способа домысливания;

- «восковые фигуры», манекены, всякого рода выступления кукол в ситуациях для взрослых: скрытое лицедейство, иронизация, иносказательное путешествие, гротеск, язвительная откровенность играющих;
- оглушение и усреднение позиций оппонента (грубость сатиры, как правило, всегда содержащей иносказательное хамство);
- использование пустоты кукольного образа для выхода негативных эмоций людей, особенно для выхода агрессии (кукла для битья на японских предприятиях);
- кукла как знак усреднения в моде и рекламе;
- феномен «бизнес-шоу». Использование возможностей всякого рода шоу для массовых праздников, карнавалов, то есть создание иллюзии всеобщего веселья и включенности в праздник;
- производство кукол по стандарту заказчика как путь к взаимной стандартизации индивида и его образа жизни;
- возрастающая роль цензуры при создании кукольных спектаклей и места их постановки.

В заключении диссертации подводятся итоги, делаются выводы и определяются проблемы для дальнейших исследований.

По теме диссертационного исследования опубликованы следующие работы:

1. Кукла в системе культуры как воплощение образа «Lo straniero» и «своего»
// III конгресс этнографов и антропологов России. Тезисы докладов. – М. 1999.
2. The Carnival Games of Children and the Role of Dolls in Overcoming Estrangement / LO STRANIERO # 30, Naples, Italy, 1999.
3. Куклы-интермедиарии в практике реальных и гиперреальных коммуникаций. / Тезисы II межвузовской научной конференции молодых ученых «Диалог цивилизаций: Восток – Запад». – М., Изд-во РУДН, 2000 г. –

Голубева Юлия Олеговна (Россия)

**Кукла в координатах индивидуально-психологического
и социокультурного бытия**

В диссертации предпринята попытка осмысления знаково-символических форм бытия на примере куклы. Кукла рассматривается в индивидуально-психологическом и социокультурном контексте. В работе используются методологические положения современных философских концепций, в частности, постмодернизма, а также диалогические парадигмы изучения социальных процессов. Особое внимание уделено пониманию современного общества как «общества спектакля» и онтологическим аспектам маски, куклы и карнавала.

Julia O. Golubeva (Russia)

A Doll in Coordinates of Individual-Psychological and Sociocultural Being

The author makes an attempt to comprehend symbolic forms of being by the example of a doll. A doll is studied in individual-psychological and sociocultural context. The author applies methods of modern philosophical conceptions, such as postmodernism and dialogic paradigms of social processes studying. Particular attention is focused on understanding of modern society as "performance society" and ontological aspects of mask, doll, and carnival.

Julia Golubeva

21.11.2006 656-во 1.25, Тир. 100. 39к 77к
7 Москва, ул. Брестская 931, 3.
Телефон 417к 2404