

Суворкина Елена Николаевна

кандидат культурологии,
заведующая сектором систематизации
научной библиотеки
Рязанского государственного университета
имени С.А. Есенина

ВООБРАЖЕНИЕ КАК ОСНОВА ЭРЗАЦ-МИРОВ СУБКУЛЬТУРЫ ДЕТСТВА

Аннотация:

В статье рассматривается процесс создания эрзац-миров, фантазийных миров, основой которых выступает воображение. Доказывается, что для субкультуры детства, носителем которой является детская группа, целесообразно использование такого понятия как «со-воображение» – совместное конструирование фантазийной действительности.

Ключевые слова:

субкультура детства, ребенок, воображение, со-воображение, фантазия, игра-фантазирование, эрзац-мир, детская игра.

Suvorkina Elena Nikolayevna

PhD in Cultural Studies,
Head of Systematization Sector,
Academic Library of
Ryazan State University

IMAGINATION AS THE BASIS OF ERSATZ WORLDS OF THE CHILDHOOD SUBCULTURE

Summary:

The article discusses creation of ersatz worlds, fantasy worlds, the basis of which is imagination. It is proved that for the childhood subculture, the bearer of which is the children's group, it is advisable to use such a concept as co-imagination – joint construction of a fantasy reality.

Keywords:

subculture of childhood, child, imagination, co-imagination, fantasy, fantasy game, ersatz world, child's play.

Воображение – это форма психики, которая присуща только человеку. Его механизм в психологии, как и в других науках, малоизучен, хотя, в частности, Л.С. Выготский обозначил свое решение вопроса [1, с. 20–26]. Вместе с тем функциональное назначение установлено весьма определенно. Р.С. Немов указывает на следующие функции: 1) представление действительности в образах; 2) регулирование эмоциональных состояний; 3) произвольная регуляция познавательных процессов и состояний человека; 4) формирование внутреннего плана действий; 5) планирование и программирование деятельности [2, с. 225–226]. Выделены четыре вида воображения: активное, пассивное, продуктивное, репродуктивное [3, с. 222].

Б.П. Вышеславцев устанавливает весьма жесткую, определенную и однозначную связь: «Сказать “воображение” – значит сказать “творчество»» [4, с. 57]. Первое инициирует второе, является его основой. В контексте культурологии, как резюмирует Т.Б. Любимова, «сила воображения – это энергия культуры» [5, с. 77].

Наибольший интерес для исследования воображения ребенка имеет его продуктивная форма, поскольку в этом случае можно говорить о высокой степени творчества. Воображение в целом является основой творческой деятельности, где продуктивное ориентировано на *переработку* реальности, а репродуктивное – на ее воспроизведение.

В субкультуре детства процесс перерабатывания занимает очень важное место. Во-первых, он определяет ее морфологию, представленную двумя уровнями – обыденным и специализированным, каждый из которых включает целую систему компонентов. Генезис многих образцов обыденного уровня обнаруживается в их исторической (эволюционной) переходности из специализированного в силу потери востребованности, актуальности во взрослом мире, где часто они выполняли сакральные, обрядовые функции. Утративший свое первоначальное значение элемент специализированного уровня перерабатывается детьми, становясь единицей их обыденной практики (обряды, преобразованные в игры; заклинания, заговоры – в считалки и пр.).

Во-вторых, данному процессу подчиняются объекты как материальной, так и нематериальной культуры. М.В. Осорина приводит в качестве примера свалки (непотребные места) как территории особой степени переходности, трансформации, где вещи теряют, утрачивают свое назначение, чем ребенок может воспользоваться вопреки запретам взрослых [6, с. 115–125]. Но необходимо оговориться: дать им новую жизнь ребенок может только через творчество, *творческую переработку*. О ее значении точно сказал Дж. Родари: «Игра – это не просто воспоминание о пережитых впечатлениях, но *творческая их переработка* (*курсив мой*. – С. Е.), в процессе которой ребенок комбинирует данные опыта, чтобы создать новую реальность, отвечающую его интересам и потребностям» [7, с. 176–177].

В.Г. Ерохин, говоря о преобразовании продуктов человеческой деятельности в элементы культуры, обозначает три механизма, которые связаны между собой: опредмечивание, распредмечивание, сотворчество [8, с. 29–31]. Указанная переработка будет являться выражением *сотворчества*. Необходимо подчеркнуть, что для субкультуры детства, носителем которой является детская группа, наиболее точным термином выступает именно «сотворчество», поскольку один и тот же компонент «домысливается» и совершенствуется поколениями. Уместно здесь и использование такого понятия, как *со-воображение*, которое может быть *продуктивным и репродуктивным*.

Так, продуктивное совоображение представлено конструированием фантазийных миров; репродуктивное совоображение – это воспроизведение действительности (например, игра в школу, больницу, дочки-матери). В последнем в большей мере преобладают память, восприятие, чем творчество. В первом же творчеству, самостоятельному фантазированию отведено лидирующее положение. А поскольку именно в этом процессе воплощается все существо человека, его представления о мире, способности, навыки, то данный вид игр нам будет особо интересен для анализа.

Р. Кайуа не разграничивает эти два вида, объединяя их одним общим понятием *mimicry*. Он обнаруживает общую черту: «Игра может заключаться не в развертывании какой-то деятельности или претерпевании некоей судьбы в воображаемой среде, а в том, чтобы самому стать иллюзорным персонажем и вести себя соответственным образом. <...> Он на время забывает, скрывает, отбрасывает свою собственную личность и притворно приобретает чужую» [9, с. 57].

Интересно заметить, что следование законам *mimicry* продолжается и во взрослой жизни.

Проектирование ребенком нового мира, который в некоторой степени может выступать аналогом реального, но в высшей степени преобразованного в соответствии с детскими представлениями, есть процесс создания фантазийного мира. Последнее может иметь и такие синонимы, как: «страна-мечта» (С.М. Лойтер), «страна-утопия», «вымышленная страна», «воображаемый мир» и пр. Думается, что весьма продуктивным будет проективное понятие **«детский эрзац-мир»**.

Эрзац-мир – мир, сконструированный отдельным ребенком или группой детей, который может включать различные отрасли культуры: экономическую, правовую, политическую и пр. По сути, ребенок творчески перерабатывает реальный мир, субъектом которого он является. Но он абстрагируется от него для решения важных задач. Во-первых, если ранее он подвергал переработке только отдельные устаревшие образцы компонентов в составе специализированного уровня, то здесь он пробует применить приобретенный опыт этого творческого процесса к тому, что еще не отторгнуто взрослыми. Во-вторых, если ранее он работал над одной единицей, то в данном случае ситуация усложняется многокомпонентностью системы, которая должна гармонично функционировать, развиваться.

Этот процесс проектирования является трудоемким, тяжелым, длительным по времени. Необходимость наличия опыта определяет и возраст: Н.П. Аникеева определяет возрастные границы – от 8 до 15 лет, наибольшая увлеченность наблюдается в 11–13 лет [10, с. 67]. Как можно видеть, в сферу эрзац-миров попадает не только субкультура детства (от 0 до 12 лет), но и подростковая (от 12 до 16 лет). Отдельные случаи предусматривают включенность и молодежной субкультуры.

Интересно, что создателями эрзац-миров могут выступать как отдельные дети, так и группа детей. Но индивидуальные, авторские эрзац-миры более интимные, в них в большей мере отражена личность ребенка. Туда очень часто он не пускает даже сверстников, поскольку это уже не просто игра. Коллективный эрзац-мир более игровой, но вместе с тем также выходит за ее рамки.

А.Н. Леонтьев указывал на существование подобных, так называемых рубежных игр, которые находятся на грани игровой и неигровой творческой деятельности [11, с. 506]. Как видно, психолог также обнаруживал пограничную природу данного вида игр, но вместе с тем за пределы элемента обыденной практики он его не выводил.

О глубоко личностном характере создаваемых эрзац-миров свидетельствует тот факт, что, даже будучи взрослыми, они неохотно и осторожно делятся информацией. Некоторые информаторы убедительно просят не указывать о них никаких личных данных. До сих пор в выросших детях живет стремление охранять свою страну, вымышленный мир, который более личный, чем общая субкультура детства; желание сделать ее более автономной, изолированной, недоступной даже для родителей. Они боятся быть высмеянными, уличенными в масштабной лжи (такой страны в реальности нет), то, что для них представляет несомненный интерес, будет объявлено несерьезным, пустым. В определенной степени эрзац-мир – это калька, на которую ребенок переводит свое понимание мира, его устройство, все сферы отношений. Часто они являются странами-утопиями, в которых царят порядок, справедливость, честность, доброта и пр.

Как правило, сам ребенок выступает в эрзац-мирах как взрослый, состоявшийся человек, имеющий определенную профессию, возможно семью. Данный факт необходимо учитывать при проектировании ирреального мира относительно реального, наполненного целой системой отношений. Особо следует обратить внимание: связь «ребенок – взрослый» в первом будет отсутствовать.

Эрзац-мир имеет атрибутивное воплощение. В ряде случаев игра и сводится к разработке предметной стороны, например географических карт, банкнот, сводных исторических записей, различного рода документов.

Важно заметить: чтобы конструировать эти миры, необходимы знания, для чего ребенку следует много читать соответствующей литературы по истории, географии, ботанике, астрономии и т. п.

Таким образом, воображение является основой эрзац-миров, которые следует интерпретировать не как вид игр (игры-фантазирования), а как иррациональную реальность наряду с действительностью. В первой присутствует та же система плоскостей отношений, что и во второй, за исключением связи «ребенок – взрослый». Совместное, коллективное конструирование такого мира целесообразно обозначить термином «совоображение». Существует коллективное и индивидуальное продуктивное/репродуктивное совоображение.

Ссылки:

1. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте: психологический очерк. М., 1991.
2. Немов Р.С. Психология : в 2 кн. Кн. 1. Общие основы психологии. М., 1994.
3. Там же. С. 222.
4. Вышеславцев Б.П. Этика преображенного Эроса. М., 1994.
5. Любимова Т.Б. Воображение // Культурология. XX век. Словарь. СПб., 1997. С. 76–77.
6. Осорина М.В. Секретный мир детей в пространстве мира взрослых. СПб., 2010.
7. Родари Дж. Грамматика фантазии. Введение в искусство придумывания историй. М., 1978.
8. Ерохин В.Г. Теория культуры. Рязань, 1996.
9. Кайуа Р. Игры и люди // Игры и люди. Статьи по социологии культуры. М., 2007.
10. Аникеева Н.П. Воспитание игрой. М., 1987.
11. Леонтьев А.Н. Проблемы развития психики. М., 1981.

References:

- Anikeeva, NP 1987, *Education by game*, Moscow, (in Russian).
Caillois, R 2007, 'Games and people', *Igry i lyudi. Stat'i po sotsiologii kul'tury*, Moscow, (in Russian).
Erokhin, VG 1996, *Theory of culture*, Ryazan, (in Russian).
Leontiev, AN 1981, *Problems of psyche development*, Moscow, (in Russian).
Lyubimova, TB 1997, 'Imagination', *Cultural Studies. XX century. Dictionary*, St.-Petersburg, pp. 76-77, (in Russian).
Nemov, RS 1994, *Psychology: in 2 books. Book 1. General principles of Psychology*, Moscow, (in Russian).
Osorina, MV 2010, *Secret World of children in the space of adult world*, St.-Petersburg, (in Russian).
Rodari, J 1978, *The grammar of fantasy. An introduction to the art of inventing stories*, Moscow, (in Russian).
Vygotsky, LS 1991, *Imagination and creativity in childhood: psychological essay*, Moscow, (in Russian).
Vysheslavtsev, BP 1994, *Ethics of transfigured Eros*, Moscow, (in Russian).