

ДЕТИ НЕ ЧИТАЮТ. КТО ВИНОВАТ?

«Если, как то и дело говорится, мой сын, моя дочь, молодежь не любят читать – не надо винить в этом ни телевизор, ни современность, ни школу». Эти слова французского писателя и учителя литературы Даниэля Пеннака, автора знаменитой книги «Как роман», заставляют задуматься о том, кто же виноват в том, что дети не читают.

КТО ВИНОВАТ?

Чтобы ответить на этот вопрос, нужно обратиться к самим детям, точнее к тому, как они воспринимают литературу. Этой проблеме был посвящен IV межвузовский студенческий семинар, организуемый кафедрой детской литературы института детства. В этом году участниками семинара были и студенты из университетов Западной Украины. Проблема восприятия детьми современной книги рассматривалась на стыке разных дисциплин. О междисциплинарном подходе свидетельствовали разделы семинара: рецептивная эстетика, социология читателя, практики детского чтения, рецепция книги в ролевой игре, телевизионное и компьютерное прочтение.

ФЭНТЕЗИ – НОВАЯ РЕЛИГИЯ

В современной отечественной науке набирают силу альтернативные методы подхода к изучению текста, которые долгое время были в немилости у советских исследователей. Одним из таких методов, или, что точнее, направлений литературоведения, стала рецептивная эстетика. О моделях взаимоотношений между автором, читателем-ребенком и родителями рассказала студентка Людмила Дянова (СПбГУ). Модель восприятия художественного текста у взрослого и ребенка кардинально отличаются друг от друга. Ребенок выступает больше в качестве со-творца прочитанного. Его

восприятие текста не автоматизировано, поскольку ребенок еще не знает, чего ему ждать от текста. Эту особенность надо учитывать родителям, когда они вместе с ребенком читают книжку. Фразы «Да это все неправда!» и «Это же сказка!», попытки «объяснить», что на самом деле «хотел сказать автор», лучше забыть. Для успешного диалога с ребенком взрослому необходимо включить некое виртуальное детское сознание, в котором репертуар и горизонты ожидания были бы редуцированы по детской модели. При невыполнении этого условия любой диалог родителя и ребенка о прочитанной книге будет обречен на неудачу.

В настоящее время большую известность получают новые литературные жанры: фэнтези, современные ужастики, киберпанк и многие другие. Но иногда новое – это хорошо забытое старое! Глубокие языческие и христианские основы заложены подчас в самых что ни на есть детских книгах. Детской рецепции мифологии в современных фэнтези был посвящен доклад Виктории Бурмистровой (Украинский национальный университет им. И. Франко) «Влияние мифологии в произведениях фэнтези второй половины XX века на сознание ребенка». Роль мифа в современном мире трудно переоценить – мифологические структуры применяются для постижения первооснов человеческого существования и закономерностей бытия, а также для выяснения конфликтов и ситуаций нового времени. Сегодня почти во все школьные учебники включены мифологические тексты. Однако они в достаточной степени локализованы, что не позволяет детям представить изучаемое произведение в единстве словесной культуры. Поэтому назрела необходимость показать детям тесное взаимодействие мифологии, фольклора и духовно-религиозной литературы, а также раскрыть их влияние на развитие мировой литературы.

На пересечении многих культурных традиций родился жанр фэнтези. Уникальность его в том, что он давно вышел за грани литературы и стал социальным явлением. Фэнтезийные темы и образы живут в кино, анимации, компьютерных играх и в изобразительном искусстве. И, что интереснее всего, этот жанр стал но-

вой религией современной молодежи. Он притягивает и детей, поскольку духовный рост персонажей в этих произведениях часто совпадает с внутренним взрослением. Важно, чтобы ребенок мог питать свое воображение и применять его для решения жизненных задач.

ПРЕОДОЛЕТЬ СТРАХ...

Очень интересное явление современной детской литературы – страшилки.

Первым страшилки ввел в литературу известный отечественный писатель Э. Успенский. В его повести «Красная Рука, Черная Простыня, Зеленые Пальцы» органически соединяются детское восприятие страшного, почерпнутое из детского фольклора, и мастерство художника. Сегодня существует множество детских произведений, именуемых «страшилками» и «ужастиками». В. Роньшин – один из авторов целой серии современных «страшилок». Анализ творчества В. Роньшина был посвящен доклад студентки нашего университета Вероники Исмаиловой. Она показала, что повести этого популярного петербургского писателя построены по принципу детектива, в котором герои сталкиваются с мистическими явлениями потустороннего мира. Герои Роньшина пытаются сориентироваться в новой для себя реальности, не потеряв при этом разум и волю.

Доклад о страшилках вызвал естественный вопрос: как такая литература влияет на ребенка. В результате обсуждения стало ясно, что подробные описания ужасов в современных книгах вызывают скорее смех, чем страх. Преодоление страха – основная функция страшилки в детской аудитории, и писатели опираются на эту особенность детского восприятия.

Раздел семинара, посвященный социологии чтения, открыл доклад Натальи Горбуни из Львовской академии печати. Она провела исследование читательских запросов украинского школьника. Как оказалось, в современной литературе нет книг, адресованных непосредственно подросткам. В основном ученики читают литературу «на вырост». Такая же проблема выявлена и

среди российских школьников, что подтвердил представитель издательства «Самокат» Дмитрий Яковлев. Дети упоминают классическую литературу, но, как правило, не понимая ее сути. И, конечно, особенно востребованными оказываются современные «нашумевшие» книги. Дмитрий Яковлев обобщил ситуацию современного книжного рынка. «Погоду» на нем создают ведущие издательства, специализирующиеся на детской литературе («Росмэн», «Эксмо», АСТ, «Самокат», ОГИ, «Нарния»).

Практики детского чтения непосредственно связаны со школой. Произведения новой детской литературы, как правило, остаются за бортом школьной программы. Без должного внимания к ним относятся и учителя. О возможностях использования новой литературы на уроках чтения рассказала Юлия Сергеева в докладе «Фэнтези как предчувствие». Действительно, жанр фэнтези рассчитан скорее на подростка, чем на младшего школьника. Но поскольку в современной массовой культуре фэнтези появляется всюду (фильмы, книги, картинки), младший школьник оказывается готовым к восприятию этого жанра. По результатам анкетирования стало ясно, что с фэнтезийной литературой младший школьник знакомится еще до непосредственного их чтения. Учитель, являясь проводником ребенка в мир культуры, не должен сбрасывать со счетов детские интересы. В фэнтезийных произведениях содержится богатый материал для работы на уроке и внеурочной деятельности.

МОЙ ЛЮБИМЫЙ ЧЕЛОВЕК-ПАУК

Доклад Юлии Соловьевой (институт детства) с оригинальным названием «Мой любимый



человек-паук» был посвящен проблеме взаимосвязи комикса и литературы. Название доклада выбрано неслучайно: именно Человека-паука дети назвали самым популярным

героем комиксов. А это значит, что дети комиксы читают, причем это чтение они выбирают сами. К сожалению, выбор комиксов в нашей стране очень небольшой, приходится ограничиваться американскими рисованными историями и коротенькими анекдотами. Между тем, работа с комиксом открывает для учителя интересные возможности. Составление рассказа по комиксу (а многие дети даже не догадываются, что комикс можно пересказать) позволяет учителю показать роль художественных средств литературы, служащих для передачи настроения и характера. Такой прием мог бы стать прекрасным средством литературного развития, мостиком в мир искусства слова.

Очень интересную проблему подняла в своем докладе Юлия Имерякова (магистрант кафедры детской литературы) в докладе «Кыши в гендерном прочтении». Гендерные различия психологи начали изучать сравнительно недавно, но серьезных исследований в области гендерного восприятия литературного текста пока нет. Психологи говорят о том, что на психологические отличия мужчины и женщины влияют не столько особенности их психики, сколько социокультурные факторы, связанные с «мужскими» и «женскими» ролями в обществе. Они дают о себе знать уже в раннем возрасте, что подтвердило исследование, прове-

денное на уроке чтения. Сравнительный анализ детских ответов показал, что восприятие художественного текста у мальчиков и девочек заметно отличается. «Достраивая» художественный образ, мальчики и девочки обращают внимание на разные детали. Девочкам сказочный кыш представляется маленьким пушистым зверьком, похожим на мышку или хомяка. Мальчики обращают внимание не на внешний облик кышей, а на особенности их характеров. Зато девочки склонны к детализации портрета (например, одежды, а для мальчиков такие «мелочи» не важны. При описании домиков кышей мальчики говорили о строительных материалах, а девочки — о деталях интерьера. На гендерные различия в восприятии произведения оказывает влияние социокультурная среда, прививающая ребенку понятие о гендерной роли настоящего мужчины или настоящей женщины.

УЧЕБНИК ЖИЗНИ

Разговор продолжил доклад, посвященный гендерным жанрам детской литературы. Среди них по популярности лидирует девичий роман. Об особенностях восприятия ребенком этого жанра рассказала Мария Трошкова (институт детства). Она начала с проблемы популярности девичьих романов. Для десятилетних читательниц такой роман оказывается настоящим учебником жизни. В процессе чтения девочки как бы меняются местом с главной героиней, примеряют к себе ее роли. Девичий роман, подобно рукописным альбомам и дневникам, является своеобразным элементом социализации девочки в современном мире.

ДАВАЙ ПОИГРАЕМ

О восприятии детской книги ребенком можно судить по его играм. Дарья Комиссаровой (институт детства) проанализировала игры, придуманные детьми после прочтения книг Макса Фрая. Перенос книги в игру не происходит механически: ребенок по-своему «дописывает» книгу. Игра начинается с выбора того, с кем он будет себя ассоциировать (обычно это главный герой). Нередко в сюжетную линию вводится посторонний персонаж, отражающий представления ребенка об идеальном человеке. Бывает и так, что дети в общей игре ассоциируют себя с книжным персонажем, но, оставшись наедине с собой, преобразуются в образ идеального человека. Серия Макса Фрая «Хроники Ехо» — благодатная почва для всевозможных игр.

Действие книги происходит в иной реальности, богатой магическими возможностями.

А там, где есть выход за обычные рамки, открывается простор для творчества.

Детские игры часто отражают те истории, которые детям читали родители или они увидели в фильмах. О связи между игрой и литературой рассказала Юлия Скворцова (институт детства). Ее доклад был основан на анализе примера из собственного детства. «Припоминая своё детство, могу точно сказать, что детские игры появляются из сильных впечатлений. Эти впечатления чаще всего приносят любимые книжки и мультики. Все они перемешиваются с реальностью в детском сознании. Вселенная для ребёнка похожа на бурлящий котёл с разноцветным, переливающимся варевом. И из этого котла ребёнок как бы вытягивает нити — те самые образы и впечатления, перебирает, переплетает между собой, завязывает узелки событий, запутывает, распутывает. А когда нити игры обволакивают его полностью, ребёнок зовёт приятелей присоединиться к игре. И уже вместе они сплетают нечто настолько непонятное и интересное, что взрослые дивятся детской фантазии. Главное в игре — это постоянный приток новых эмоций».

Доклад Ольги Шакировой, магистранта кафедры детской литературы, был посвящен литературной основе ролевых игр. Спектр применения их очень широк. Игры и игровые методы используют в повседневной практике многие педагоги, ведь игра позволяет заинтересовать школьников изучаемым материалом, преподнести знания в «ненавязчивой» форме. Самый мощный толчок к развитию ролевых игр дала фантастика, а особенно фэнтези. Фэнтези тяготеет к тщательной прорисовке мира, моделированию всех его элементов и скрупулезной проработке взаимосвязей между ними. Поэтому неудивительно, что основой для большинства ролевых игр выбираются, как правило, фэнтезийные миры. Такие игры можно использовать на уроках чтения как один из методов формирования культуры художественного восприятия.

Особая проблема — восприятие ребенком телевизионного текста. Работа с ним важна для формирования культурного поля школьника, развития его воображения. Об этом рассказала Анастасия Рулева (магистр кафедры детской литературы). Чтобы восприятие анимационного фильма младшим школьником

стало полноценным, важно учить ребенка рассматривать его как произведение искусства кино. Ребенок должен уметь «читать» анимационный фильм, не пренебрегая ни одной деталью, каждая из которых будет составлять единое произведение. Логично предположить, что если при восприятии литературного произведения и произведения киноискусства возникают идентичные проблемы, то и преодолевать их будет легче в диалоге двух искусств.

О том, какие мультфильмы предпочитают наши дети, рассказала Дарья Сташкова (институт детства). Она провела тестирование детей младшего школьного возраста. Оказалось, что любимцы наших детей — герои мультфильма «Шрек», а также знаменитые Том и Джерри, Смешарики. Свой выбор дети объясняли симпатиями к героям, которых они называли сильными, храбрыми и красивыми. Даже страшноватый Шрек казался детям симпатичным, потому что этот герой выступает в роли благородного спасителя. Современное музыкальное оформление и остроумные пародии на фильмы последних лет делают «Шрека» еще более популярным мультфильмом среди детей и не только.

ЧТО НАША ЖИЗНЬ?

Завершали семинар доклады по компьютерным играм, в основе которых лежит литературный текст. Ещё недавно компьютерную индустрию никто не воспринимал всерьёз. Теперь ситуация изменилась. Бюджеты современных топсовых игр в разы превышают стоимость создания многих российских фильмов. Но это всё игрушки для взрослого

населения планеты. А как же обстоит ситуация с детьми? Проблему воздействия на ребенка компьютерных игр обсуждают разные специалисты. Мы же решили обратиться к самому геймеру. Доклад Владимира Нигматулина так и назывался «Исповедь геймера».

Компьютерные игры — непростое времяпрепровождение, это процесс творения и конструирования миров. Они разрабатываются с участием профессиональных психологов, которые на начальном этапе разработки изучают вкусы будущих потребителей, а на конечном — тестируют игры. По мнению известных психологов, во многих компьютерных играх используются популярные архетипы. Игры можно рассматривать как ритуальные сюжеты в мифологическом пространстве, уводящие от обыденности. Такой «уход» позволяет игроку проявить свободу в выборе различных ролей. Среди положительных сторон компьютерных игр — их познавательная основа. Надо помнить, что сами по себе компьютерные игры ни плохи, ни хороши — все зависит от того, какое место они занимают в жизни конкретного человека и чем обусловлено увлечение ими.

Семинар, который длился пять часов, не исчерпал всех тем. Стало ясно, что проблема восприятия детьми литературы и массовой культуры в целом требует профессионального изучения. Так что в марте следующего года разговор продолжится. Принять участие в нем приглашаем всех будущих специалистов. Наш адрес — detlitka@mail.ru.

Ольга
ШАКИРОВА

