

## СОБЫТИЯ + МНЕНИЯ

## ИГРА

## В ПРОСТРА

**С понятием «игра» мы встречаемся в нашей жизни постоянно, будь то игра спортивная, актерская, компьютерная или литературная. Особое значение игра имеет для ребенка. В какие игры играют современные дети, и как они воспринимают игры взрослых? Проблемам детской игры был посвящен V межвузовский студенческий семинар, организуемый кафедрой детской литературы института детства. В этом году, помимо нашего института, участие в семинаре принимали университеты Западной Украины, СПбГУ, ЛГУ им. А.С. Пушкина и библиотека иностранной детской литературы.**

### ИГРА – КТО И КАК ЕЕ ПОНИМАЕТ

Ответить на этот вопрос помогает анализ восприятия детьми детской литературы. В докладе Людмилы Дянковой (СПбГУ) речь шла о том, как понимают игру в литературном произведении взрослые и дети. Дело в том, что мир, придуманный писателем, это всегда мир игровой, со своими правилами и границами. Взрослый и ребенок воспринимают их каждый по-своему. Слушая или читая книгу, ребенок создает воображаемого двойника, которого помещает в игровое пространство рассказа. Взрослый же человек со своим жизненным опытом видит в литературе, прежде всего, вымысел. Но для того, чтобы художественное произведение смогло в полной мере оказать свое воздействие на читателя, оно должно восприниматься им не как вымысел, а как реальность. В этом смысле ребенок и есть тот идеальный читатель, которому может позавидовать любой взрослый.

Эту же мысль высказала сотрудница библиотеки иностран-

ной детской литературы Мария Зайко. В докладе «Детская игра в литературе: реальность и конструкция» она проанализировала детские книги, в которых воспроизводятся игры детей. Авторы этих книг пытаются воссоздать подлинное игровое пространство, отобразить те чувства и эмоции, которые ребенок способен испытывать или испытывает во время игры. Удачные произведения становятся любимым чтением для нескольких поколений детей (как, например, знаменитая книга Л. Кассиля «Конduit и Швамбрания»). Но бывает и так, что игра выглядит надуманной и не вызывает доверия у читателя-ребенка.

О том, что игра не остается в детстве, а «растет» вместе с человеком рассказала Алиса Скобелева (ЛГУ им. А.С. Пушкина). Ее доклад «Игра или театр» посвящен современным реконструкторам старинных игр. Ценность доклада в том, что он основан на высказываниях самих участников этого общественного движения, которое стало популярно у нас в последние годы. Историческая реконструкция – это воссоздание предметов на основе научных данных с соблюдением технологий и использованием матери-

алов, аналогичных материалам реконструируемой эпохи.

У реконструкторов и участников ролевых игр (еще одно молодежное движение) различные точки зрения на игровой компонент в их деятельности. Среди реконструкторов, по словам одного из них, играть не принято, тут царит сугубый материализм – надо вначале довести до совершенства материальную часть, а это фактически невозможно. Так что играть реконструкторам просто некогда, в отличие от ролевиков, для которых игра – это главное.

По этому докладу было задано много вопросов. На вопрос, с кем же играет сама докладчица, Алиса честно ответила, что она не играет, а является реконструктором, хотя еще только в самом начале своего пути.

Мария Соколова (институт детства) обратилась к истокам советской игровой поэзии. Ее доклад был посвящен семантике образа шара в стихах Д. Хармса. Мир в произведениях Хармса упрощен вплоть до геометрических фигур. Основной фигурой является шар. О нем напоминает один из псевдонимов Хармса – Шардам. Шар у Хармса – это автономный предмет, воплощающий в себе



целый мир. Именно поэтому шар может быть убежищем, в котором укрывается поэт от посягательств на его духовную свободу. Летящие в небе шарики пробуждают в героях стихотворения Хармса чувство полета и внутренней свободы. Возникновение шара может сопровождаться разрушением, исчезновением объема. Так, в одном из произведений превращение человека в шар связано с исчезновением желаний. Но шар – это не только фигура распада, это зарождение чего-то нового и идеального. Хрупкая и эфемерная субстанция, шар одновременно служит непоколебимой основой всего сущего. Неслучайно Хармс сделал образ шара одним из символов яркой и противоречивой эпохи 1930-х годов.

Из области практического применения игры – доклад украинской студентки Виктории Мицук (Львов, Академия печати) об игровых технологиях в сказкотерапии. Виктория продемонстрировала участникам семинара на конкретных примерах, как работает сказкотерапия. Один из приемов – сочинение сказки о себе, которая начинается со слов «жил-был...». Анализ ответов показывает, как в сознании каждого из нас продолжают жить образы сказок, прочитанных в детстве.

Поскольку сказкотерапия становится очень популярным методом среди психологов, то у участников семинара возникло много вопросов. Например, что должны делать родители, если их ребенок полностью окупился в придуманный им мир. Один из

практических советов родителям: не оставлять ребенка одного в этом мире, а включиться в детскую игру. Это позволит создать еще один мир, в который взрослые могут ненавязчиво перенести законы реальности.

### ДЕТСКОЕ ТЕЛЕВИДЕНИЕ

Каким должно быть детское телевидение? Ответом на этот вопрос стал доклад Татьяны Зиминой и Марии Трошковой (институт детства) «Теленяня для детей и взрослых». Телеканал «Теленяня» появился в сентябре 2006 года и стал первым российским каналом, созданным специально для детей от 3 до 8 лет. Преимущество этого канала в том, что он разработан с учетом национальной ментальности зрителя. В создании канала принимали участие детские психологи, педагоги, писатели. Канал «Теленяня» учитывает все сферы развития ребенка: эмоционально-волевою, интеллектуальную, физическую. В его эфире представлены не только современные познавательные передачи, но и лучшие советские мультфильмы. Все передачи рассказывают о том, как важно иметь семью и любить родителей, быть добрым и справедливым. Создатели детского телевидения стремятся к всестороннему развитию ребенка, стараются сделать процесс обучения более интересным и привлекательным.

Тема взаимодействия телевидения и ребенка была продолжена



<http://slx.mrtech.ru/wp-content/uploads/2007/02/33.jpg>



## ИСТОРИИ

## СЕРЬЕЗНОГО



тех смыслов, которые заложены создателями мультфильма. Юмор «Симпсонов», порой грубоватый, вызвал критику среди отечественных зрителей. Мультфильм хотели запретить к показу, но здравый смысл все-таки восторжествовал.

ПРОШЛОЕ И  
НАСТОЯЩЕЕ  
ДЕТСКОЙ ИГРЫ

История детской игры помогает понять ее значение в жизни современного ребенка. Екатерина Ольшанская и Александр Плотников (институт детства) рассказали о самой известной из детских игр – игре

в проблемы широкого распространения американских кукол Барби на российском рынке. Эта кукла – символ нашей эпохи с ее активным темпом жизни. Современные родители предпочитают пойти в магазин и купить полный американский набор кукольных аксессуаров, чем делать их своими руками вместе с ребенком.

Другой популярной игрой являются жмурки. Об истории развития этой игры рассказала Мария Григорьева (институт детства) в докладе «Прошлое и настоящее игры жмурки». Изначально жмурки были элементом ритуальной культуры взрослых: они восходят к языческому погребальному обряду. У древних славян смерть воспринималась как потеря зрения. Образный

являются во многом простым звукоподражанием («эни, бени, рики, факи»), постепенно приобретаемая более сложные словесные формы. Этот жанр детского фольклора меняется под влиянием социокультурной ситуации, но, при этом не утрачивает своей традиционности. Пример тому – знаменитая считалка «На золотом крыльце сидели», среди героев которой оказываются персонажи мультфильмов.

В игре ребенок – активный деятель, именно в ней он пытается познать различные стороны жизни. Межполовые отношения – тоже часть нашего мира. О присутствии эротических элементов в детской игре рассказала Вероника Исмаилова (институт детства) в докладе «Детские игры с эротическим смыслом». Все игры для детей можно разделить на две группы: социокультурные и чувственные. Социокультурные игры моделируют социальные отношения между мужчиной и женщиной. В них эротическая составляющая очень мала, на первый план выступает социальная. Дети пытаются узнать и понять взрослые взаимоотношения, пропустив их через себя. То, что им недоступно в силу возраста, дети делают понарошку. Чувственные игры вызваны потребностью детей в тактильном познании собственного тела и тела человека противоположного пола. Об этих играх мы узнаем от взрослых людей, так как сами дети не пускают взрослых в свой сокровенный детский мир.

РЕБЕНОК В  
СОВРЕМЕННОЙ  
ЛИТЕРАТУРЕ

Ребенок и мир его семьи существуют в социальном пространстве, и все общественные катастрофы сказываются на детях. Доклад Татьяны Стеблиной (институт детства) «Игра в советском детстве» основывался на повести современного писателя Павла Санаева «Похороните меня за плинтусом». Ее главный герой – 9-летний Саша Савельев, детство которого проходит в 1970-е годы. Отношения в семье Саши сложные. У каждого из взрослых есть своя горькая беда, о которой по-настоящему знает только он один, что делает героев слепым к чужой беде и замкнутыми только на себя. Центром Сашиной жизни является деспотичная бабушка, определяющая содержание и порядок его ежедневных занятий. Игры мальчика проходят в отсутствие бабушки – только без нее он чувствует себя свободным и естественным. Но со смертью бабушки, которой завершается повесть, для мальчика и его близких кончается целая эпоха, трагиче-

ская и яркая одновременно.

Доклад Евгении Лаппалайнен (институт детства) «Семейные игры в произведениях О. Кургузова» посвящен взаимоотношениям в современной семье. Основным периодом творчества этого замечательного отечественного писателя приходится на 90-е годы XX века. Это было непростое время, когда взрослые, вынужденные переустраивать свою жизнь, часто отстранялись от детей, обделяя их вниманием и душевным теплом. В своих рассказах писатель объединяет детей и взрослых, доказывая этим, что семейные ценности – самые главные во все времена и при любых переменах. Способом объединения мамы, папы и их сына становится игра. Герои О. Кургузова не устают придумывать самые разнообразные сюжеты для своих игр. Это помогает им раскрасить серую обыденность в яркие краски, ведь игра – ценное средство для пробуждения индивидуальности каждого члена семьи.

Завершился семинар ролевой игрой на сюжеты фантастических книг. Ее проводили Ольга Шакирова и Василий Чугунов. Участникам семинара было предложено перевоплотиться в жителей фантастической страны: эльфов, гномов, троллей и нимф. В процессе ролевого перевоплощения открывается не только тайна игры, но характеры тех, кто в нее играет. Главная цель разработанного действия связана с решением профессиональных задач – поиск оптимальных вариантов ролевых игр для детей и подростков. В последнее время многие педагоги с интересом приглядываются к таким играм, видя в них воспитательный и обучающий потенциал. На профессиональные цели были настроены все выступления участников студенческого семинара.

Многое из того, что обсуждалось на семинаре, нашло свое практическое воплощение в читательском форуме для детей и подростков, который студенты института детства проводили в апреле этого года в Центральной городской детской библиотеке им. А.С. Пушкина (филиал №3). Форум был посвящен любимому жанру современных детей – фантазии. Школьники разного возраста со знанием дела обсуждали мифологические образы в фантастических книгах, ссылаясь при этом на факты из индийской, скандинавской и греческой мифологии. Было видно, что чтение современной литературы открывает для сегодняшнего ребенка путь в мировую культуру, где найдется место и модным бестселлерам, и высокой классике.

**Евгения ЛАППАЛАЙНЕН,**  
**Татьяна СТЕБЛИНА,**  
**институт детства**



в докладе Валентины Никрус (институт детства) «Правила игры на детском телевидении». Валентина исследовала рейтинги популярности современных детских телевизионных передач. Самой популярной оказалась игра «Самый умный», за которой следуют «Кто умнее пятиклассника» и «Спокойной ночи, малыши!» Возникли вопросы о том, какая телеигра может заинтересовать ребенка. В результате обсуждения стало ясно, что ребенку интереснее видеть на экране своих сверстников, а сама игра должна быть динамичной, веселой и проходить в ярко оформленной студии.

Много лет назад на российских экранах появился американский мультсериал о жизни простой американской семьи. Главными персонажами являются члены семьи Симпсонов, о которых рассказали студенты института детства Валентин Сысоев и Александр Королев. Можно ли считать «Симпсонов» детским сериалом? Думается, что да, потому что его можно смотреть всей семьей, и каждый найдет в нем что-то свое. Чтобы понимать юмор «Симпсонов», необходимы определенные знания об американской культуре и норме повседневной жизни. Большая часть шуток касается политики, религии и образования. «Симпсоны» высмеивают все проявления лицемерия. Для детей младшего возраста «Симпсоны» привлекательны, прежде всего, яркой анимацией, но с возрастом приходит осознание

в дочке-матери. Ее происхождение уходит в глубокую древность. На Руси существовало поверье, что чем дольше девочка играет с самодельными тряпичными куколками, тем счастливее и крепче будет её семья. Кукла была призвана отгонять злых духов, хранить от болезней и несчастий. В игре «дочки-матери» дети воссоздают систему семейных отношений, примеряют на себя роли разных членов семьи. В последнее время дети все чаще заимствуют сюжеты для игр из телесериалов. Но за сменой игрушек и сюжетов скрывается единство содержания – деятельность людей, их поступки и отношения.

Ряд практических вопросов, обсуждаемых на семинаре, касал-

смысл игры в жмурки – мертвый ищет живого. Хотя обрядовая семантика ныне забыта, детская игра в жмурки не претерпела существенных изменений.

Прошлое и настоящее существуют также в детском фольклоре. Об этом свидетельствуют детские считалки – неотъемлемая часть детской игры. О том, как меняются считалки, рассказали Алиса Погребняк и Евгения Захарова (институт детства). Считалка помогает ребенку подготовиться к игре. Она является «гарантом» справедливого распределения ролей. Ученые полагают, что считалки восходят к древним заговорам. Появляясь в пору словесных экспериментов ребенка, считалки