

Научная статья

УДК 373.2

<https://doi.org/10.23951/2307-6127-2023-2-24-36>

Этические основы, социально-моделирующий потенциал и творческие аспекты литературной игры для младших школьников «На асфальте города...»

Ирина Владимировна Никиенко

*Томская областная универсальная научная библиотека им. А. С. Пушкина, Томск, Россия,
inikienko@yandex.ru*

Аннотация

Изложена методическая концепция, рассмотрен порядок организации и проведения, оценены педагогические возможности и текущие результаты Всероссийского литературно-игрового конкурса «На асфальте города...», основанного на одноименном рассказе томского фантаста Виктора Колупаева и проходящего при учредительстве Томской областной универсальной научной библиотеки им. А. С. Пушкина с 2015 г. по настоящее время. В ходе анализа материалов семи сезонов игры (названий, рисунков и описаний «городов для инопланетян», перечней игровых ролей, особенностей презентации проектов) прослеживается этическая, социально ориентированная и творческая составляющая деятельности конкурсантов, выявляются принципы взаимодействия источников игрового конструирования (текст опорного рассказа, «фантастический стандарт», разнообразные фоновые знания, включая и специфические, связанные с этноконфессиональными традициями и краеведческой информацией), характеризуются меры оптимизации педагогических эффектов игры. Исследование показало, что эмоциональное принятие этического посыла опорного рассказа, которое определяет общую направленность игровой деятельности, в большинстве случаев является безусловным, в то время как социальные установки и творческое самовыражение игроков могут требовать педагогического регулирования.

Ключевые слова: гуманистическая фантастика, литературные игры, социальные игры, ролевые игры, проектная деятельность учащихся, стимулирование креативности, нравственно-эстетическое воспитание школьников

Для цитирования: Никиенко И. В. Этические основы, социально-моделирующий потенциал и творческие аспекты литературной игры для младших школьников «На асфальте города...» // Научно-педагогическое обозрение (Pedagogical Review). 2023. Вып. 2 (48). С. 24–36. <https://doi.org/10.23951/2307-6127-2023-2-24-36>

Original article

Ethical foundations, social modeling potential and creative aspects of literary game for younger schoolchildren “Cities on the Asphalt...”

Irina. V. Nikienko

*Tomsk Regional Universal Scientific Library named after A. S. Pushkin, Tomsk, Russian Federation,
inikienko@yandex.ru*

Abstract

The article outlines the methodical concept, views the procedure of organization and holding and evaluates pedagogical capabilities and current results of the All-Russian literary game contest “Cities on the Asphalt...”, which is based on the short story of the same name by Tomsk fantasy and science fiction writer Viktor Kolupaev and has been held under the foundation of the Tomsk Regional Universal Scientific Library named after A. S. Pushkin since 2015 to the present. The author analyzes the game

content produced in seven seasons (names, drawings and descriptions of “cities for alien”, lists of game roles, features of project presentation), traces the ethical, socially-oriented and creative component of the contestants’ activities, identifies the principles of interaction between sources of game design (the text of the reference short story, “fantasy and science fiction standard”, a variety of background knowledge, including specific ones related to ethno-confessional traditions and local history information), characterizes the measures to optimize the pedagogical effects of the game. The study showed that the emotional acceptance of the ethical message of the reference short story, which determines the general orientation of the game activity, is in most cases unconditional, while the social attitudes and creative self-expression of the players may require pedagogical regulation.

Keywords: *humanistic fantasy and science fiction, literary games, social games, role-playing games, project activities of pupils, stimulating of creativity, moral and aesthetic education of schoolchildren*

For citation: Nikienko I. V. Eticheskiye osnovy, sotsial’no-modeliruyushchiy potentsial itvorcheskiye aspekty literaturnoy igry dlya mladshikh shkol’nikov “Na asfalte goroda...” [Ethical foundations, social modeling potential and creative aspects of literary game for younger schoolchildren “Cities on the asphalt...”]. *Nauchno-pedagogicheskoye obozreniye – Pedagogical Review*, 2023, vol. 2 (48), pp. 24–36. <https://doi.org/10.23951/2307-6127-2023-2-24-36>

Длительная и всесторонняя разработка понятия игры целым рядом гуманитарных наук (филологией, культурологией, социологией, психологией, педагогикой) привела к тому, что при общем сходстве представлений о природе и сущности игровой деятельности, ее целях и возможностях [1, с. 139] специалисты разных областей знания оперируют с разным материалом и используют специализированную типологию игр, позволяющую составить характеристику того или иного игрового феномена как перечень дифференциальных/конститутивных признаков в условиях тесного взаимодействия и взаимовлияния видов, выделяемых по одному основанию.

Так, например, общая классификация педагогических игр [2, с. 200–201] при описании определенных игровых технологий, используемых как обучающее, воспитательное и развивающее средство, может быть одновременно недостаточной (несмотря на свою многоаспектность) и избыточной, что обусловлено необходимостью в первую очередь отграничить рассматриваемый вид от ближайших (отличающихся по набору признаков минимально). Именно поэтому стартовая характеристика рассматриваемого проекта как литературной игры (т. е. игры, базирующейся на сюжете художественного произведения) представляется явно недостаточной.

Литературная игра «На асфальте города...» одновременно является игрой творческой (не интеллектуальной по типу викторины и не деловой по типу имитации профессиональной деятельности), командной (не индивидуальной, предполагающей объединение усилий и распределение задач для достижения общей цели), ситуационно-ролевой (с определенной событийной рамкой и порождаемыми ею линиями поведения каждого из игроков), игрой живого действия (не настольной и не компьютерной), социально-моделирующей (воспроизводящей полисубъектное взаимодействие в рамках практической деятельности).

Показательно, что игры с такими характеристиками чаще всего реализуются именно на материале фантастики, допускающей определенную игровую свободу и естественное принятие разного рода игровых условностей. И в игровой практике, и в педагогической теории на данный момент наиболее популярны и хорошо изучены игры, основанные на известных фэнтези-эпопеях («Легендариуме Средиземья» Дж. Р. Р. Толкина, «Хрониках Амбера» Р. Желязны, «Хайнском цикле» У. Ле Гуин и др.). «Большие» ситуационно-ролевые игры по мотивам художественных произведений обладают, безусловно, значительными обучающими и развивающими возможностями, однако рассматриваются главным образом в воспитательном ключе (показательны в этом отношении работы костромских педагогов, прежде всего монография Б. В. Куприянова и О. В. Миновской «Ситуационно-ролевая игра как средство развития у подростков субъектности во взаимодействии» [3]).

Приоритет воспитательных целей заметен и при обращении разработчиков игр к другим жанрам (например, сказкам, если речь идет о более раннем возрасте) [4] и к нелитературным сюжетам наряду с литературными [5]. Акцентирование этического вектора событийно-ролевой игры (выведение на первый план требования соответствия игрового поведения социально-нравственным нормам [5, с. 222]) отражает базовую категоризацию этого вида игр как социальных, что в свою очередь связывает их важнейшие педагогические потенциалы с диагностикой игроками своих возможностей в замещении различных социальных (в том числе профессиональных) ролей, овладением различными способами взаимодействия, личностным развитием [6, с. 179], предполагающим и творческое самовыражение [4, с. 185, 186].

В сравнении с классическими «полевыми» событийно-ролевыми играми проект «На асфальте города...» более прост и «компактен» по времени осуществления, количеству участников, требуемому пространству и ресурсам, структуре ситуации и разнообразию ролей. Тем не менее имеющийся опыт его реализации (с параллельным проведением и многократными возобновлениями) позволяет говорить о том, что он решает самые разнообразные педагогические задачи, в том числе связанные с формированием этических, социальных и творческих компетенций участников.

Опорный литературный текст (фантастический рассказ Виктора Колупаева «На асфальте города...») повествует о прибытии на Землю двумерцев, прилетевших из дальнего космоса в поисках нового дома (предположительно после гибели своей планеты) и из всех земель замеченных только детьми, которые моментально проникаются проблемами пришельцев и начинают «строить» для них города на асфальте. Эта ситуация странным образом становится дополнительным аргументом в пользу проекта по уводу городского транспорта под землю, который пытается продвигать главный взрослый герой рассказа Игнатьев. После повсеместного распространения информации об инопланетных гостях вероятность реализации локального проекта по усовершенствованию городской инфраструктуры и глобального проекта размещения двумерцев на Земле представляется довольно высокой, однако очевидно, что в обоих случаях для успеха требуется добрая воля землян, их способность рационально распределять и неэкспансивно использовать жизненное пространство (в том числе готовность им делиться).

Колупаевский рассказ традиционно рассматривается в полемике с «Урочным часом» Рэя Брэдбери (детальный сопоставительный анализ произведений был выполнен одной из участниц конкурса колупаеведческих учебно-исследовательских работ Полиной Куровской [7]), где прибывшие на Землю инопланетяне также в первую очередь вступают контакт с детьми, однако брэдберианские пришельцы – это захватчики, их появление на Земле – вторжение, в то время как колупаевские двумерцы просят землян о помощи и приюте. Важным оказывается и различие в трактовке роли детей в этой ситуации: у Брэдбери они становятся проводниками космического зла, у Колупаева – защитниками слабых. Такое смещение акцента с «войны миров» на «мирное сосуществование и взаимопомощь» в сюжете о контакте с инопланетянами в целом характерно для гуманистической фантастики вообще и творчества Виктора Колупаева в частности.

Мощный нравственный посыл рассказа «На асфальте города...» и укорененность фантастического сюжета в реальной проблематике оптимизации устройства и функционирования городов позволили использовать этот текст в качестве литературной основы для организации социально-моделирующей ситуационно-ролевой игры, опирающейся на этическую беседу по содержанию художественного произведения и нагруженной комплексным творческим заданием (описание исходного варианта литературно-игрового проекта, разработанного старшеклассницей гимназии № 18 г. Томска Ульяной Слитковой под руководством учителя литературы О. В. Колупаевой, дочери писателя [8]). Основными этапами игры стали знакомство с рассказом и его обсуждение, создание и презентация городов для двумерцев.

Первоначально проект мыслился как преимущественно игротерапевтический (нацеленный на снижение уровня детской тревожности в отношении «космической угрозы»), однако перевод его в формат конкурса (за счет выдвижения на первый план творческой составляющей) позволил сформулировать более общую цель – формирование у школьников младшего возраста установки на гармоничное включение себя в мир в ходе разыгрывания ситуации контакта с Другим, который не угрожает, а нуждается в помощи. При этом гармонизация одновременно затрагивает две линии отношений: между «нами» и «Другими» (мы земляне – они инопланетяне, мы трехмерные – они двумерцы, мы хозяева – они гости, мы защищены и благополучны – они беззащитны, терпят бедствие и т. п.) и внутри «нас».

В рамках названной цели становится возможным выполнение ряда разнонаправленных задач, включая:

1) популяризацию творчества Виктора Колупаева и русской гуманистической фантастики в целом в контексте осознания живой связи фантастической (нереалистической) литературы с реальной действительностью;

2) создание условий для утверждения в представлениях учащихся презумпции безопасности Другого, воспитание позитивно мыслящих членов социума, принимающих мир и нацеленных на кооперацию усилий;

3) установление в сознании учащихся корреляции между областями утилитарного, эстетического и эмоционально-нравственного (удобный – красивый, красивый – выполненный с любовью и др.);

4) развитие способности школьников трансформировать мысленные/вербальные образы в графические и интерпретировать графические образы в практическом и символическом ключе;

5) приобщение учащихся к культуре осмысления, обсуждения и защиты результатов собственной и чужой деятельности, формирование у школьников оценочных и презентативных умений.

Литературно-игровой конкурс «На асфальте города...» [9] проходит при учредительстве Томской областной универсальной научной библиотеки им. А. С. Пушкина в рамках проекта «Пространства и Времена Виктора Колупаева» [10; 11] с 2015 г. За это время было проведено 7 сезонов игры, «построено» 65 городов для двумерцев. С первого года проведения конкурс был всероссийским (эпизодически – с международным участием), поэтому за время его существования «космические стройки» прошли не только в Томске, но и в Курлеке, Межениновке, Мирном, Эуште Томской области, в Барнауле и Куйбышеве Алтайского края, а также за пределами Западной Сибири: в Богатом, Большой Малышевке, Кураповке, Подбельске Самарской области, Полярных Звездах Мурманской области, Лозовом Донецкой области (Украина).

Первоначально конкурс носил отчетливо соревновательный характер и предполагал выбор лучшего проекта для поощрения, однако со второго сезона система оценивания была изменена, и каждый проект начал отмечаться в специальной номинации в соответствии со своими выигрышными сторонами («Архитектурный шедевр», «Максимальный комфорт», «ЭКОлогия», «Торжество креатива» и др.). Такое намеренное сглаживание момента состязательности было предпринято учредителем с целью оптимизации игровых переживаний участников в ходе перевода игры из категории конкурентных в кооперативные не только на внутрикомандном, но и на межкомандном уровне (о более высоком росте и большей стабильности позитивного аффекта в кооперативной игре, ее большей осмысленности и более редком переживании игроками пустоты см. [12, с. 294–295]).

Первые два года томские команды собирались на площадке учредителя, затем система «автономной организации», используемая для иногородних участников, была распространена на всех, и учредители стали работать только с материалами творческого отчета. Некоторые автономные организаторы сотрудничают с учредителем на протяжении нескольких лет, обеспечивают информационную поддержку конкурса в период возобновлений, при проведении активно дополняют и творче-

ски трансформируют конкурсную процедуру. Так, например, сотрудники Богатовской межпоселенческой детской библиотеки выступили автономными организаторами в четырех сезонах конкурса (2015–2018), подготовили в общей сложности 19 команд, доработали программу конкурса до фестивальной, включив в нее книжную выставку, викторины, творческие задания и мастер-классы космической тематики, фотосессию с космической атрибутикой, а также привлекли к участию коллег из библиотечной сети Самарской области (2018) и представили игровую программу «На асфальте города...» в рамках работы интерактивной площадки «Литературная галактика» на Межрегиональном книжном фестивале «Время читать: Открытый космос» в Самаре (2022).

Этическая, социально ориентированная и творческая составляющая деятельности конкурсантов так или иначе присутствует всех этапах конкурса и во всех его «продуктах». Представляется, что наиболее показательными для оценки педагогических результатов являются придуманные конкурсантами названия городов, разработанное ими устройство каждого, а также распределение игровых ролей в команде (которое не регламентируется положением) и особенности презентации проекта во время «сдачи объекта». Проанализируем названные конкурсные «продукты» с учетом того, что источниками для игрового конструирования содержания проектов является не только опорный текст, но и некий освоенный младшими школьниками фантастический стандарт, а также разнообразные фоновые данные (житейский опыт, общекультурные знания, в единичных случаях – этноконфессиональные традиции, краеведческая информация).

1. Названия городов. В рассказе Виктора Колупаева ни один из «построенных» персонажами городов на асфальте не имеет имени, поэтому прямо или косвенно отсылающими к тексту можно считать только названия наподобие Двумер-сити/Двумлэнд/Двумерия (город для двумерцев), Город счастья 2D, а также Лилипутия, Мини-град, Маленький городок (двумерцы – маленькие человечки), Чалкландия (город, нарисованный мелом). Сложные случаи использования мотивов опорного текста можно увидеть в названиях Крауч-Хилл (стелющийся по земле город, т. е. двумерный, как и сами пришельцы), Амбилэнд (город, расположенный на двух уровнях, на земле и над землей, т. е. по модели, зеркально отражающей концепцию наземно-подземного города Игнатьева). Менее специфичны топонимы Нью-Ленд и Терра/Терраград (двумерцы – переселенцы, их новое место жительства – Земля), еще большей отвлеченностью характеризуются названия, ассоциирующиеся с космосом и фантастикой вообще: прозрачно мотивированные Космоград, Звездный, Инмирград, Марсианск (двумерцы – пришельцы из космоса, иных миров и т. п.), извлеченные из астрономической номенклатуры Фортуна и Кибела (имена астероидов), сконструированные без опоры на известные словообразовательные модели и не подлежащие дешифровке экзотические Инолина и Архатан (имитация слов на инопланетном языке).

Однако гораздо чаще встречаются названия, которые вдохновлены этическим посылом рассказа и выражают общее доброжелательное отношение к пришельцам, установку на конструктивное взаимодействие с ними и пожелание им всяческих благ. Для этой группы топонимов характерны повторяющиеся мотивы и даже сами имена, образованные обычно на основе прямых номинаций эмоций или эмоционально окрашенных лексем. Названия отражают настрой на дружбу и добрососедство с двумерцами (Город Дружбы/Дружный), намерение создать у пришельцев чувство безопасности и защищенности среди гостеприимных земель (Город доброты, Город Ангелов), непрерывно поддерживая их позитивное состояние (ср. названия, прямо указывающие на целевую эмоцию: Счастье / Город счастья, Радость и имеющие положительную коннотацию, в т. ч. отсылающие к идее яркого/светлого/солнечного/радужного: Ярчеград, Светлоград, Солнечный / Солнечный город, Радуга/Радужный/Радумир, Цветной Сити, яркого и одновременно благоуханного: Цветочный / Цветочный город / Цветоград, а также вкусного/сладкого: Honey World (медовый город), Город Сладостей, Банана-ленд, Фруктополис+ / Фрукто-сити).

Другой многочисленной группой названий являются те, что отражают представления «строителей» об оптимальном городе для инопланетян. Это представление может быть самым расплывчатым и иметь отношение не к устройству города, а к степени соответствия ожиданиям («все как хотелось») и общему принципу его функционирования («все как по волшебству»); отсюда названия, выражающие идею воплощенной мечты, чудесной реализации желаемого: Dream-city/Мечтоград, Future City (город будущего), Воображариум, Волшебная деревня, Страна чудес / Чудов. Тем не менее нередки и названия, конкретизирующие образ идеального города; прежде всего это топонимы, утверждающие идею экологического благополучия, близости к природе, обилия растительности и воды: Биомаксимум, Зеленов, Озерск, Вудиполис (город-дерево), отчасти наименования с корнем цвет-. В ряде случаев названия городов отражают их индивидуальные конструктивные особенности, например, упомянутые выше Амбиленд, Крауч-Хилл и Вудиполис (не только хорошо озелененный, но и имеющий древовидную структуру город), а также Тауэрвилль (город вокруг башни) и Воздушные времена года (город, структурированный одновременно топологически и хронологически: его районы – это сезоны). Реже всего в названии отражается функциональное назначение города: Дествоград (город для детей двумерцев), Адрефут (спортивный город: адриналин + футбол).

Как видим, придуманные конкурсантами названия городов для инопланетян-двумерцев не всегда удачны с точки зрения соответствия русскому топонимическому стандарту: одни названия омонимичны нарицательным существительным, включая абстрактные (Счастье, Радость), другие конструируются на основе корней разного происхождения (Двумер-сити, Вудиполис), третьи являются иноязычными или содержат иноязычные вкрапления и спецсимволы (Honey World, Фруктополис+), в составных наименованиях часто присутствует апеллятив, размывающий границы между именем собственным и контекстом (Цветочный город / город Цветочный), а ряд моделей образования топонимов используется некорректно (Лилипутия, Банана-ленд – это названия не для городов, а для стран, как, собственно, и Страна Чудес). Тем не менее в большинстве случаев можно констатировать, что ребятам хорошо известны регулярные и остающиеся продуктивными топоформанты – как исконные (-град, -ск, -ов), так и иноязычные (-сити, -виль, -полис), а новообразования могут осмысляться не только стандартно (без окказиональной мотивации, ср. Озерск, Тауэрвилль), но и творчески.

Так, например, топоним Пушкин (Курлек, 2022) известный в качестве названия реального города в Ленинградской области, в рамках игры наполняется особым смыслом, поскольку увековечивает память не о поэте А. С. Пушкине, а о придуманном конкурсантами ученом-однофамильце, на основе научно-фантастических разработок которого был якобы создан проект; тем не менее и этот Пушкин, по мысли создателей города, – «наше все», причем уже не в общероссийском, а в глобальном масштабе (он представляет землян, все человечество в контакте с инопланетянами).

Наиболее же ярким за всю историю конкурса представляется название Корнишонск (Томск, 2016), в котором при сохранении привычной формы топонима замечательным образом обыгрывается и сюжет рассказа (двумерцы малы, как огурчики-корнишоны), и фантастический стандарт (инопланетяне – зеленые человечки), и актуальный для детей младшего школьного возраста прецедентный текст (строки песни из мультфильма «Осьминожки»: Палка, палка, огуречик, Вот и вышел человечек), и происхождение конкурсанта вместе с сопутствующей краеведческой информацией (город «строила» команда из села Корнилова, где хорошо налажено тепличное хозяйство и выращиваются различные овощи, включая и огурцы).

Придуманные конкурсантами имена городов для двумерцев свидетельствуют о том, что ребята хорошо изучили сюжет рассказа, отметив для себя важные детали, адекватно восприняли его основную идею, а также владеют основными навыками конструирования топонимов, умеют выражать в названии суть называемого и творчески интерпретировать языковой материал. Ведущими факторами в выборе названия для города является этический посыл опорного текста, обусловивший появ-

ление большого количество эмоционально окрашенных названий городов, и нацеленность на оптимальный результат деятельности, связываемый с особыми (выходящими за рамки реального, возможного на данном этапе технологического развития) качествами проектов и их подчеркнутой природосообразностью.

2. Устройство городов. Города, которые строят дочери Игнатьева и другие дети в колупаевском рассказе, оцениваются взрослыми персонажами исключительно с эстетической точки зрения: они выполнены в специфическом детском стиле, подразумевающем непропорциональность и различные конструктивные алогизмы, однако только кажутся нелепыми, а на деле – прекрасны и могут считаться образцами подлинного искусства. Автором же они характеризуются как «фантастические», что может трактоваться по-разному. Несомненно, для Виктора Колупаева определяющей является их сущностная фантастичность, проистекающая из невероятной одухотворенности самого процесса созидания ребенком дома для инопланетянина, когда слабое существо стремится оказать поддержку и обеспечить защиту еще более слабому и преуспевает в этом. Однако не менее важна и фантастичность (причудливость) архитектурной формы, тщательно разрабатываемой в большинстве конкурсных проектов, создатели которых стараются уйти от примитивных «коробок» к пирамидам и сферам, а также к имитациям различных натурфактов и артефактов.

Дома в форме цветов, деревьев, фруктов – довольно часто повторяющиеся мотивы конкурсных проектов вне зависимости от того, используется ли форма как таковая или с целью отразить целевое назначение здания (например, кафе-ананас). Как и при выборе названия большое значение имеет положительная эмоциогенность объекта-образца, поэтому популярны также здания в форме солнца и бабочки. В отдельных случаях дома приобретают антропоморфные черты (изображаются с улыбающимися «лицами»). Нередки здания в виде музыкальных инструментов, но только один раз это было четко увязано сюжетом рассказа, согласно которому двумерцы – меломаны: в Двумлэнде (Томск, 2015), который представляет собой своего рода город-оркестр, улицы расположены параллельно в виде линий нотного стана, носят названия *Andante*, *Animando*, *Lento*, *Brillante*, *Scherzo*, а дома выполнены в форме скрипок, труб, барабанов, роялей и т. п. В уже упомянутом проекте Корнишонска банки (финансовые учреждения) имеют форму стеклянных банок с маринованными огурцами.

Фантастичность архитектурных форм подкрепляется необычным видом средств внутригородского передвижения. Здесь активно подключаются представления, сформировавшиеся у конкурсантов на основе знакомства с фантастической литературой и фильмами, вследствие чего наиболее распространенными оказываются флаеры, реактивные ранцы, зоо- и фитоморфные автомобили и плавсредства, устройства для телепорта. Инопланетного колорита добавляют природные объекты непривычной расцветки (оранжевая трава, зеленые облака). Наконец, на городских улицах часто прорисовываются и сами двумерцы, в том числе в момент их прибытия (знаком чего служат молнии и распускающиеся на асфальте цветы, отмечающие места приземления космических кораблей инопланетян).

Персонажи рассказа Виктора Колупаева не озабочены внутренней структурой возводимых городов и типологией городских объектов: строго говоря, они строят не города, а, скорее, отдельные дома и жилые массивы. Конкурсанты же должны быть «ближе к жизни» и учесть функциональное зонирование города, наметить обязательный минимум объектов, предусмотреть инфраструктуру.

Отрадно, что большинство участников игры обнаружили адекватность представлений о том, что вообще должно быть в городе. Они не ограничиваются жилыми кварталами и зоной отдыха и развлечений и закладывают в проект постройку учреждений здравоохранения, образования и культуры, объектов спортивного назначения, торговых комплексов, а также дорог и мостов, вокзалов и портов, включая космический.

Интересно, что некоторые команды предполагают у двумерцев религиозное чувство, поэтому в ряде проектов в качестве обязательных присутствуют храмы, причем как конфессионально специализированные (мечеть в проектах городов зуштинских конкурсантов, представляющих татарскую диаспору Томской области, 2016, 2017), так и всеконфессиональные (Всемирный Храм Добра в томском Мечтограде, 2021).

Некоторый элемент инфантильности прослеживается в том, что в концепциях городов преобладает идея «внешнего снабжения» и даже «манны небесной»: промышленный и аграрный сектор присутствует в проектах редко; все необходимое двумерцы приобретают в магазинах (пунктах распределения) или, в особенности если это касается продуктов питания, получают из природной среды (в виде плодов волшебных деревьев, съедобных осадков и т. п.). Определенную детскую легкомысленность можно усматривать и в том, что под едой часто подразумеваются лакомства, сладости.

Фантастический стандарт влияет на устройство городов главным образом во взаимодействии с некоторыми идеальными, но воплотимыми концепциями, такими как «экогород» (озеленение и «оводнение», компактность, преобладание пешеходных зон, «чистый» транспорт, солнечные батареи и пр.), «высокотехнологичный город» (многоуровневая застройка, высокоскоростное перемещение, автоматизированные системы освещения и уборки, «умные» дома и пр.). Как таковой же он проявляет себя в размещении на территории города объектов космической значимости (научных и образовательных центров, стадионов, музыкальных площадок, где проходят мероприятия с участием инопланетян).

При разработке некоторых проектов задействованы общекультурные или региональные ассоциации: например, Озерск (Богатое, 2018) – «двумерная Швейцария» (это курорт с целебной водой, а постройки в нем имеют вид кусочков ноздреватого сыра); Цветоград (Томск, 2016) – это город, построенный для двумерцев не землянами вообще, а именно сибиряками, причем в духе исторической реконструкции: в целом он напоминает древний острог, деревянные срубы домов украшены резными наличниками.

В целом же важно подчеркнуть, что на этапе детальной разработки проектов этический компонент деятельности уже как бы выведен за скобки, на первый план выходят некоторые социальные навыки (в первую очередь навык взаимодействия внутри рабочей группы) и творческие способности участников игры. Здесь конкурсанты находятся в заведомо неравных условиях из-за того, что умение рисовать относится к числу специальных и не всегда блестящий замысел может найти адекватное графическое воплощение. В таких случаях нередко наблюдается компенсирующее разрастание описательной части проекта, которое начинает включать даже то, что в принципе невозможно нарисовать (Цветочный: «Водная зелень и цветы не только украшают город и насыщают его кислородом, но и вырабатывают положительную энергию, способствующую поддержанию хорошего самочувствия и настроения жителей»; Радужный: «Неподалеку от телефонного дерева расположены детские развлекательные центры, к которым ведет дорожка из телефонных кнопок. Если маленький двумерц хочет пригласить друзей весело провести время вместе, ему не нужно обзванивать каждого – достаточно просто пробежать по дорожке и вызвать сразу всех»; Архатан: «город вмещает в себя 999 999 двумерцев»; Пушкин: «дома по желанию их владельцев могут становиться вверх ногами, а сами хозяева – перемещаться по потолку и стенам»). Именно в словесном творчестве игроки реализуются без ограничений, и именно в этой части проекта выше «процент фантастичности».

3. Игровые роли. В рассказе Колупаева дети работают над созданием городов вроде бы и согласованно, но без оговоренного общего или даже индивидуального плана: участники большой стройки реализуют собственные проекты и делают это как бы «экспромтом». В такой ситуации не предполагается разделение функций: каждый сам выполняет роль «архитектора», «строителя» и «ландшафтного дизайнера» и других специалистов.

В рамках игры однородные в ролевом отношении команды (т. е. состоящие из многофункциональных участников) менее эффективны, поэтому целесообразно распределять функции в соответствии с интересами и способностями участников команд, в зависимости от степени выраженности у них лидерских/исполнительских качеств и т. п. В большинстве команд такое распределение (с выделением от 2 до 6 ролей) так или иначе происходит. При этом различия по степени дифференцированности функций важны только при сравнении простейшей модели («архитектор» – «строители») со всеми остальными, включая достаточно сложные (например, с соподчинением: «главный архитектор» – «помощник архитектора» / «прораб» – «строители», «дизайнеры», «дорожники», «озеленители»), поскольку лишь на этапе детализации возможно моделирование не только социальной структуры реального детского коллектива, но и социальной структуры виртуальной команды создателей города. Разнообразие игровых ролей в команде конкурсантов в какой-то мере свидетельствует и о наличии у них более точного и реалистичного представления о процессе и результатах городского проектирования и строительства. Ярким признаком того, что эти роли не являются формальными, можно считать совмещение двух второстепенных игровых ролей одним участником в небольшой команде (например, «архитектор, ландшафтный дизайнер», «строитель, дорожник»).

Оригинальный подход не к распределению, а к самому перечню игровых ролей продемонстрировали команды создателей Dream city (Томск, 2015) и Город счастья 2D (Томск, 2016); в состав первой, кроме «главного архитектора», вошли «мэр», «главный врач», «главный учитель» и «специалист по ЧС»; вторая наряду с «архитектором» и «строителем» была укомплектована «музыкантом», «поваром», «парикмахером», «модельером», «садовником» и «ветеринаром». Разумеется, все ребята участвовали в создании проекта и в реализации его в виде рисунка на асфальте, однако сама постройка города показалась им недостаточной в рамках миссии по спасению бездомных инопланетян; приютить двумерцев для них означало обеспечить для них некое постоянное сопровождение (можно воспринимать это как гиперопеку и даже контроль, но все-таки представляется, что корректнее было бы говорить о последовательной реализации модели отношений «хозяин – гость» в первом случае и «почетный гость – обслуживающий персонал» во втором).

Таким образом, игровая роль воспринимается конкурсантами сугубо реалистически; в ходе реализации проектов эмоциональный порыв, связанный с этическим посылом текста рассказа, уступает место прагматическому подходу к решению четко осознанных задач, при этом перечень ролей в большинстве случаев воспринимается как заранее заданный, т. е. такой, который можно сокращать, но не творчески дополнять, так что ни в одной из команд не родилась идея о наличии специальных инопланетных специальностей (например, «конструктор 1-го / 2-го измерения») или о возможности несовпадения функций у земных и космических специальностей (например, «дирижер» вместо «архитектора»).

4. Презентация проектов. Завершающий этап конкурса, казалось бы, никак не может опираться на текст колупаевского рассказа, в котором создатели городов для двумерцев хотя и соревнуются за признание проекта лучшим, но не «рекламируют» свои произведения. Таким же на первый взгляд малозначимым для организации презентаций видится и фантастический стандарт, не способный существенно повлиять на процедуру представления и защиты проектов, которая, по ожиданиям учредителя, должна показать сформированность у конкурсантов определенных умений, связанных в первую очередь с их учебной деятельностью, и способствовать осознанию востребованности этих умений в будущей профессиональной жизни.

Тем не менее и сами участники игры, и ее автономные организаторы смогли творчески переосмыслить презентационные мероприятия, актуализируя при этом некоторые детали опорного текста (как яркие, так и неочевидные) и используя общефантастическую атрибутику. В первую очередь это относится к околониговым программам, которые сопровождали собственно создание городов на асфальте при проведении конкурса в Богатом и Лозовом.

Так, например, заложенная в рассказе идея межвозрастного и даже межпоколенческого взаимодействия (старшие – младшие дети, дети – взрослые), имеющая ограниченные возможности реализации внутри команд (значительный разброс конкурсантов по возрасту наблюдался только при проведении игры в оздоровительном лагере «Радуга» в Эуште в 2016 и 2017 гг., за рамками конкурса – на книжном фестивале «Время читать» в Самаре в 2022 г.), нашла воплощение в использовании так называемых «групп поддержки» из числа не задействованных в игре сверстников конкурсантов, старших школьников, родителей и педагогов, которые не участвовали в разработке и реализации проектов городов, но выступали как болельщики определенной команды на презентации и в широком смысле оформители презентационного пространства. Они рисовали цветы-корабли на асфальте и портреты самих двумерцев на специальном планшете, прогуливались по площадке в образе инопланетян, приглашали присутствующих прокатиться в ракете и демонстрировали микропланету, с которой прилетели пришельцы (Богатое, 2015), а также исполняли «для двумерцев» мелодии на аккордеоне (Лозовое, 2016; малый и большой аккордеон упомянуты в тексте рассказа как средство развлечения инопланетных гостей наряду с барабаном), устраивали танцевальные флешмобы (Богатое, 2018).

Что же касается презентационных выступлений самих команд, то здесь творческие элементы носили разный характер: одни служили средством выражения дружелюбного отношения к пришельцам как приветственный «танец открытых ладошек» команды создателей Нью-Ленда (Лозовое, 2016), другие – средством самопредставления как дегустация свежих и маринованных огурцов из Корнилова, организованная создателями Корнишонска (Томск, 2016).

Как видим, «венчающий» характер презентационного выступления определяет тот факт, что в его рамках становятся в равной степени важными и этический посыл опорного текста, и моделирование социально значимой деятельности, и творческая реализация конкурсантов.

Анализ архивных материалов конкурса «На асфальте города...» позволяет заключить, что его цель и главные задачи достаточно успешно реализуются; одновременно обращает на себя внимание то, что этическая, социально ориентированная и творческая составляющая деятельности регулируются в рамках игры по-разному и требуют разной степени участия педагогов-организаторов:

1. Этический посыл рассказа «На асфальте города...» не только легко считывается конкурсантами любого возраста, но и, как правило, не вызывает эмоционального отторжения (исключения редки и обычно корректируются в среде игроков, см. описание проблемной ситуации с Городом Еды и Городом Войны в проекте Ульяны Слитковой [8, с. 4]). Кроме того, позитивная реакция на «нравственный вызов» опорного текста игроков находит разнообразные «необязательные» формы выражения (т. е. конкурсанты не только соглашаются строить город и стараются сделать это максимально хорошо, но и подчеркивают свою готовность стать гостеприимными хозяевами, друзьями, защитниками, благодетелями двумерцев в названиях городов, деталях их устройства, способах их презентации-дарения и даже в том, какие роли они отводят в себе в будущей жизни горожан-двумерцев). Поэтому усилия педагога по обеспечению этической основы деятельности игроков требуются минимальные, активного характера – только на подготовительном этапе (при разборе текста), далее же достаточно поддерживать возникший у команды эмоциональный настрой.

2. Как и любая командная игра, конкурс «На асфальте города...» проясняет и развивает социальные связи внутри коллектива. Представленные за время существования конкурса проекты городов свидетельствуют о том, что игровая деятельность осуществлялась согласованно, протекала в более или менее эффективном взаимодействии, обусловленном стремлением к осознанной цели. Тем не менее во многих случаях игрокам явно недостает способности учитывать интересы третьей стороны (двумерцев), что связано с неполной сформированностью у конкурсантов экономических представлений и приписыванием инопланетянам человеческих или даже сугубо детских потребностей.

Думается, что воссоздаваемый во многих проектах несколько вульгаризованный образ рая, где нет труда, но есть бесплатные и безнаказанные удовольствия (например, обилие лакомств, от которых, по уверению создателей «сладких» городов, не портятся зубы и обмен веществ), не следует критиковать жестко: все-таки у игры нет задачи «вырвать» участников из мира беззаботного детства и погрузить их в «суровую реальность». Гораздо важнее, как представляется, предостеречь ребят от своеобразного эгоцентризма землянина и ребенка, дав им понять, что навязывание своих мнений, предпочтений, образа жизни, любая попытка ассимиляции Другого могут обернуться насилием.

Так, создатели городов должны предполагать, что гастрономические привычки инопланетян могут радикально отличаться от человеческих и детских (возможно, сладости им не нравятся или даже вредят, поскольку космические пришельцы привыкли к белковой пище или вовсе потребляют чистую энергию). Развивать способность выходить за пределы собственных представлений об оптимальном помогает освоение известных образцов ксенофантастики, каким является, например, рассказ Виктора Колупаева «Дефицит информации», для главного героя которого, мыслителя, книги (точнее, содержащаяся в них информация) являются в буквальном смысле пищей.

3. Творческое самовыражение школьников в рамках игры «На асфальте города...» предполагает как вербальную, так и невербальную креативность, и важно не только повышать техническое и эстетическое качество каждого из видов творческой деятельности, но и в первую очередь добиваться максимального соответствия между ними. «Литературная» часть проекта (название и словесное описание города) должна соотноситься с изобразительной как легенда картой, сам же рисунок – хорошо (хотя, возможно, и неоднозначно) «читаться». Для усиления связности концепций представляемых на конкурс проектов автономным организаторам рекомендуется практиковать комплексную подготовку команд с привлечением педагогов разного профиля (например, учитель начальных классов / литературы и учитель изобразительного искусства).

Кроме того, очень перспективным представляется поощрение творческих проявлений школьников, связанных с разномасштабной самопрезентацией создателей («Мы земляне, россияне, мусульмане, сибиряки, ... Наша планета, страна, культура, наш край, ... славится тем-то и тем-то»).

Список источников

1. Надолинская Т. В. Игра в контексте истории философии, культуры и педагогики // Образование и наука. 2013. № 7 (106). С. 138–152.
2. Селевко Г. К. Энциклопедия образовательных технологий: в 2 т. Т. 1. М.: НИИ школьных технологий, 2019. 816 с.
3. Куприянов Б. В., Миновская О. В. Ситуационно-ролевая игра как средство развития у подростков субъектности во взаимодействии. Кострома: КГУ им. Н. А. Некрасова, 2002. 120 с.
4. Герлах И. В. Социальные ролевые игры живого действия в работе с детьми, находящимися в трудной жизненной ситуации // Вестник Костромского гос. ун-та им. Н. А. Некрасова. Серия: Педагогика. Психология. Социокинетика. 2014. Т. 20. № 3. С. 185–188.
5. Герлах И. В. Сюжетно-ролевая театрализованная игра как средство формирования социально значимых качеств личности // Вестник Костромского гос. ун-та им. Н. А. Некрасова. 2010. Т. 16. № 3. С. 221–226.
6. Шибалов Е. Ю. Социальные игры в практике воспитательной работы // Вестник Костромского гос. ун-та им. Н. А. Некрасова. Серия: Педагогика. Психология. Социальная работа. Ювенология. Социокинетика. 2012. № 2. С. 177–179.
7. Куровская П. Мотив вторжения в рассказах «Урочный час» Рэя Брэдбери и «На асфальте города...» Виктора Колупаева (2012) // Пространства и Времена Виктора Колупаева: виртуальный музей писателя. Томск: Томская областная универсальная научная библиотека им. А. С. Пушкина, 2016–2022. URL: http://kolupaev.lib.tomsk.ru/files2/371_Kurovskaja_Polina.pdf (дата обращения: 27.10.2022).
8. Слиткова У. Литературно-игровой проект по мотивам рассказа Виктора Колупаева «На асфальте города...» (2014) // Пространства и Времена Виктора Колупаева: виртуальный музей писателя. Томск: Томская об-

ластная универсальная научная библиотека им. А. С. Пушкина, 2016–2022. URL: http://kolupaev.lib.tomsk.ru/files2/299_Uljana.pdf (дата обращения: 27.10.2022).

9. Литературно-игровой конкурс «На асфальте города...» // Пространства и Времена Виктора Колупаева: виртуальный музей писателя. Томск: Томская областная универсальная научная библиотека им. А. С. Пушкина, 2016–2022. URL: <http://kolupaev.lib.tomsk.ru/page/61/> (дата обращения: 27.10.2022).
10. Никиенко И. В. Развитие читательских интересов учащейся молодежи в рамках литературно-краеведческого проекта библиотеки (на материале опыта реализации проекта «Пространства и Времена Виктора Колупаева» в ТОУНБ им. А. С. Пушкина) // Книга: Сибирь – Евразия: труды I Международного научного конгресса: в 3 т. Т. 3. Новосибирск: ГПНТБ СО РАН, 2016. Т. 3. С. 358–367.
11. Никиенко И. В. Библиотечные творческие конкурсы для школьников и студентов как средство развития читательского интереса к прозе томского фантаста Виктора Колупаева: способы актуализации текста, аудитория, партнеры // Сибирская детская литература и практики чтения в Сибири. Томск: Изд-во Томского ЦНТИ, 2021. С. 49–53.
12. Митина О. В., Исакова Р. В. Особенности переживания в игровой деятельности у студентов (на материале групповых настольных игр) // Вестник Российского ун-та дружбы народов. Серия: Психология и педагогика. 2022. Т. 19. № 2. С. 282–303. DOI 10.22363/2313-1683-2022-19-2-282-303

References

1. Nadolinskaya T. V. Igra v kontekste istorii filosofii, kul'tury i pedagogiki [The play in the context of the history of philosophy, culture and pedagogy]. *Obrazovaniye i nauka – The Education and Science Journal*, 2013, no. 7 (106), pp. 138–152 (in Russian).
2. Selevko G. K. *Entsiklopediya obrazovatel'nykh tekhnologiy: v 2 tomakh. Tom 1* [Encyclopedia of educational technologies: in 2 volumes. Vol. 1]. Moscow, RSI of School Technologies Publ., 2019. 816 p. (in Russian).
3. Kupriyanov B. V., Minovskaya O. V. *Situatsionno-rolevaya igra kak sredstvo razvitiya u podrostkov sub'yektivnosti vo vzaimodeystvii* [Situational role-playing as a means of developing subjectivity in interaction among adolescents]. Kostroma, KSU named after N. A. Nekrasov Publ., 2002. 120 p. (in Russian).
4. Gerlakh I. V. Sotsial'nye rolevye igry zhivogo deystviya v rabote s det'mi, nakhodyashchimisya v trudnoy zhiznennoy situatsii [Live-action social role-playing games in working with children in difficult life situations]. *Vestnik Kostromskogo gosudarstvennogo universiteta im. N. A. Nekrasova. Seriya: Pedagogika. Psihologiya. Sociokinetika – Bulletin of the Kostroma State University named after N. A. Nekrasov. Series: Pedagogy. Psychology. Sociokinetics*, 2014, vol. 20, no 3, pp. 185–188 (in Russian).
5. Gerlakh I. V. Syuzhetno-rolevaya teatralizovannaya igra kak sredstvo formirovaniya social'no znachimykh kachestv lichnosti [Plot-role-playing theatrical game as a means of forming socially significant personality qualities]. *Vestnik Kostromskogo gosudarstvennogo universiteta im. N. A. Nekrasova – Vestnik of Kostroma State University*, 2010, vol. 16, no 3, pp. 221–226 (in Russian).
6. Shibalov E. Yu. Sotsial'nye igry v praktike vospitatel'noy raboty [Social games in the practice of educational work]. *Vestnik Kostromskogo gosudarstvennogo universiteta im. N. A. Nekrasova. Seriya: Pedagogika. Psihologiya. Sotsial'naya rabota. Yuvnologiya. Sotsiokinetika – Bulletin of the Kostroma State University named after N. A. Nekrasov. Series: Pedagogy. Psychology. Social work. Juvenile studies. Sociokinetics*, 2012, no. 2, pp. 177–179 (in Russian).
7. Kurovskaya P. Motiv vtorzheniya v rasskazakh “Urochnyy chas” Reya Bredberi i “Na asfal'te goroda...” Viktora Kolupayeva [The motive of the invasion in the short stories “Zero Hour” by Ray Bradbury and “Cities on the Asphalt...” by Viktor Kolupaev] (2012). *Prostranstva i Vremena Viktora Kolupayeva: virtual'nyy muzey pisatelya* [Spaces and Times of Viktor Kolupaev: virtual museum of the writer]. Tomsk, Tomsk Regional Universal Scientific Library named after A. S. Pushkin, 2016–2022 (in Russian). URL: http://kolupaev.lib.tomsk.ru/files2/371_Kurovskaja_Polina.pdf (accessed 27 October 2022).
8. Slitkova U. Literaturno-igrovoy proekt po motivam rasskaza Viktora Kolupayeva “Na asfal'te goroda...” [Literary game project based on the short story “Cities on the Asphalt...” by Viktor Kolupaev] (2014). *Prostranstva i Vremena Viktora Kolupayeva: virtual'nyy muzey pisatelya* [Spaces and Times of Viktor Kolupaev: virtual museum of the writer]. Tomsk, Tomsk Regional Universal Scientific Library named after A. S. Pushkin Publ., 2016–2022 (in Russian). URL: http://kolupaev.lib.tomsk.ru/files2/299_Uljana.pdf (accessed 27 October 2022).
9. Literaturno-igrovoy konkurs “Na asfal'te goroda...” [Literary game contest “Cities on the Asphalt...”]. *Prostranstva i Vremena Viktora Kolupayeva: virtual'nyy muzey pisatelya* [Spaces and Times of Viktor Kolupaev: virtual

- museum of the writer]. Tomsk, Tomsk Regional Universal Scientific Library named after A. S. Pushkin Publ., 2016–2022 (in Russian). URL: <http://kolupaev.lib.tomsk.ru/page/61/> (accessed 27 October 2022).
10. Nikiyenko I. V. Razvitiye chitatel'skikh interesov uchashcheysya molodezhi v ramkakh literaturno-kraevedcheskogo proyekta biblioteki (na materiale opyta realizatsii proekta "Prostranstva i Vremena Viktora Kolupayeva" v TOUNB im. A. S. Pushkina) [Development of students reading interests in frames of the library literary-local history project (the experience of realizing project "Spaces and Times of Victor Kolupaev" in A. S. Pushkin Tomsk Regional Universal Scientific Library)]. *Kniga: Sibir' – Evraziya: trudy I Mezhdunarodnogo nauchnogo kongressa: v 3 tomakh. Tom 3* [Book: Siberia – Eurasia: proceedings of the I International scientific congress: in 3 volumes. Vol. 3]. Novosibirsk, SPSTL SB RAS Publ., 2016. Pp. 358–367 (in Russian).
 11. Nikiyenko I. V. Biblioteknye tvorcheskiye konkursy dlya shkol'nikov i studentov kak sredstvo razvitiya chitatel'skogo interesa k proze tomskogo fantasta Viktora Kolupayeva: sposoby aktualizatsii teksta, auditoriya, partnery [Library creative contests for pupils and students as a means of development of reading interests for the prose of the Tomsk fantasy and science fiction writer Victor Kolupaev: ways to update the text, audience, partners]. *Sibirskaya detskaya literatura i praktiki chteniya v Sibiri: tezisy dokladov Vserossiyskoy nauchnoy konferentsii* [Siberian children's literature and reading practices in Siberia: abstracts of reports of the All-Russian Scientific Conference]. Tomsk, Tomsk TsSTI Publ., 2021. Pp. 49–53 (in Russian).
 12. Mitina O. V., Isakova R. V. Osobennosti perezhivaniya v igrovoy deyatel'nosti u studentov (na materiale grupovykh nastol'nykh igr) [Features of students' experiences in gaming activity (based on group board games)]. *Vestnik Rossiyskogo universiteta druzhby narodov. Seriya: Psikhologiya i pedagogika – Bulletin of the Peoples' Friendship University of Russia. Series: Psychology and Pedagogy*, 2022, vol. 19, no 2, pp. 282–303 (in Russian). DOI 10.22363/2313-1683-2022-19-2-282-303

Информация об авторе

Никиенко И. В., кандидат филологических наук, доцент, ученый секретарь, Томская областная универсальная научная библиотека им. А. С. Пушкина (пер. Батенькова, 1, Томск, Россия, 634069).

Information about the author

Nikiyenko I. V., Candidate of Philological Sciences, Associate Professor, Academic Secretary, Tomsk Regional Universal Scientific Library named after A. S. Pushkin (per. Batenkova, 1, Tomsk, Russian Federation, 634069).

Статья поступила в редакцию 27.10.2022; принята к публикации 03.03.2023

The article was submitted 27.10.2022; accepted for publication 03.03.2023