

Дорогие коллеги!
Приглашаем вас на одиннадцатое заседание
научно-исследовательского «Детского семинара».

Тема: «Развлекая поучай»: игра и детское чтение.

Семинар состоится 17 февраля, в понедельник, в 17.30 в Малом конференц-зале
ИРЛИ (Пушкинский Дом) РАН.

Программа семинара:

1) **Валентин Вадимович Головин** (д.ф.н., руководитель Центра исследований
детской литературы ИРЛИ (Пушкинский Дом) РАН).

Детские журналы Серебряного века: от воспитания к развлечению.

Дидактическая и просветительская модель, доминировавшая в детской литературе и журналистике в XIX веке, в начале XX века подвергается не только критике, но и откровенному остракизму. Развлекательная концепция в разных проявлениях (обучение с развлечением, развлекательное чтение, развлечение ради развлечения) становится одной из доминирующих. Происходят не только эпатазирующие изменения собственно в детской литературе (например, появление наивной и игровой поэзии), но и в содержании детских журналов, которых выходило не менее 100 названий, – от широко распространяемых столичных журналов до малотиражных, выходящих в отдельных гимназиях.

В докладе будут проанализированы различные формы «развлекательного» в детских журналах начала XX века. Особое внимание будет уделено трансляции культуры Серебряного века через содержание детских журналов.

2) **Марина Сергеевна Костюхина** (к.ф.н., доцент кафедры языкового и
литературного образования ребенка Института детства РГПУ им. А.И. Герцена).

«Гусёк» как зеркало русской литературы.

В основе настольных картонажных игр (типа «гусёк») лежат архетипические представления о том, что человеческая жизнь есть странствие. Поэтому число игровых ходов приравнивается к срокам человеческой жизни, а игровой маршрут предстает в виде «дороги» (метафора жизни) или в форме «спирали» (метафора времени). «Дорога» и «спираль» разделяются на отрезки (эпизоды), соединенные по принципу нанизывания. Такая организация движения (повествования) характерна для жанра путешествий, бытописательных историй, сказок и нравственных романов. Топосы литературы становились материалом для настольных игр. Игры не только игрались, но и прочитывались игроками. Какие сюжеты русской литературы использовались в настольной игре и как они толковались ее участниками?