

Российский государственный гуманитарный университет
Санкт-Петербургский государственный университет культуры и искусств
Иллинойский Уэслиенский университет
Российская академия образования
Институт теории и истории педагогики

Конструируя детское

филология, история, антропология

Труды семинара
«Культура детства: нормы, ценности, практики»
Выпуск 9

Москва — Тверь — Санкт-Петербург
2011

УДК
ББК

Конструируя детское: филология, история, антропология / Под ред. М. Р. Балиной, В. Г. Безрогова, С. Г. Маслинской, К. А. Маслинского, М. В. Тендряковой, С. Шеридана — М.; Тверь; СПб. : , 2011. — 3 с. : ил. — (Труды семинара «Культура детства: нормы, ценности, практики» Выпуск 9).

ISBN

Сборник содержит материалы двух международных научных форумов, организованных по программе семинара «Культура детства: нормы, ценности, практики»: коллоквиума «Детство и глобализация» (13–17 сентября 2010 года, Блумингтон и Нормал, США) и конференции «Трансформирующееся детство: дискурсы и практики» (26 сентября – 2 октября 2011 года, Москва и Санкт-Петербург). В данный выпуск включены статьи и доклады по теоретическим проблемам культуры детства и детской литературе XIX – начала XXI веков. Издание предназначено для научных работников, преподавателей вузов, аспирантов и студентов педагогических, филологических, исторических, культурологических специальностей.

УДК
ББК

Работа над книгой поддержана грантом РГНФ 11-06-14026г

ISBN

© Авторы статей, 2011
© Т. В. Бузина, Е. В. Ильина, Ф. А. Вагизова,
Е. В. Калаш, Е. В. Семенюк, А. И. Чайкина, 2011,
перевод
© 2011

Российский государственный гуманитарный университет
Санкт-Петербургский государственный университет культуры и искусств
Иллинойский Уэслиенский университет
Российская академия образования
Институт теории и истории педагогики

Конструируя детское

филология, история, антропология

Труды семинара
«Культура детства: нормы, ценности, практики»
Выпуск 9

Москва — Тверь — Санкт-Петербург
2011

Научное издание

Серия «Труды семинара
«Культура детства: нормы, ценности, практики»
Выпуск 9»

Конструируя детское: филология, история, антропология

Редакционная коллегия:

Н. Б. Баранникова, М. Р. Балина, В. Г. Безрогов, О. Е. Кошелева, Г. В. Макаревич,
С. Г. Маслинская, К. А. Маслинский, А. А. Ожиганова,
М. В. Тендрякова (председатель), С. Шеридан

Подписано в печать 00.08.11. Формат 60x84/16.

Усл. печ. л. 00,0. Тираж 400 экз. Заказ

Оглавление

От составителей	4
Литература для детей	
<i>В. В. Головин</i> Первый опыт издания журнала для юношества в России	8
<i>М. С. Костюхина</i> Шитье и рукоделие в нравоучительных нарративах для девиц	15
<i>М. А. Литовская</i> Успешная литература для «новых» читателей: «Два капитана» <i>В. Каверина</i>	32
<i>М. А. Черняк</i> Дети и детство как социокультурный феномен: опыт прочтения новой прозы XXI века	44
<i>К. Коатс, Р. С. Трайтс</i> Теоретические подходы к изучению детской литературы	57
<i>Ж. М. Олич</i> Новый взгляд на товарища Крупскую	73
<i>И. А. Сергиенко (Антипова)</i> «Кипплинговский след» в цикле романов Дж. К. Роулинг о Гарри Поттере	90
Тексты для детей: политики отбора	
<i>О. А. Лучкина</i> «О том, как вредно читать в детстве всякие книги без разбору...»: отбор книг для детского чтения (1830—1850-е гг.)	107
<i>А. А. Сенькина</i> Крылов в школьном чтении	127
<i>Н. Б. Баранникова, В. Г. Безрогов</i> «Все разделилось вокруг на чужое и наше». К вопросу о локальном/глобальном в учебнике начальной школы 1900-х — 2000-х гг.	145
<i>Д. Б. Платт</i> Научиться жить с Пушкиным. Русский национальный поэт и советская литературная педагогика в 1917—1941 гг.	163
<i>М. А. Козлова</i>	

Будьте здоровы? Образы болезни и здоровья в текстовом и иллюстративном материале учебников литературного чтения для начальной школы **191**

Детское vs. национальное: проблемы перевода

М. Балина, С. Шеридан

Проблемы глобализации в детской литературе: к истории вопроса (переводы с французского в ранний советский период) **212**

М. Чень

В поисках точного отражения: игра маджонг, Вторая мировая война и этнические китайцы в мультикультурной литературе для детей и юношества **229**

С. Г. Маслинская (Леонтьева)

«Жизнь после смерти»: пионеры-герои в современной мультипликации **251**

О. А. Варшавер

Размышления о некоторых культурологических аспектах перевода детской литературы **260**

Образы детства в литературе и кино

Е. Добренко

Комсомольско-студенческая пьеса и таинства соцреалистической инициации **276**

С. Н. Майорова-Щеглова

Детство будущего: конструирование образа в произведениях современных писателей-фантастов **311**

С. Фрицше

«Жила-была Родина»: сказки о Родине в репертуаре восточногерманских фильмов **320**

Э. Шульц

Желание, дети, долг: гендерная и семейная идеология в классическом голливудском кинематографе **337**

Д. деГраффенрид

Рисуем детство в Великую отечественную войну: оформление обложки и детские журналы, 1941—1945 **352**

О. Б. Бухина

Чего может добиться гадкий утенок: психологический портрет сироты в детской литературе XIX-XX вв. **368**

Детство и власть*А. В. Чащухин*

«Не чувствуя контроля ни со стороны родителей, ни со стороны школы . . . занимаются озорством и хулиганством». Юношеская преступность в первой половине 1950-х гг. **392**

К. А. Маслинский

Педсовет как дисциплинарная драма (на примере протоколов педсоветов сельской школы 1975—1977 гг.) **407**

М. В. Тендрякова

Детство на «перекрестке» государственных интересов и семейных ценностей: к вопросу о детских жалобах и доносах **424**

Дети в пространстве взрослых*А. А. Ожиганова*

Рождение «нового человека»: утопический проект движения за естественные роды **438**

Р. Герхарт

Детство в культуре суахили: предварительный обзор **454**

М. П. Чередникова

Мифологизация городского пространства в фольклоре современных подростков **467**

Контексты детства*И. Эпштейн*

Детство и глобализация: к теоретическому обоснованию проблемы **473**

Я. Сусина

Возможности глобализации детства путем использования новых технологий **491**

М. П. Чередникова

Гендерные стратегии рассказа современных старшеклассников о себе **512**

И. В. Кондаков

«В круге третьем»: Детство в закрытом городе **518**

А. С. Одышева

Детский текст и социокультурный контекст: феномен Гарри Поттера **537**

Я. Сусина

Возможности глобализации детства путем использования новых технологий

Сегодня родители и педагоги часто беспокоятся о том, не оказывают ли негативного влияния на детей новые технологии — видеоигры, Интернет, сотовые телефоны. Вместо того чтобы писать об отрицательных сторонах этих явлений, я хочу исследовать их положительные стороны, а именно, как дети получают возможность почувствовать себя частью мира, в котором благодаря новым технологиям границы между странами стерты или почти стерты. При соответствующем контроле новые технологии обладают значительно большим потенциалом благотворной глобализации детства, нежели печатные или другие средства коммуникации. Разумеется, дети в разных странах и дети из различных общественных классов имеют разные возможности доступа к компьютерам, цифровым технологиям и Интернету, но все же такой доступ у детей есть, и с каждым днем его получают все больше детей, и они семимильными шагами идут вперед, их жизнь радикально меняется, и у них вырабатывается новое восприятие, свойственное гражданам мира. По результатам проведенного в 2010 г. Фондом семьи им. Кайзера исследования «Поколение T²: Технологии в жизни детей и подростков от 8 до 18» (*Generation M²: Media in the Lives of 8- 18- Year Olds*), основным предметом которого было использование детьми технологий в США, влияние новых технологий и средств коммуникации на жизнь и уровень грамотности американских детей. Согласно результатам «Поколения T²», в среднем в США дети от 8 до 18 лет «проводят более 7 1/2 часов (7:38) за использованием новых технологий и средств общения — почти полный рабочий день, только дети используют их семь дней в неделю, а не пять»¹. По данным, собранным тем же автором, в США время, которое дети проводят за компьютером, выросло до одного часа двадцати девяти минут в день, тогда как время, затрачиваемое на чтение печатной продукции, упало до тридцати восьми минут в день. Некоторых взрослых такие результаты огорчают, но я думаю, что продуктивно было бы подумать о том, как дать новые определения грамотности и глобальных перспектив с учетом всевозрастающего использования новых технологий и средств коммуникации, ставших доступными детям. В своей статье я проанализирую использование новых

¹ Rideout, Victoria, Ulla Foehr and Donald Roberts. *Generation M2: Media in the Lives of 8- to 18-year olds*. Menlo Park, CA: A Kaiser Family Foundation Study. 2010. P. 11.

технологий и средств коммуникации на вебсайте одного инновационного детского издательства и в трех виртуальных мирах для детей и покажу, как расширяются познания детей о глобальной культуре.

Британец Дэвид Олмонд, автор «Скеллинга» (*Skelling*, 1998) и других романов для детей и подростков, утверждает, что «дети должны знакомиться с целым миром голосов, чтобы весь мир стал их домом»². Поль Азар (Paul Hazard) французский историк, в своей книге «Книги, дети и люди» (*Les livres, les enfants et les hommes* [1932], английский перевод вышел в 1944 г. под названием *Books, Children and Men*), одном из первых исследований детской литературы, говорил о всемирной республике детства. Азар полагал, что перевод и распространение детских книг будут способствовать взаимопониманию и мирному сосуществованию. Ощущая после Второй мировой войны потребность распространять среди детей позитивные представления о мире в целом, библиотекари, педагоги и родители прилагали различные усилия, чтобы распространять детскую литературу на более глобальном уровне. Йелла Лепман основала в Мюнхене «Международную юношескую библиотеку», а в 1953 г. в Цюрихе — Международный совет по книгам для молодого поколения (International Board on Books for Young People, IBBY)³. Целью обеих организаций было воспитание международного взаимопонимания через перевод и распространение детских книг, а стимулом для этой идеи стала книга Азара. IBBY продолжает пропагандировать транснациональный подход к детской литературе через премию имени Ганса-Христиана Андерсена, учрежденную в 1956 г.; она вручается каждые два года прижизненно автору или иллюстратору, чье творчество стало весомым вкладом в мир детства. Лауреатами премии Андерсена были Астрид Линдгрэн (Швеция), Туве Янссон (Финляндия) и Мицумаса Анно (Япония). Международный совет пропагандирует детскую литературу через свой журнал *Bookbird*, а также через Международный день детской книги, который ежегодно отмечается 2 апреля.

Несмотря на похвальные усилия IBBY и Международного общества исследователей детской литературы, большинство канонических и современных детских книг, пересекающих границы разных стран, создаются в культурных центрах Северной Европы и США. Детская литература, как и другие формы массовой культуры, хотя и является глобальной по своему распространению, не является интернациональной по происхождению. Несмотря на некоторые успехи в сфере распростра-

² David Almond. Exploring Translation // *Books Around the World: Teacher's Pack: Children's Books* — 10 October 2010. London: Book Trust, 2010. P. 10.

³ Susina, Jan. *Children's Literature* // *The Palgrave Dictionary of Transnational History*. Eds. Akira Iriye and Pierre-Yves Saunier. Hampshire, England: Palgrave Macmillan. 2009. P. 325.

нения, по своему происхождению печатная детская литература остается сугубо односторонней. И если детские книги, написанные по-английски, часто переводятся на другие языки, в обратном направлении поток превращается в тоненький ручеек. Как замечает Эмер О'Салливан, автор книги «Сравнительная детская литература» (*Comparative Children's Literature* [2005]), в статье «Перевод» в «Энциклопедии детской литературы» (*The Encyclopedia of Children's Literature* [2006]), хотя Великобритания и США экспортируют львиную долю детской литературы, импортируют они меньше всех. О'Салливан также указывает, что только три процента детских книг, публикуемых в Великобритании, и от одного до двух процентов книг, опубликованных в США, переводятся с других языков⁴. Майкл Джейкобс, президент и генеральный директор влиятельного американского издательства «Гарри Н. Эйбрахам», на сессии издателей в рамках международной конференции по детской литературе отметил, что «американцы обычно меньше интересуются остальным миром»⁵. Напротив, в других странах значительная часть публикуемой детской литературы переводится с других языков. В Финляндии переводы составляют 80 % публикуемой детской литературы. В Голландии и Италии, как пишет О'Салливан, переводы составляют 40 %. В большей части неанглоговорящих стран, по данным О'Салливан, 80 % переводов выполняются на национальные языки с английского⁶.

И хотя были учреждены специальные премии в области детской литературы (премия имени Милдред Л. Бэчелдер в США и премия фонда Марша в Великобритании) для награждения переводов детской литературы на английский язык, успех этих премий был скромным. Издатели в США утверждают, что причины малого количества переводов детской литературы на английский язык — стоимость перевода, ограниченный рынок для переводных детских книг и сложности с размещением таких книг в книжных магазинах и библиотеках⁷. Дети реже всего узнают о других детских культурах мира из книг. В предыдущем столетии дети узнавали о детях в других странах мира через друзей по переписке, из журналов и газет, а позже — из радиопередач, телепередач и фильмов.

Возможно, с увеличением количества виртуальных миров и цифровых текстов для детей представления американских издателей о том, насколько американцы интересуются остальным миром, начинают уста-

⁴ O'Sullivan, Emer. Translation // *The Oxford Encyclopedia of Children's Literature*. Vol. 4. Ed. Jack Zipes. Oxford: Oxford U P, 2006. P. 107.

⁵ Roback, Diane. *The French Connection: Children's Books in Translation* // *Publishers Weekly Children's Book Shelf*. Nov. 20, 2008 <http://www.publishersweekly.com>.

⁶ O'Sullivan, Emer. Translation. . . P. 107.

⁷ Roback, Diane. *The French Connection*. . .

ревать, особенно учитывая, как дети начинают сознавать свое место в глобальном цифровом мире. Конкурирующие виртуальные миры, создаваемые специально для детей, обладают потенциалом создания больших международных аудиторий, сформировать которые у книг не было шансов. Виртуальные вебсайты для детей — например, «Пингвин-клуб» (Club Penguin), «Путешествия Виглингтона и Венкс» (The Travels of Wiglington and Wenks), а также «Панавпа» (Panawpa) — могут собрать большую международную детскую аудиторию. Общий язык все еще остается проблемой для всех, общающихся по Интернету. Но как только решается эта проблема, внезапно все барьеры, которые видят взрослые (например, стоимость перевода, стабильность детского интереса), исчезают. В нашей статье мы рассмотрим один вебсайт издателя детской литературы и только три детских виртуальных мира с международным уклоном. На данный момент существует примерно 200 виртуальных миров для детей до четырнадцати лет, и их количество растет. Предполагается, что к 2012 г. от сорока до пятидесяти процентов детей в США будут посещать эти виртуальные миры («Boom times»). Вебсайт «Мульткниг» (Toon Books) американского издателя комиксов для маленьких детей показывает, как издатель эффективно использует Интернет, чтобы решить некоторые проблемы снабжения детей переводной литературой.

«Мульткниги»


«Мульткниги», основанные в 2008 г., — это инновационное издательство комиксов и графических романов для маленьких детей. Их целевая аудитория — «начинающие читатели», т.е. дети, которые учатся читать (Toon Books). Франсуаза Мули, шеф-редактор, и ее муж Арт Спигельман, консультант, создали «Мульткниги» и их вебсайт, чтобы читатели по всему миру могли читать их книги, переведенные на свой родной язык.

У основателей «Мульткниг» — международные корни. И Франсуаза Мули, художественный редактор, родом из Франции, и Арт Спигельман, родившийся в Швеции сын польских эмигрантов, — натурализовавшиеся американцы. Спигельман — известный автор комиксов, особенно знаменита «Мышь» (*Maus* [1986, 1991]), история о том, что пережили его родители во время Второй мировой войны.


Графические романы, которые «Мульткниги» публикуют для маленьких читателей, обладают своим неповторимым стилем, продолжающим традиции, начатые Мули и Спигельманом в журнале для взрослых «РОУ» (*RAW magazine*) в 1980-х гг., ведущем журнале альтернативных комиксов. «Мульткниги» гораздо короче, чем графические романы для подростков и взрослых, но они выдержаны в том же художественном

FOR EMERGING READERS

TOON BOOKS

HOME AWARDS PRESS **TOON IN THE CLASSROOM** ABOUT ORDER  BLOG

FUN FOR KIDS!



Why can't he ever play nice?

[ABOUT THE BOOK](#)

[ABOUT THE AUTHOR](#)

[SAMPLE PAGES](#)

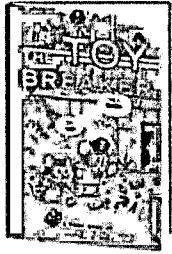
[PRESS](#)

[BUY THIS BOOK NOW](#)


BENNY AND PENNY

in
"THE TOY BREAKER"

by Geoffrey Hayes




About The Book



A Junior Library Guild Selection

BUY THIS BOOK FROM
TOON-BOOKS.com



\$12.95 Hardcover

[ADD TO CART](#)

[VIEW CART/CHECKOUT](#)

Рис. 30.1. Домашняя страница «Мульткниги» серии «Бенни и Пенни» Джеффри Хейса

стиле, хотя и учат начаткам чтения. Публикация книг в таком стиле для тех, кто только учится читать, — сам по себе новаторский ход, но переводы на несколько языков для Интернет-аудитории по всему миру — еще больший прорыв.

На рис. 30.1 — домашняя страница «Мульткниг». Нажав на кнопку «Мультки на уроке», дети могут перейти на следующую страницу, где размещены одиннадцать мульткниг, переведенные на несколько языков.

Перейдя на следующую страницу, ребенок может кликнуть обложку книги, чтобы послушать, как ее читают на английском, испанском, русском, французском или китайском. Есть также опция отключения звука.

«Мульткниги» используют Интернет, чтобы их переводы дошли до начинающих читателей по всему миру. Всемирная паутина помогает довольно эффективно преодолеть некоторые барьеры, которые описывали издатели, работающие с переводами. Поскольку «Мульткниги» — короткие книги с простым текстом, их нетрудно переводить. Мули сама переводит на французский и делает французскую озвучку. Переводы на другие языки делают друзья. Вставка в комикс текста на другом языке



13

Рис. 30.2. Страница «Джека из табакерки» с русским текстом. Перевод Анны Степановой. Джека и Зака озвучивает Виктория Зубкина

ке делается довольно просто — либо художник от руки вписывает текст, либо использует специальную программу. Картинки не меняются. Поскольку переводы опубликованы в сети, «Мульткнигам» не приходится беспокоиться о том, как с ними будут работать издатели или библиотекари. Наоборот, переведенные книги находятся в бесплатном доступе, их можно открыть одним кликом мыши.

Переводческий проект «Читатель Мульткниг» реализуется в соавторстве Арта с другим художником, Джимом Дэйвисом. Дэйвис придумал «Профессора Гарфилда», обучающий Интернет-портал, названный в честь кота Гарфилда, другого популярного создания Дэйвиса. «Гарфилд» — партнерский проект, созданный совместно компанией Paws, Inc., и Государственным университетом им. Братьев Болл. «Профессор Гарфилд» — это виртуальный мир онлайн с образовательными играми для детей восьмых классов. Маркетинг ориентирован на преподавателей и продвигает проект как сайт, созданный специально для школьников с пониженной обучаемостью. Целевая аудитория «Мульткниг», ориентированных на начинающих читателей, и целевая аудитория «Профессора Гарфилда» прекрасно коррелируют, поскольку оба сайта ориентированы

на тех, кто читает с неохотой и предпочитает комиксы, а не традиционные книги, и находит их в Интернете, а не в печатном виде. Переводы также помогают учащимся изучать другие языки вне зависимости от того, учат ли они английский как второй в США или изучают другой язык в любой стране мира.

Дети — граждане новых глобальных средств коммуникации

Все чаще и чаще дети становятся членами глобальных Интернет-сообществ. «Дети цифровой эпохи, родившиеся после 1980 г., не знают мира без Интернета. <...> По сути дела, цифровые технологии и средства коммуникации перенесли нас в эру «культуры соучастия» (participatory culture)», — отмечается в образовательных материалах, распространяемых компанией «Коммонсенс Медиа», дающей детям рекомендации по пользованию Интернетом⁸. Дети цифровой эпохи не видят государственных границ, переходя в Интернете с одного вебсайта на другой. Они также чувствуют себя участниками Интернета, а не пассивными наблюдателями, смотрящими телевизор или слушающими радио. Даже чтение книг может рассматриваться как пассивное занятие, поскольку читатель не может отправить автору письмо с вопросом о книге; конечно, если читатели используют свое воображение, чтобы представить себе события в художественной книге, это тоже можно считать формой участия. Интернет — это цифровая игровая комната, которая всегда открыта, в ней всегда кто-то есть, и там есть элементы, которые можно подогнать под себя, с которыми можно взаимодействовать. В своей книге «Как решать проблемы культуры участия: медийное образование в культуре XXI в.», где исследуется вопрос о детях и новых технологиях и средствах коммуникации (спонсорами исследования выступили Фонд МакАртура, Коммонсенс Медиа и Массачусетский Технологический Институт), Генри Дженкинс пишет: «В том, что касается грамотности, культура соучастия сдвигает акцент с индивидуального самовыражения на участие всего сообщества. Практически все новые типы грамотности включают в себя навыки общения, выработанные в процессе сотрудничества и создания сетей общения». Дженкинс описывает двенадцать новых навыков, которыми дети должны обладать, чтобы добиться успеха в мире, наполненном новыми технологиями и средствами общения. К этим новым медийным навыкам относятся: игра (эксперимент как форма решения проблемы), суждение, навигация по разным медийным формам, создание сетей общения и навигация (способность перемещаться из сообщества в сообщество, опознавая и уважая разные точки зрения). Дженкинс утверждает, что «во все бо-

⁸ Digital Life: Overview and Learning Objectives // Digital Citizenship in a Connected Culture. Commonsense Media. 2010. <http://www.common sense.org>.

лее интерактивном образовании, требующим все больше участия обучающихся, ИКТ (информационные и коммуникационные технологии) обучают маленьких детей более активно участвовать в интерпретации, индивидуализации, переформировании и создании опыта обучения и образования»⁹. Перед детьми, которые учатся по Интернету на компьютере или на тач-скрине (таких как iPad или iTouch), тексты предстают изменяемыми, в отличие от того, как люди видят печатные тексты. Как отмечает в «Нью-Йорк Таймс» Сэм Гробарт, «мы можем с презрением смотреть на все эти технические штучки, но то, что взрослые называют техническими штучками, дети называют иначе: круто»¹⁰.

В изданном Коммонсенс Медиа пособии «Как растить детей в нашем цифровом мире» (*Raising Kids in Our Digital World*) говорится, что дети привыкли думать о себе как о членах глобального сообщества. «Этому поколению присуща новая черта — элемент глобальной связи. Они легко вступают в контакт с людьми по всему миру и узнают о разных точках зрения. Дети также могут создавать группы, посвященные какой-то идее или общему делу»¹¹.

Пингвин-клуб

Пингвин-клуб — лидер среди виртуальных миров для детей. Он был создан в 2004 г. в Британской Колумбии Лэйном Меррифилдом, Дэйви Криско и Лансом Прибом, у каждого из которых были дети. «Одной из наших целей при создании Пингвин-клуба было создать в сети безопасную гавань, где наши собственные дети могли бы встречаться с детьми со всего мира, общаться, играть, творить и учиться друг у друга», — говорит Лэйн Меррифилд, один из основателей Пингвин-клуба¹². К 2009 г. Меррифилд заметил, что их сайт становится «действительно глобальным детским сообществом». Простое желание создать для своих детей безопасный виртуальный мир превратилось в Пингвин-клуб, где играли более пятнадцати миллионов детей по всему миру и куда регулярно заходят шесть миллионов детей.

Пингвин-клуб рассчитан на детей от шести до четырнадцати лет, т.е. учеников начальной и средней школы. В отличие от других детских виртуальных миров, Пингвин-клуб не рассчитан на детей какого-то одного пола и одинаково нравится девочкам и мальчикам. И хотя Пинг-

⁹ Jenkins, Henry, et al. *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Culture*. Cambridge, MA: MIT Press, 2009. P. 3.

¹⁰ Grobart, Sam. *Interactive Books ('E' Not Included)* // *The New York Times*. Nov. 5, 2010. <http://www.nytimes/>.

¹¹ *Digital Life: Overview and Learning*. . .

¹² *Club Penguin Ready to Slip and Slide into the Hearts of Francophone Kids* // *Trading Markets*. March 23, 2009. <http://tradingmarkets.com>.

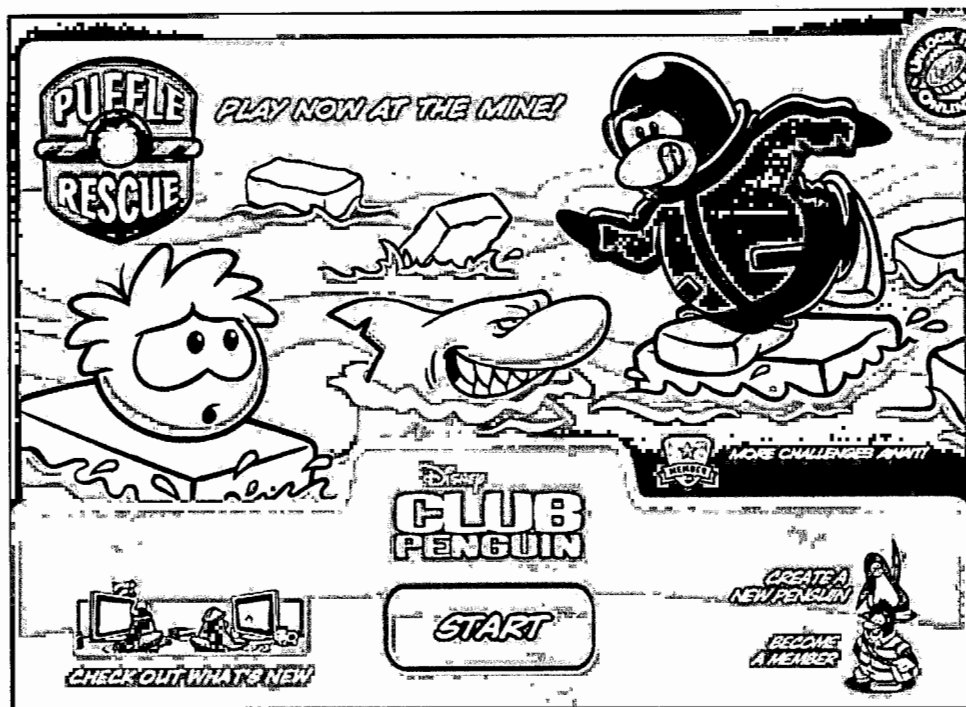


Рис. 30.3. Домашняя страница Пингвин-клуба (<http://www.clubpenguin.com>)

вин-клуб называли «Второй Жизнью»¹³ для детей, Меррифилд говорит, что он работает иначе, нежели социальные сети, где люди обмениваются сведениями о себе. Меррифилд отмечает: «Огромное большинство детей играют с теми, кого они знают. <...> Очень редко бывает, чтобы дети завели дружбу с кучей народа, которого они никогда не видели. <...> Это одна из причин, по которым мне очень не нравится, когда наш сайт называют социальной сетью для детей, потому что здесь нельзя делиться личной информацией. Никто не знает, как вы выглядите или где живете»¹⁴.

Дети могут играть бесплатно, хотя членский взнос составляет 5.95 USD в месяц со скидками на годовую подписку. В 2009 г. Меррифилд не сказал, сколько детей формально были членами Пингвин-клуба, но отметил, что «иногда дети годами играют бесплатно»¹⁵. В 2007 г. у Пингвин-клуба было «12 миллионов зарегистрированных пользовате-

¹³ «Вторая жизнь» — проект виртуального мира с признаками социальной сети, открытого любому Интернет-пользователю в возрасте от 13 лет и старше. Разработан Linden Lab и запущен в 2003 г. В настоящий момент насчитывает св. 20 млн участников (см.: http://ru.wikipedia.org/wiki/Second_Life). — Прим. ред.

¹⁴ Rustin, Susanna. Penguin Power // The Guardian. July 17, 2010. <http://www.guardian.co.uk>.

¹⁵ Ibid.

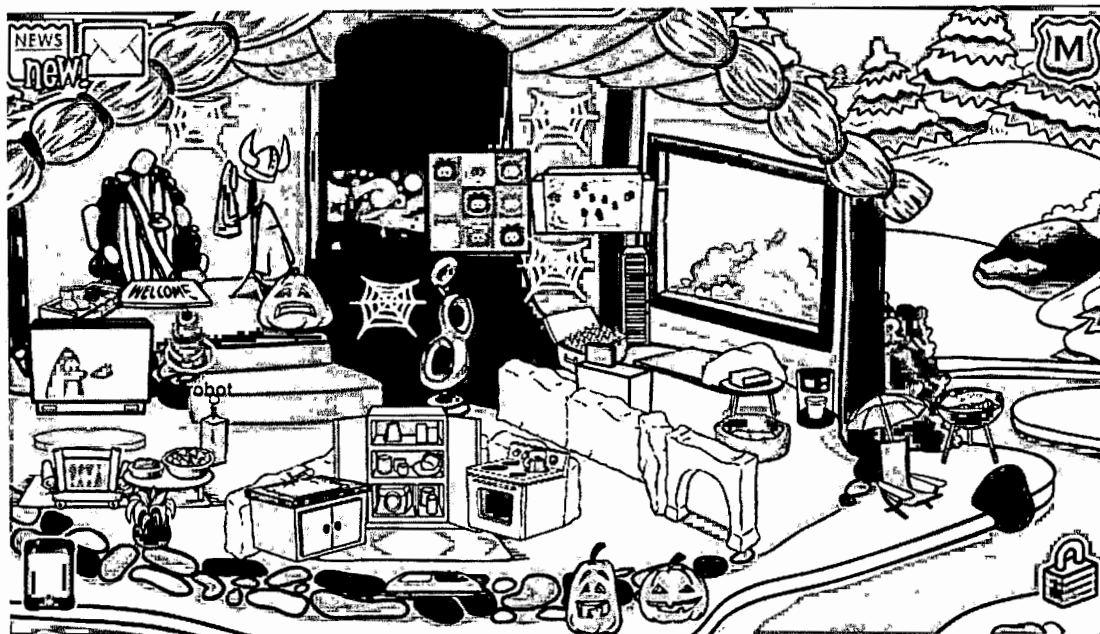


Рис. 30.4. Иглу Пингвин-клуба с разными украшениями

придумывать и набирать свои разговоры с другими пингвинами. Как я узнал от моего сына, посещающего Пингвин-клуба, разговоре в Пингвин-клубе отслеживаются взрослыми, которые читают беседы детей-пингвинов. Если ребенка застукают за использованием грубой лексики или там, где другие пингвины делают нечто дурное, взрослые временно «забанят» ребенка; некоторых детей забанивали навсегда. Но чаты без жесткой формализованной структуры, если они не выходят за пределы дозволенного, ведут к умным, полным воображения играм. Эти гибкие игры с открытой концовкой, меняющиеся по мере того, как с ним присоединяются другие пингвины, похожи на те игры в реальной жизни, которые специалист по воспитанию детей Вивиан Гасси Пэйли рекомендовала в многочисленных книгах, включая «Детскую работу: как важна игра фантазии»¹⁷.

Развивающие воображение игры — лицо Пингвин-клуба, они отличают его от более чем двадцати исследованных моей семьей виртуальных миров для детей. Довольно часто сын рассказывает мне, как в Пингвин-клубе разыгрывается сцена в ресторане или же как дети воображают себе жизнь в университетском общежитии со сверстниками со всего мира. Дети перестраивают свои иглу в университетские общежития, книжные магазины или даже сцены из «Сумерек» Стефани

¹⁷ Vivian Gussin Paley. *A Child's Work: The Importance of Fantasy Play*. Chicago: UP of Chicago, 2004.



Рис. 30.5. Первая страница Пингвин-клуба на Мэйн-стрит

Майер. В этой среде дети создают групповую игру в свободной форме. «Рядом с кинотеатром мы специально разместили стойку по продаже еды и напитков, автомат с попкорном; самые разные штуки, без всякого обслуживающего персонала, без всякой цели. Мы просто даем детям пользоваться ими и играть с ними в ролевые игры. Это ничем не отличается от моего детства, когда у меня была игрушечная кухня или набор игрушечных инструментов, и я играл в мастера, который все чинит. Именно такие игры мы стараемся встроить в Пингвин-клуб, но они не лежат на поверхности», — говорит Меррифилд¹⁸. Ральф Костер, дизайнер виртуальных игровых миров, отмечает в заметке «Пришел ли конец эпохе виртуальных миров?», что пользующиеся успехом виртуальные миры обладают «гибкой средой», которую он также называет «своего рода индивидуализацией окружающей среды»¹⁹.

Пингвин-клуб — международный цифровой мир

В настоящее время есть четыре локализации Пингвин-клуба — английская, португальская, французская и испанская. Играющие решают, на каком языке они хотят общаться, выбирая конкретный сервер для этого языка при входе в мир Пингвин-клуба. Чаты игроков отслеживаются взрослыми модераторами, носителями языка. Пингвин-клуб доступен в 190 странах везде, где у ребенка есть доступ к Интернету.

¹⁸ Traylor, Scott. Interview with Club Penguin Founder Lane Merrifield. 360blog. Nov. 26, 2007. <http://www.360kid.com>.

¹⁹ Koster, Ralph. Are Virtual Worlds Over? // Ralph Koster's Website. Feb. 26, 2010. <http://www.ralphkoster.com>.

Локализация игр или глобализация игр — это термины, которыми разработчики видеоигр описывают процесс перевода игры на конкретный язык, включая программные коды и скрипты. Это растущая и часто весьма прибыльная индустрия, поскольку компании-переводчики должны не только поменять код, но и задуматься над тем, как игру будет легче и лучше всего понять в разных культурах. Данный процесс затрагивает лингвистические, культурные, правовые различия, различия в оборудовании и программном обеспечении, в графических идентичностях и в музыке. Например, «Лондон Таймс» объясняет, как Пингвин-клуб адаптируется для Великобритании: «Пингвины британских детей вскоре смогут перекусывать «чаем с овсяным печеньем», а не кофе и круассанами, и сжигать чучело Гая Фокса». Меррифилд отмечает, что «соответствие традициям и обычаям каждой страны — это только одна из проблем быстрого глобального расширения»²⁰.

Дети, играющие в Пингвин-клубе, могут указывать, из какой они страны, размещая ее флажок на экране своего пингвина. Сейчас в списке сорок пять флагов. Нет никакой возможности проверить, действительно ли флажок пингвина представляет страну проживания ребенка. Флажки могут меняться и отражать страну, за спортивную команду которой болеет ребенок. Детям не надо быть формально членами клуба, чтобы купить значок с флагом.

Воспитывать заботу о детях по всему миру

Пингвин-клуб поощряет детей помогать детям по всему миру. Во время ежегодной декабрьской кампании «Монетки для перемен» Пингвин-клуб поощряет играющих жертвовать заработанные ими в играх монетки разным некоммерческим организациям, помогающим детям по всему миру. Дети помогают выбирать, какому проекту помочь. В 2009 г. была оказана помощь следующим проектам: «33% — бедным детям: программы на Гаити и в Шри-Ланке; 31.5% — больным детям: программы на Гаити и в Кении; 35.5% охрана окружающей среды: программы в Индонезии и Китае»²¹. За последние три года Пингвин-клуб пожертвовал миллионы долларов детским благотворительным организациям. Например, на основе программы «Монетки для перемен» через компанию Уолта Диснея «миллион реальных долларов» был разделен «между несколькими благотворительными организациями: Педиатри-

²⁰ Richards, Jonathan. How Club Penguin turned 750,000 British kids into penguins: The idea of an arctic 'hang out' sprang from a lack of networking sites for tweens, the site's Canadian founder says // The London Times Online. April 28, 2008. <http://technology.timesonline.co.uk>.

²¹ Coins for Change 2009 // Club Penguin. 2009. <http://www.clubpenguin.com/parents>.

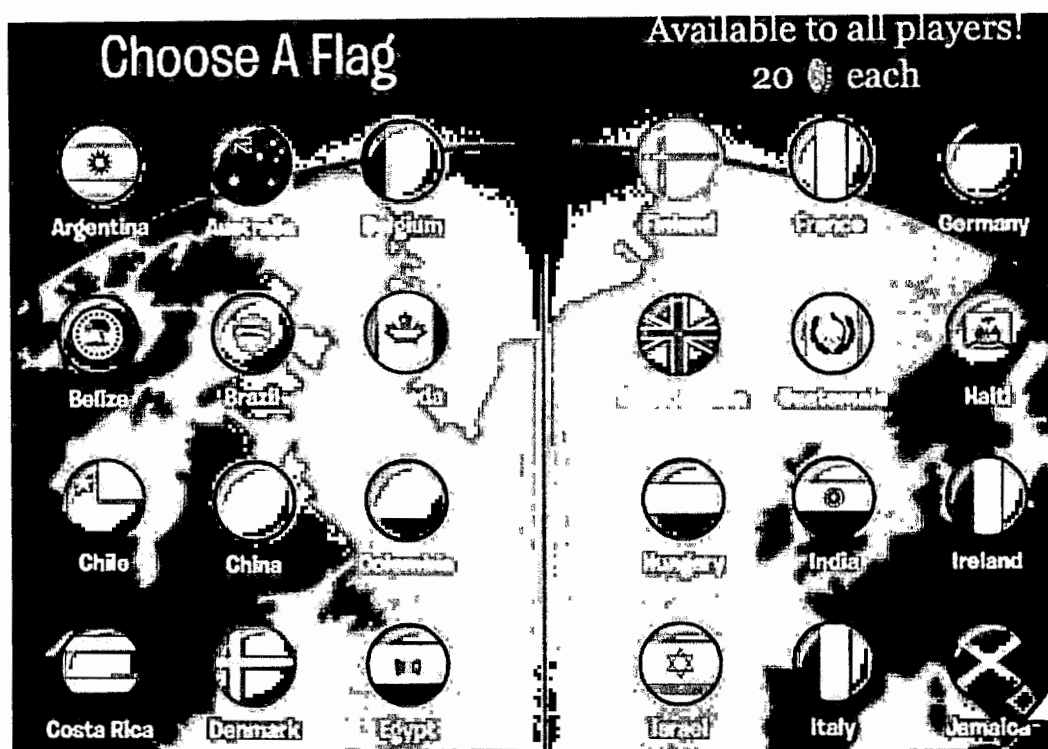


Рис. 30.6. Некоторые из флагов, доступные в Пингвин-клубе

ческим фондом Элизабет Глейзер по борьбе со СПИДом, Всемирным фондом дикой природы и фондом «Освободите детей»²².

Пингвин-клуб также поддерживает Фонд равных пожертвований программы «Возьми деревню под опеку» фонда «Освободите детей». Как указано на вебсайте Пингвин-клуба, суть кампании в том, чтобы «выйти на уровень глобального сообщества, чтобы сделать мир лучше для всех и каждого. Мы знаем, что молодые люди по всему миру трудятся изо всех сил, чтобы этого добиться. Спасибо вам! Эта кампания — возможность отметить вашу преданность и страсть, усилив воздействие замечательного мира, который вы уже создаете в своих школах и сообществах, чтобы поддерживать своих сверстников за рубежом»²³ Описание подчеркивает что, Пингвин-клуб свободно движется через границы, но дети, возможно, сознают, что у некоторых из них больше денег и ресурсов, чем у других. Оно также говорит о том, что дети отчасти бессильны каждый по отдельности, но вместе могут влиять и на другие страны.

²² Rucker, Philip. Learning to give at a young age // Los Angeles Times. Jan. 8, 2008. <http://articles.latimes.com>.

²³ <http://www.clubpenguin.com>.

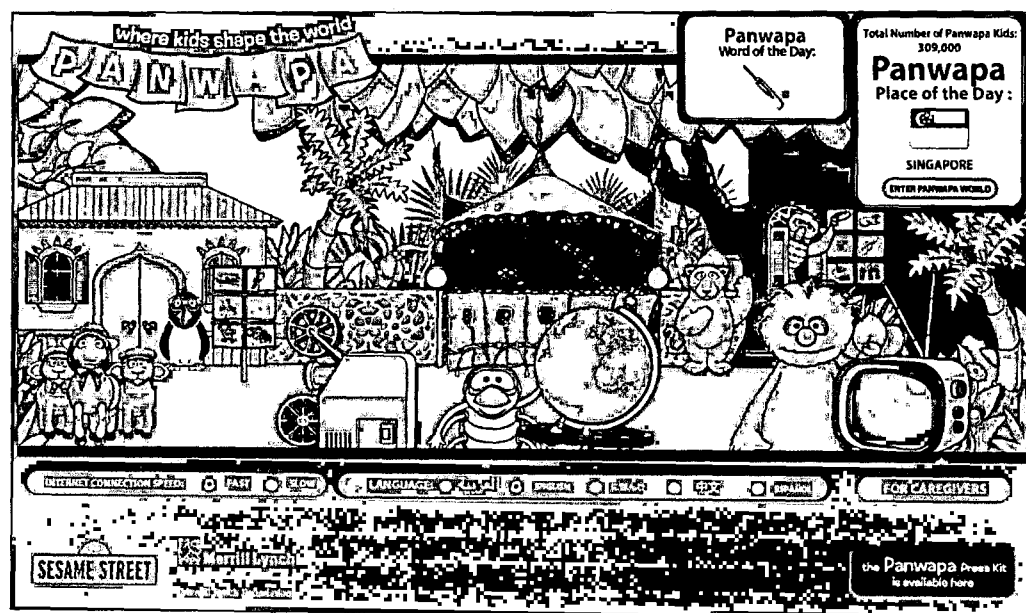


Рис. 30.7. Домашняя страница «Панвапы»

Панвапа

«Панвапа» — это виртуальный мир для маленьких детей от дошкольного возраста до второго класса, разработанный создателями «Улицы Сезам», телепрограммы детского кабельного канала PBS. На языке чилуба, на котором говорят в Демократической Республике Конго, «панвапа» означает «здесь на земле». «Панвапа» появилась в 2007 г. в форме двенадцатисерийного видеосериала, показывавшегося на PBS; его также можно было скачать на iTunes. Как и в «Улице Сезам», персонажами телешоу «Панвапа» были куклы Джима Хенсона, которые обращались прямо к зрителям, пели и танцевали. На вебсайте «Панвапы» говорится, что целью программы было «воспитывать ощущение глобального гражданства».

Виртуальный мир «Панвапа» отражает мир телешоу. Это уже не страна пингинов, а плавучий остров, путешествующий по мировому океану. Остров Панвапа может подплыть к множеству стран, чтобы познакомить маленьких игроков с разными культурами мира. Дети заходят на сайт под логином, создают Малыша-аватарку и дают ему особое имя, что создает близкую Пингвин-клубу атмосферу анонимности. Малыш живет в доме-куполе на плавучем острове Панвапа. Он может играть в разные игры и викторины, получать какие-то сведения о мире по карте, общаться с персонажами, читать и слышать текст.

«Панвапа» была локализована под арабский, английский, японский, китайский (мандарин) и испанский языки. Проект был запущен в один-



Рис. 30.8. Страница из китайской версии, где все еще довольно много текста на английском языке

надцати странах. И хотя предполагается, что каждый виртуальный мир локализован, как видно по рис. 30.8, в «Панвапе» английский язык часто используется даже в локализованных версиях.

Создатели «Улицы Сезам» привлекли к сотрудничеству несколько групп, которые должны были помогать при разработке образовательного содержания «Панвапы», а также нашли щедрое финансирование. Вупи Голдберг представила вебсайт «Панвапы» в Международной школе при ООН. Меррилл-Линч также поддержал «Панвапу» значительными пожертвованиями. Компания Curgiki.com разработала онлайн-поддержку для педагогов. Благотворительная британская организация Оксфам, Всемирный банк и ЮНИСЕФ также внесли свой вклад и поддержали проект своим престижем²⁴

Создатели «Панвапы» понимали, как Интернет стирает границы между странами. Одновременно этот сайт отдает должное культурному разнообразию и учит детей многообразности мировых культур. «Панвапа» исходит из того, что маленьким детям интересно узнавать о разных культурах мира. Дэвид Вулком, основатель и президент Международной организации «Дитя Мира» и консультант «Панвапы», говорит, что «дети XXI в. с самого рождения живут в глобальной деревне. Чем скорее они научатся думать о ней как о замечательном и веселом приключении, тем лучшими глобальными гражданами они вырастут»²⁵.

Несмотря на все благие намерения, «Панвапа» столкнулась с трудностями, и сайт не обновляли с сентября 2010 г. «Панвапа» была амбициозным проектом, вместо того чтобы быть простой и легкой в обращении для маленьких пользователей. Ребенок, входя в мир «Панвапы», может

²⁴ См.: <http://www.panwapa.org>.

²⁵ Ibid.



Рис. 30.9. Домашняя страница виртуального мира «Путешествия Виглингтона и Венкс»

растеряться от множества разных картинок и звуков. Детям может быть неясно, куда идти и на чем сосредоточиться. И хотя сайт предназначен для детей до второго класса, его создатели рассчитывают на то, что дети умеют хорошо читать. В отличие от «Мульткниг», «Панвапа» не рассчитана на начинающих читателей. Это кажется несколько несообразным для целевой возрастной группы. Вспомним, например, что в Финляндии детей до семи лет не учат читать, а в США некоторые дети во втором классе еще с трудом читают.

Создатели «Панвапы» также полагают, что дети имеют некоторое представление о географии мира. Хотя глобальное понимание — похвальная цель, но многие маленькие школьники только начинают понимать, что их локальное сообщество — часть некоей страны. Создавая материалы для маленьких детей, надо давать им контекст, который они могут понять и с успехом использовать. Виртуальные миры для детей, где слишком много сложных правил или текста, который маленьким пользователям не по зубам, не доставит им удовольствия от посещения сайта, тогда как дети снова и снова возвращаются на сайты именно за таким удовольствием.

Виртуальный мир «Путешествия Виглингтона и Венкс»

Виртуальный мир Виглингтона и Венкс (ВиВ) основан на популярной серии детских книг Джона Битлстона и Элизы Куэк. ВиВ был создан в 2009 г. сингапурской компанией Медиафриск (Mediafreaks). Целевая аудитория такая же, как у Пингвин-клуба — от семи до четыр-

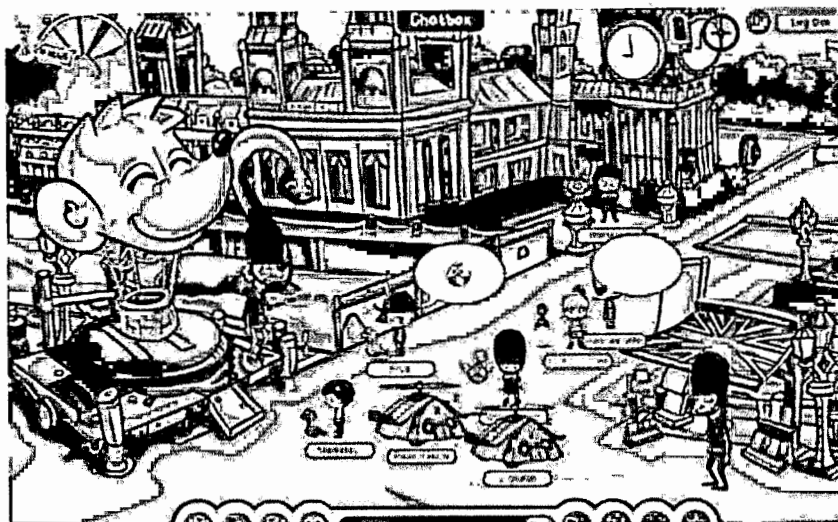


Рис. 30.10. Страница из виртуального мира Виглингтона и Венкс

надцати лет. Сайт основан на книгах, а это означает довольно сложный контекст и сюжет, основанный на приключениях персонажей по всему миру. И хотя сложный сюжет больше подходит целевой аудитории ВиВ, чем целевой аудитории «Панвапы», ВиВ предлагает выстроенное приключение, в отличие от более свободного мира Пингвин-клуба. Играющих в ВиВ называют Путешественниками-Искателями, и они, путешествуя по миру, решают разные задачи. При входе они получают карты, чтобы идти по ним и помогать заблудившимся историческим фигурам. Вот как начинается эта история; описание взято из фан-блога ВиВ:

Знакомьтесь: Виглингтон и Венкс, две отважные водяные крысы из Англии, которые путешествуют по всему миру в поисках наследства, оставленного предком Виглингтона, Карто Виглингтоном, великим первопроходцем. Это наследство — волшебные карты, которые могут открыть тайны прошлого и будущего и дать возможность путешествовать во времени и пространстве. <...> Волшебные карты также интересуют авантюристов по всему миру, и среди них — очень жадного и дьявольски хитрого графа Каннареджо. <...> Виглингтон и Венкс обратились к юным Путешественникам-Искателям по всему миру с просьбой помочь им найти исчезнувших знаменитых людей из прошлого и найти их потерянные воспоминания²⁶.

На сайте ВиВ Путешественники-Искатели посещают более ста стран, разгадывая загадки и тайны. Дети могут играть сами по себе, но этот сайт также можно использовать на школьных занятиях.

²⁶ About Wiglington & Wenks. Virtual World. Wiglington and Wenks Secrets. Blog. 2009 <http://wiglingtonsecrets.wordpress.com>.

Келли Тенкели, блоггер, пишущий об образовательных технологиях, описывает возможности использования ВиВ на уроках: «Учащиеся могут писать о персонажах, узнать такие понятия, как сюжет, загадка, саспенс. Путешествуя по виртуальному миру, школьники учатся географии, узнают о культурных различиях, истории и изобретениях. Для того, что решить предложенные загадки, их поощряют думать творчески». Рецензия с сайта Коммонсенс Медиа показывает, чем именно ВиВ привлекает детей: «Это виртуальный мир, который посвящен НАШЕ-МУ миру — ваш ребенок может отправиться в Австралию, Бразилию и Сингапур [sic] (и множество других стран). Он узнает про людей, которые действительно существовали. И даже игры там замечательные — например, очистить Амазонку!! Дети много играют в свободной форме — придумывая истории и просто веселясь. Каждый раз, проходя мимо комнаты моей тринадцатилетней дочери, я слышу веселый смех»²⁷. Как и в Пингвин-клубе, в ВиВ два уровня чатов — Безопасный Чат и чат в свободной форме, который модерируют взрослые.

ВиВ — проект более амбициозный, чем Пингвин-клуб, потому что его задача — быть не просто веселым интерактивным миром для детей, но также знакомить играющих с разными странами и важными историческими лицами. В играх в ВиВ акцент ставится на путешествиях и поисках предметов в виртуальном мире. Олдрик Чанг, основатель ВиВ, почувствовал, какой потенциал имеют для детей виртуальные миры, которые могут не только развлекать, но и учить. Он увидел потребность в виртуальном мире, который охватит множество стран: «У нас уже играют тысячи детей из более чем 120 стран, а это значит, что наши пользователи будут знакомиться с разными культурами, а также подружатся с детьми со всего света. Но кроме того, важнее всего было иметь действительно крепкую концепцию и богатый сюжет», — говорит Чанг в интервью «Ингейдж Диджитал»²⁸.

Хотя рекламные материалы ВиВ говорят о его популярности, он конкурирует с другими виртуальными мирами для детей²⁹. Сложности начались уже при попытках локализации. ВиВ доступен на одном языке — английском, хотя на вебсайте говорится, что разрабатываются версии и на других языках, включая китайский. И хотя потенциальная аудитория ВиВ велика, этот виртуальный мир испытывает некоторые трудности.

²⁷ The Travels of Wiglington and Wenks Virtual World website. <http://www.wiglingtonandwenks.com>.

²⁸ Team Engage. Q&A: Aldric Change Talks Up Wiglington and Wenks. *Engage Digital*. Aug. 21, 2009. <http://www.engagedigital.com>.

²⁹ Boom times for virtual playgrounds. BBC News. May 9, 2008. <http://news.bbc.co.uk>.

В феврале 2011 ВиВ искал партнера-инвестора, чтобы вывести проект на следующий уровень³⁰.

Связывать детей по всему миру с помощью новых технологий и средств коммуникации: будущее и перспективы

По мере того, как дети по всему миру получают все более широкий доступ к компьютерам и цифровым технологиям, они все чаще будут видеть себя частью взаимосвязанного мира, у которого есть физические границы, но нет виртуальных границ. Используя новые технологии и средства коммуникации, дети уже стали смотреть на мир иначе, чем предыдущее поколение, которое знало только реальную, но не виртуальную среду. Вначале эта перемена произошла благодаря технологиям, используемым дома, потом — благодаря технологиям, доступным в школах и библиотеках. Сегодняшние дети отлично знают, как идти от одной гиперссылки к другой. Возможно, им не хватает контекстных и фоновых знаний, чтобы понять, где именно они бродят по Интернету, но они знают, что с легкостью могут найти информацию почти обо всем в своем мире с помощью всего лишь нескольких кликов мышью. В виртуальных мирах для детей ценно то, что они замкнуты и модерируются взрослыми. Простое хождение по Интернету влечет за собой многочисленные проблемы с безопасностью, тогда как виртуальные миры — это надежное место, где можно проникнуться глобальной перспективой. И хотя «Мульткнижки» не являются виртуальным миром, они обладают той же привлекательностью замкнутого мира, где обучающиеся могут найти все переводы книг в одном месте, а не прыгать по всему Интернету, пытаясь найти разные переводы.

И хотя эти виртуальные миры показали, как дети со всего мира играют и общаются, у этих миров также есть и недостатки, указывающие на ограниченность новой технологии в качестве замены печатного слова. Интернет доступен глобально, но значительная часть его содержания все еще создается в Северной Америке, как «Пингвин-клуб» и «Панвапа». Жаль будет, если все эти детские вебсайты превратятся в еще один способ американизации или продвижения по всему миру американской массовой культуры для детей. Каждый из этих виртуальных миров дорожит детьми и ценит их и их родную культуру. И хотя эти миры пытаются создавать сообщества без границ, всем трем присущи потребительские тенденции. Новаторская программа Пингвин-клуба «Монетки для перемен» рассказывает детям о том, в чем нуждаются другие дети в разных странах, эта программа вполне реально и существенно помогла нуждающимся детям; но далеко не все монетки,

³⁰ Animation Express. The Travels of Wiglington and Wenks Virtual World for Kids for Sale. Feb. 17, 2011. <http://www.axapac.com>.

собранные пингвинами в виртуальном мире, идут на благотворительность. Многие онлайн-монетки тратятся на то, чтобы украсить аватарки и иглу детей, точно так же, как настоящие деньги тратятся на то, чтобы купить что-то им в комнату, в коллекцию или купить еще костюмов для видеоигры «Собери медведя».

Все вебсайты, описанные в нашей статье, требуют огромных затрат на разработку и поддержку. Пингвин-клуб купила компания Дисней. Хотя «Панвапа» все еще доступна в сети, она не обновлялась с тех пор, как Меррилл-Линч прекратил ее финансирование. ВиВ в данный момент продается и не обновлялась с осени 2010 г. В октябре 2010 г. издательство «Кэндлвик Пресс» заключило партнерское соглашение с «Мульткнигами», чтобы увеличить продажу и расширить маркетинг³¹.

Виртуальные миры и вебсайты для детей, стирающие границы между странами, постоянно меняются, адаптируясь к новым технологиям и требованиям пользователей. Но виртуальные миры и международные вебсайты — это, несомненно, будущее представление детей о себе как гражданах мира.

Пер.с англ. Т. В. Бузиной

³¹ Candlewick Partners with Toon Books // Publishers Weekly. Sept. 9, 2010. <http://www.publishersweekly.com>.