

шинстве случаев редакции освещают лишь деятельность православной и католической конфессий. Представляет интерес опыт редакций газет «Віцьбічы», «Веснік Глыбоччыны». В изданиях регулярно освещаются не только религиозные события, но показываются примеры порядочного и достойного поведения в различных жизненных ситуациях.

Таким образом, в информационной политике редакций необходимо учитывать мероприятия, направленные на формирование морально-нравственных ценностей, регулирующих общественные взаимоотношения. В практике изданий актуально соблюдение тематического баланса в освещении данного направления путем более активного рассмотрения негативных явлений, учреждения постоянных проектов, апеллирующих к семейным ценностям, патриотизму, трудолюбию, уважительному отношению к окружающим, добропорядочности.

Библиографические ссылки

1. Об утверждении Программы социально-экономического развития Республики Беларусь на 2021–2025 годы: Указ Президента Респ. Беларусь, 29 июля 2021 г., № 292 // ЭТАЛОН. Законодательство Республики Беларусь / Нац. центр правовой информ. Респ. Беларусь. Минск, 2021.

СПЕЦИФИКА ИГРОВЫХ МЕТОДИК В ЖУРНАЛАХ ДЛЯ ДЕТЕЙ И ПОДРОСТКОВ («Волшебный», «Школа модниц», «Стрекоза»)

К. В. Куликова

*Белорусский государственный университет,
ул. Кальварийская, 9, 220004, г. Минск, Республика Беларусь,
kulikova-k-v@mail.ru*

Научный руководитель – Е. В. Локтевич, кандидат филологических наук

Автор статьи ориентировался на осмысление своеобразия игровых методик, выявленных в детских белорусских журналах для детей и подростков. Результаты исследования позволят в дальнейшем уточнить основные методические принципы анализа изданий такого вида, а также обозначить их типологические сходства и определить перспективы исследования выбранного автором научного направления.

Ключевые слова: игра; игровые методики; игровой контент; гендер.

THE SPECIFICS OF GAME METHODS OF MAGAZINES FOR CHILDREN AND ADOLESCENTS («MAGIC», «VOLSHEBNIY SHKOLA MODNITS», «STREKOZA»)

K. V. Kulikova

Belarusian State University,

9, Kalvariyskaya Str., 220004, Minsk, Republic of Belarus

Corresponding author: K.V. Kulikova (kulikova-k-v@mail.ru)

Research supervisor – K. V. Laktevich, candidate of Philology

The author of the article focused on understanding the uniqueness of game techniques in Belarusian children's magazines for children and adolescents. The results of the study will further clarify the main methodological principles of the analysis of publications of this type, as well as identify their typological similarities and determine the prospects for the research done by the author.

Key words: game; game techniques; game content; gender.

Как известно, слово *игра* семантически неоднородно, многослойно и потому может трактоваться в научной сфере с разных точек зрения. А. М. Новиков пишет, что в самом общем смысле *игрой* можно назвать вид непродуктивной деятельности, смысл которой заключен не в получении какого-либо результата, а в самом процессе [1, с. 5].

Й. Хейзинга подчеркивал, что смысл игры заключен в ней самой [2, с. 34]. Игровая деятельность ребенка, где он обособляется «от обыденной жизни» [2, с. 34], позволяет приобрести опыт, который в условиях повседневной жизни получить не представляется возможным. Игровой процесс особенно значим в детском возрасте, так как включает не только путь к развлечению и отдыху, но и способы формирования представления о мире и человеке, элементы эстетического и нравственного воспитания, развивающих и обучающих методик. Неслучайно, таким образом, востребованность игры при формировании контента печатных изданий для детей и подростков. Одной из задач периодики, безусловно, является увеличение тиража, что напрямую связано с удовлетворением читательского спроса. Решением этих задач занимается менеджмент СМИ, под которым традиционно понимается «совокупность принципов, методов, средств и форм подготовки и выпуска газетных номеров и телерадиопрограмм с целью удовлетворить потребности массовой аудитории и получить прибыль» [3, с. 120]. Поэтому использование игр в создании контента журналов вполне логично и оправданно.

О роли игры в жизни ребенка написано немало работ. Например, А. М. Новиков раскрывает сущность методологии игровой деятельности, описывает ее особенности, принципы и этапы. Игру как средство интеллектуального воспитания детей изучала А. Ю. Ярецкая [4]. С. Н. Жданова и А. А. Чиркова исследовали значимость интерактивных игр в педагогике [5].

Как отмечает С. Н. Жданова, «сложность создания единой классификации состоит не только в многообразии игр, но и в том, что они, отличаясь друг от друга правилами, формой и системами оценки результата, отличаются еще и целями» [5, с. 17]. С целью дальнейшего дифференцированного анализа мы будем придерживаться классификации, приведенной О. С. Газманом [6, с. 256]. Согласно исследователю, с точки зрения развития и воспитания выделяют игры, направленные на психическое и физическое развитие, умственное, трудовое, нравственное, эстетическое воспитание. Возрастной подход делит игры на те, которые предназначены для дошкольников, младших школьников, подростков, старшеклассников. С социально-психологической точки зрения игры можно подразделить на массовые, групповые, индивидуальные. С точки зрения управления игрой – на стихийные, педагогически управляемые; по происхождению – на игры, придуманные самими детьми (самодетельные), и созданные для детей. По характеру отражения действительности – на репродуктивные, творческие; по используемому материалу – словесные, предметные [6, с. 256].

О. С. Газман так описывает состояние ребенка во время игры: «Это состояние представляет собой ожидание или собственно процесс получения удовлетворения от проявляемой ребенком физической, умственной или социальной активности» [6, с. 256]. В связи с этим интересно изучить игровой контент журналов, издаваемых в Беларуси для детей и подростков, и узнать, на какую детскую активность ориентированы издатели.

Для анализа были выбраны гендерно ориентированные детские белорусские журналы «Волшебный», «Стрекоза», «Школа модниц» за 2020 г., в описании которых указана аудитория издания. Наш выбор определяется тем, что целевая аудитория журналов схожа, поэтому анализ выявит общие и индивидуальные способы издателей привлечь читателей.

В журнале «Школа модниц» используются игры, которые в большей степени задействуют воображение ребенка. Известно, что воображение и фантазия являются процессами игровой деятельности: так А. М. Но-

виков подчеркивает, что «наряду с операциями логического мышления и теоретическим методом – операциям игровой деятельности можно отнести также <...> воображение как мыслительный процесс по созданию новых представлений и образов его специфическими формами фантазии (создание неправдоподобных, парадоксальных образов и понятий) и мечты (как создание образов желанного)» [1, с. 32]. Именно для активации воображения, как нам представляется, в «Школе модниц» используется игровой контент. Читательницам предлагаются задания, где нужно, например, дополнить вещами чей-то образ, придумать предмет гардероба, стать креатором диалога и т. д. Подобные методики помогают ребенку, с одной стороны, актуализировать накопленный опыт об окружающем мире и, с другой стороны, проявить свои творческие способности.

Согласно выбранной нами классификации, игры «Школы модниц», с точки зрения развития и воспитания, направлены на эстетическое воспитание.

В издании «Волшебный» игровые методики направлены на развитие логических способностей читательниц, обучение языковым тонкостям, получение знаний в точных науках. Реализуются игровые методики в рамках рубрики «IQ-подзарядка», которая содержит следующие игры: японский кроссворд, ребусы, sudoku, шарады, викторины, логические и филологические загадки, спортивное ориентирование, иллюстрации для проверки внимательности.

«Волшебный» придерживается определенного визуального оформления при создании игрового контента. Можно выделить несколько основных характеристик:

- представители животного мира являются неотъемлемой частью визуального оформления кроссвордов;
- иллюстрации природных явлений дополняют текстовую составляющую;
- изображения героев сказок способствуют более легкому восприятию контента.

Таким образом, проанализированные игры в журнале «Волшебный» можно классифицировать как индивидуальные (с социально-психологической точки зрения), относящиеся к типу с открытыми правилами.

Журнал «Стрекоза», который позиционирует себя как издание «для классных девчонок», задействует ограниченный круг игровых методик. Большая часть игрового контента подается в рубрике «Отдохни», следовательно, издатели рассчитывают заинтересовать аудиторию играми

за счет контраста между «серьезными» публикациями, составляющими ядро журнала, и менее «серьезными» играми, направленными на релаксацию реципиента.

В издании регулярно публикуются кроссворды, изображения с задачей «Найди отличия», сканворды, которые могут быть построены как с использованием ребусов, так и иллюстраций. Причем стоит отметить, что в игре «Найди отличия» зачастую используются изображения представителей животного мира, что схоже с визуальным оформлением игрового контента журнала «Волшебный». Кроме того, в «Стрекозе» читателям в каждом номере предлагается так называемая «Модная раскраска», где главными фигурами являются различные представители фауны. Это позволяет сделать вывод, что у журналов «Стрекоза» и «Волшебный» есть общие черты.

Рубрика «Отдохни» дополнена рубрикой «Поиграем», где печатаются идеи для проведения досуга при помощи игр. Так, один из номеров рекомендует несколько настольных игр («Кулинариум», «Домик», «Солнечная долина»), тематика которых ассоциируется с занятиями (приготовление пищи, работа по дому), традиционно соотносимыми с женской социальной ролью, и имеет в своей основе развлечение.

Анализ журнала «Стрекоза» выявил типологическое сходство с двумя другими изданиями в выборе игровых ориентиров и предпочтений: наличие игр, направленных на эстетическое воспитание и развитие, и индивидуальных игр с открытыми правилами на развитие логических способностей.

В ходе исследования мы пришли к выводу, что в детских белорусских журналах специфика игровых методик связана с двумя основными траекториями: эстетическое воспитание читательниц и развитие логических способностей ребенка. Перспективным видится дальнейшее изучение своеобразия игровых методик, предложенных белорусскими журналами для детей и подростков, так как это позволит систематизировать положительные и негативные стороны современных способов привлечения целевой аудитории.

Библиографические ссылки

1. Новиков А. М. Методология игровой деятельности. М.: Эгвес, 2006. 48 с.
2. Хейзинга Й. Homo ludens: (Человек играющий). [Пер. с нидерланд. и примеч. В. Ошиса]. М.: ЭКСМО-Пресс, 2001. 350, [1] с.
3. Потребин А. В. Экономика и менеджмент СМИ: учеб.-метод. комплекс. Минск: БГУ, 2005. 155 с.

4. Ярецкая А. Ю. Развивающая игра как средство интеллектуально воспитания старших дошкольников: автореф. дис. ... канд. педагог. наук: 13.00.01 / Воронежский. гос. ун-т. Воронеж, 2016. 25 с.
5. Жданова С. Н., Чиркова А. А. Интерактивная игра как средство формирования созидательной позиции подростка: монография / Чебоксары: ИД «Среда», 2019. 76 с.
6. Российская педагогическая энциклопедия / Гл. ред. В. В. Давыдов. М.: Большая Рос. энцикл., 1993–1999. [Т.] 1: А–Л. 607, [1] с.

МЯСЦОВЫЯ ОРГАНЫ ЎЛАДЫ І ПРЭСА: НА ШЛЯХУ ДА ПАРТНЁРСТВА

А. І. Кунахавец-Плявака

*Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт,
вул. Кальварыйская, 9, 220004, г. Мінск, Рэспубліка Беларусь,
elena_kunahovec@mail.ru*

Разглядаюцца асаблівасці рэдакцыйнай палітыкі раённых газет, у прыватнасці ўзаемадзеянне з мясцовымі органамі ўлады. Даследаванне праводзілася на прыкладзе рэгіянальных выданняў Брэстчыны, заснавальнікамі якіх выступаюць мясцовыя выканаўчыя камітэты і мясцовыя Саветы дэпутатаў. Нягледзячы на тое, што ў апошнія гады да адміністрацыйнага тандэма ўсё часцей далучаюцца і калектывы рэдакцый, органы ўлады па-ранейшаму аказваюць істотны ўплыў на інфармацыйную дзейнасць раённых газет.

Ключавыя словы: СМІ; раённыя выданні; інфармацыйная дзейнасць; рэдакцыйная палітыка; рэдакцыя; заснавальнік.

LOCAL AUTHORITIES AND THE PRESS: ON THE WAY TO PARTNERSHIP

A. I. Kunahavets-Plevako

*Belarusian State University,
9, Kalvariyskaya Str., 220004, Minsk, Republic of Belarus
Corresponding author: A. I. Kunahavets-Plevako (elena_kunahovec@mail.ru)*

The author considers features of the editorial policy of district newspapers, in particular, interaction with local authorities are considered. The study was