

УДК 82-93; 087.5

DOI 10.23951/1609-624X-2017-11-211-217

ОБРАЗЫ ИГРУШЕК В СОВРЕМЕННОЙ СИБИРСКОЙ ПРОЗЕ ДЛЯ ДЕТЕЙ (ПО ПРОИЗВЕДЕНИЯМ С. К. ДАНИЛОВА «ПРИНЦЕССА АГАШКА В СТРАНЕ НЕВЕДОМЫХ ЗВЕРУШЕК», В. В. ШКАЛИКОВА «ПЕГАСИК», Ю. С. БУРКИНА «ГОД ПРИНЦЕССЫ БУКАШКИ»)

Ю. О. Чернявская

Томский государственный педагогический университет, Томск

Анализируются образы игрушек в произведениях сибирских писателей начала XXI в.: повести-сказке С. К. Данилова «Принцесса Агашка в Стране Неведомых Зверушек», В. В. Шкаликowa «Пегасик», Ю. С. Буркина «Год принцессы Букашки».

Игрушка, имеющая древнейшее происхождение и совмещавшая в себе обрядово-сакральные, игровые, психологические функции, является одним из классических образов детской литературы. Все эти свойства по-разному отражаются в произведениях сибирских авторов. В повести-сказке С. К. Данилова старые игрушки выполняют функции помощников, проводников, хранителей знаний, служат зеркальным отражением внутреннего мира Агашки, а также олицетворяют состояние покинутости и заброшенности, способствуют формированию важных личностных качеств главной героини. Старым куклам, олицетворяющим истинные ценности (доброта, дружба, милосердие), противопоставляются куклы Синди, символизирующие ценности эпохи потребления. Преодолев искушения, связанные с проблемой выбора жизненных идеалов, Агашка покидает игровую площадку Страны Неведомых Зверушек и отправляется в реальный мир состоявшейся личностью.

В «Пегасике» В. В. Шкаликowa в образе деревянной солонки обнаруживаются древнейшие соляные образы-символы (крылатый конь, птица), имеющие важное культурно-историческое значение. Акт творения игрушки, созданной из природного материала, приводит к пробуждению и в прямом смысле к оживлению неодушевленного материала, становится толчком, побуждающим героев к поиску смысла существования.

В цикле рассказов Ю. С. Буркина «Год принцессы Букашки» игрушки выполняют важную функцию оберега. Помимо этого в произведениях сибирских авторов обнаруживаются отсылки к классической детской литературе – произведениям А. Н. Толстого, Саши Черного, А. Барто, Н. Носова и т. д.

Ключевые слова: С. К. Данилов, В. В. Шкаликow, Ю. С. Буркин, «Принцесса Агашка в Стране Неведомых Зверушек», «Пегасик», «Год принцессы Букашки», детская литература, образы игрушек.

Персонажи – игрушки в повести-сказке С. К. Данилова «Принцесса Агашка в Стране Неведомых Зверушек» [1] играют важную роль в процессе социализации и личностном становлении героини. Окружают Агашку старые детдомовские куклы: Механический человек на пружинных ножках, тряпичная собака, многоножка Сигмочка, кукла Мокушка. Этот набор хорошо знаком ребенку, родившемуся во второй половине XX в. Несмотря на разнообразие форм и материалов, их всех объединяет нечто общее, а именно состояние ущербности, испорченности. Прележавший всю зиму под снегом Механикус имеет некондиционный вид: пластмассовый каблук отвалился, пакля на голове вылезла. Безухим и «старым-престарым» оказывается верный пес Арбалет. Знаком ущербности Сигмочки становится упоминание о ее вымазанном чернилами лице. То есть в той или иной степени все игрушки, окружающие Агашку, несут на себе следы активного использования.

С точки зрения В. Малахьева-Мирович, дорогие куклы следует отнести к разряду скучных, поскольку детям не разрешается играть с ними, так как они могут испортить одежду или вовсе сломать дорогую вещь в процессе игры. Как считает иссле-

дователь, «щеголеватую куклу, в шляпе, с кружевами и лентами, девочка без протеста дает запереть в шкаф, так как знает, что ее нельзя ставить в такие положения, где она может смять или испачкать свой наряд. <...> Скучны животные и фигуры людей в одной хотя бы и характерной, но застывшей, неразгибаемой позе...» [2, с. 151]. Агашкины «друзья» не относятся к этому разряду, становясь важной частью игрового мира ребенка.

В процессе игры ребенок создает свой собственный фантастический мир, в котором игрушки выполняют важные социальные, творческие, психологические и пр. функции. Е. О. Смирнова и И. В. Филиппова считают, что игрушка должна стать активным участником игры, т. е. взаимодействовать с ребенком: «Игрушка должна открывать возможность для „внесения“ в нее субъектности ребенка – его голоса, его движений». Такая игрушка становится «вторым Я» ребенка, переживая разные трансформации в процессе игры, в соответствии с настроением играющего она является «объектом заботы и партнером по общению» [3, с. 66]. Механикус, Арбалет, Сигмочка и другие – это «образные игрушки, которые открывают возможность одушевления, оживления и принятия на

себя опыта и переживаний ребенка» [3, с. 64]. О востребованности этих игрушек и свидетельствует их ущербность – результат активного использования.

Во взаимодействии с игрушкой раскрывается характер ребенка, считает М. С. Костюхина: «Игрушки помогают ребенку в становлении системы ценностей, лежащих в основе человеческих отношений» [4, с. 6]. Дети эмоционально привязываются к своим «друзьям», разыгрывают с ними целые представления, эмоционально контактируют с ними. Поэтому одной из главных тем детской литературы, считает исследовательница, становится тема «человеческой доброты», а на первый план выходят герои, «отличающиеся душевной чуткостью и глубоким внутренним миром» [4, с. 75].

Русская и зарубежная классика хранит множество произведений, в которых кукла становится лучшим другом и верным спутником ребенка, помогая ему преодолеть жизненные трудности. Не случайно тема дружбы и любви между ребенком и игрушкой отражается в целом ряде произведений (сказки Г.-Х. Андерсена, «В дурном обществе» В. Г. Короленко; в литературе XX в. это прежде всего стихи Саши Черного «Про девочку, которая нашла своего Мишку» (1916), сборник «Игрушки» А. Барто («Уронили мишку на пол...», «Зайку бросила хозяйка...» (1936)), рассказ В. Драгунского «Друг детства» (1966) и т. д.). В этих произведениях утверждается идеал дружбы, верности, преданности и любви по отношению к верным друзьям-игрушкам, которые сопровождали ребенка в период его взросления, зачастую становились наперсниками, посвященными в тайны его внутреннего мира, непонятого взрослым.

Старым, потрепанным игрушкам в сказке С. К. Данилова противопоставляются новые куклы Синди, предлагаемые Агашке Старьевщиком в обмен на «старые» и «облезлые» детдомовские куклы. В отличие от Агашкиных «друзей», по-своему неповторимых, имеющих имя и биографию, «Синди» существуют не в единственном экземпляре, а предлагаются дюжинами. Все они абсолютно одинаковы и носят одно имя, что свидетельствует об их конвейерном происхождении, ведь «Синди» – не столько имя, сколько товарный знак. Конечно, детдомовские игрушки также являются продуктом массового производства, но они уникальны и неповторимы; имеют свой характер и свою историю. Предлагаемые для обмена абсолютно новые, еще никем не использованные и, конечно же, гораздо более соблазнительные, на первый взгляд, куклы Синди индивидуальности лишены.

Появившиеся в 1990-е гг. куклы Барби и их аналоги символизировали наступление новой эры потребления, наступившей в нашей стране после перестройки. С точки зрения И. Андреевой, новые

куклы «должны были научить стратегиям жизненного успеха, среди которых ключевыми в системе женской социализации становились привлекательная внешность и следование моде» [5]. Эти куклы сродни дорогим фарфоровым модницам, выпускаемым во Франции фирмами Жюмо и Брю в 1890-х гг. и занимавшим место в «шкапу» из-за своей дороговизны: ими можно было только любоваться, но не играть, так как дорогие куклы были, ко всему прочему, еще и хрупкими [5] и являлись в первую очередь показателем социального статуса ее владелицы.

Барби и Синди, являясь маркером социального благополучия, не способствуют развитию творческих способностей ребенка: вместе с ними продаются уже готовые комплекты посуды, мебели, одежды¹ и т. д.; поскольку главная их задача – формирование ценностей «демонстративного потребления» [5, с. 14]. Вот почему предложение Старьевщика обменять старые куклы на новые вызывает взрыв негодования со стороны Агашкиных друзей: «Совершенно бесчеловечное объявление, – воскликнула Мокушка, – как можно старую подружку обменять на бесчувственную, расфуфыренную Синди? Простите, но я этого не понимаю. – Точно, – поддакнула Сигмочка. – Старый друг лучше новых двух. Не зря говорят. – Даже если у друга вылезли волосы, – печально пробасил Камергер, – все равно он – ваш друг» [1].

Обращает на себя внимание характеристика предлагаемого обмена – игрушки называют его бесчеловечным, т. е. антигуманным, а куклу Синди бесчувственной, т. е. лишенной способности чувствовать, сострадать. Не случайная апелляция к народной мудрости (старый друг лучше новых двух) как бы утверждает приоритет вечных ценностей в противовес новой потребительской идеологии. Конфликт старых игрушек и «новеньких» Синди только на первый взгляд оказывается конфликтом социальным, на самом деле корни его уходят глубже: слова с корнем *-друз*, *-друг* повторяются в приведенном отрывке 4 раза, напоминая о существенном различии между «новеньким», но отчужденно-поверхностным и привлекательным внешне и проверенными временем отношениями, основанными на «взаимном доверии и привязанности» [7], т. е. это конфликт духовного и бездушного. Важно и то,

¹ «Сегодня игрушки в основном – натуралистические слепки [они] ... однообразны и тиражируют образцы, разработанные известными фирмами. У них не только одинаковы имена (все Барби и Синди), но и облик схож... Сходство обусловлено подражанием идеалу массовой культуры: манекенщицам, танцовщицам, фотомоделлям <...>. Нет конца приобретениям, так как производителям не надо ничего изобретать, копируй и копируй атрибуты западного благополучия, столь приятного невзыскательному вкусу. <...> Фантазия ребенка, его способность домыслить любую роль и обстановку оказались скованными» [6].

что само слово «куклы» упоминается в повести только применительно к Синди. Игрушки из детдома к куклам не относятся: Механикус называется «человечком на пружинных ножках», даже Мокушку и Сигмочку автор называет «девочками» («голуболицая девочка из кустов», «очень толстенная девочка» и т. д.). Читатель должен догадаться о том, что речь идет о куклах, а не живых детях в процессе чтения повести.

В своей работе Ю. М. Лотман предлагает «отграничивать исходное представление „кукла как игрушка“ от культурно-исторического – „кукла как модель“» [8]. С точки зрения исследователя, противоположностью куклы является статуя: «На статую надо смотреть – куклу необходимо трогать, вертеть... Кукла требует не созерцания чужой мысли, а игры. Поэтому излишнее сходство, натуральность, подавляющая фантазию слишком большая подробность вложенного в нее сообщения ей вредит» [8]. Статуарность Синди противопоставлена «настоящим» игрушкам, верным друзьям, отражающим сложный, богатый и противоречивый внутренний мир героини. Верные друзья-игрушки, как и сама Агашка, являются личностями – они имеют собственное имя, характер, голос, свои социальные функции в коллективе.

В первую очередь это функция помощников: Камергер – проводник и советник, хранитель знаний географического, исторического, биографического характера; выполняет функции старшего, заботится и опекает. Сигмочка критически оценивает поступки и действия героини, подталкивая ее к принятию верного решения; на Мокушку проецируются страхи и тревоги оказавшегося в экстремальной ситуации ребенка. Игрушки дополняют психологический портрет Агашки, отражая разные стороны ее характера: Сигмочка оберегает ее от заносчивости и становится голосом совести. Мокушка – трусиха и паникерша, требует к себе повышенного внимания, вынуждая Агашку брать на себя функции взрослого. Помимо прочего, Камергер, Сигмочка и Мокушка олицетворяют состояние покинутости и заброшенности, хорошо знакомое ребенку, живущему в детском доме. То есть Механикус, Сигмочка и Мокушка являются своего рода проекциями героини, персонифицируя страхи и слабости, которые Агашке придется преодолеть для того, чтобы стать настоящей принцессой.

Особая роль отводится неведомым зверушкам Пути и Пуся – идеальным (универсальным) игрушкам, способным принимать любую форму. В. Малахияев-Мирович называет игрушку волшебным талисманом: «Этот талисман – какой-нибудь кнутик из палочки и шнурка – способен превратиться и в змею, и во флаг новооткрытой земли, и в недостающего в игре товарища, и в лошадь, и в ружье,

и в мост, и даже нельзя предсказать заранее, во что он способен обратиться» [2, с. 145–146]. Помимо прочего, Пути и Пуся играют важную роль в развитии сюжета, а их проделки помогают разрядить обстановку, вносят элемент комического в ситуацию игры.

Сибирский кот Пистолет совмещает мудрость кота ученого из «Руслана и Людмилы» и находчивость Кота в сапогах. Он попадает в разряд игрушек, поскольку обретает волшебные качества, не свойственные животным. Это комический персонаж, любящий рассуждать на «философские» темы о вреде сметаны или розовых кустов, ставящий под сомнение устоявшиеся представления о том, что хорошо и плохо, тем самым добавляя в сказку элементы абсурдной логики (опять же, напоминая героев сказки Льюиса Кэрролла).

Пес Арбалет – верный сторож, отражает потребность ребенка в защите. Кроме того, благодаря Арбалету Агашка понимает истинную цену дружбы. Предприняв опасный поход в Тартарары ради его спасения, героиня проходит инициацию и становится настоящей принцессой.

Игрушки реализуют потребность «принцессы» в заботе и внимании, еще более важным оказывается проявление заботы по отношению к ним со стороны самой Агашки. Она примиряет, успокаивает и утешает, выступает в роли мудрого воспитателя, наставника. Положение принцессы в волшебной стране накладывает определенные обязанности, и Агашка с честью проходит это испытание. Так необходимые для самостоятельной и полноценной личности качества и свойства формируются в игровых ситуациях, складывающихся по ходу развития сюжета.

По мнению Е. О. Смирновой, И. В. Филипповой «главное преимущество игровой деятельности заключается в том, что она имеет ближайшее отношение к потребностно-мотивационной сфере ребенка» [3], в игре возникает способность осознания своего собственного «Я». В результате квест-игры Агашка учится преодолевать свои недостатки (трусость, заносчивость, жадность), обретает качества, помогающие жить в коллективе-семье (дружба, забота, внимание, терпимость к недостаткам других). Игра в волшебную страну помогает пройти инициацию из девочки в подростка – научиться принимать ответственные решения, уяснить важность таких ценностей, как дружба и коллектив. В процессе игры Агашка создает семью, функции членов которой распространяются между куклами, в той или иной степени являющимися проекциями героини.

Пройдя социализацию в волшебной стране игрушек, отказавшись от искушений, предлагаемых новыми социальными условиями, осознав важ-

ность вечных ценностей (забота, милосердие, доброта, уважение), Агашка покидает игровую площадку Страны Неведомых Зверушек и отправляется в реальный мир.

В «сказочно правдивом повествовании» В. В. Шкаликова «Пегасик» главным героем становится вырезанная из дерева декоративная солонка с крылышками. Безделушка, в которую мастер вложил часть своей души, оживает и отправляется на поиски смысла своего существования; вот почему «Пегасика», на наш взгляд, следует отнести к жанру философско-морализаторской притчи, посвященной осмыслению таких понятий, как «свобода», «красота», «творчество», «добро», «польза» и т. д. Пегасик может быть назван игрушкой лишь условно, поскольку в прямом смысле с ним никто не играет. Более того, деревянная солонка не желает быть игрушкой в руках судьбы – оказавшись на воле, он ищет свое предназначение, в чем ему помогают встречающиеся на пути птицы, деревья, люди, мебель и т. д. Главное отличие Пегасика от игрушек традиционной детской литературы (произведений А. Барто, В. Драгунского и пр., где речь идет об игрушке фабричного производства) в том, что он является плодом фантазии своего создателя. В процессе творения участвуют мальчик Евгеша и его отец, вырезающий экспериментальный и неповторимый образец солонки, спереди напоминающий лошадь, а сзади – птицу. Глаза и рот Пегасика вырезает Евгеша, тем самым из наблюдателя превращаясь в со-творца, вкладывая в работу часть своей души.

Н. Д. Бартрам писал о том, что «больше всего радости доставляет игрушка, сделанная самим ребенком. Самодельная игрушка развивает у малышей главнейший двигатель жизни – творчество, а у подростков, кроме того, может служить начатком ряда ремесел» [9, с. 237], по мысли исследователя, игра испокон веков служила не только развлечением, но и средством развития творческих способностей ребенка. В «Пегасике» на наших глазах происходит слияние процесса труда с творчеством, способствующим постижению окружающего мира. Глядя на работу отца, Евгеша задумывается о том, что такое красота и польза, добро и зло, свобода и выбор; так начинается процесс осмысленного вхождения ребенка в жизнь. Труд, соединяясь с искусством, становится средством познания мира, о чем пишет Е. И. Ковычева, говоря о ремесленной игрушке, сделанной руками мастера: «Трудно найти другое произведение искусства, где утилитарность была бы столь многозначна. <...> Причина этого – в неразрывной связи утилитарного назначения с эстетическими свойствами, единстве „пользы“ и „красоты“» [6]. По мнению исследовательницы, эстетическая функция неразрывно связана с «эко-

номией материала» (игрушки делались из отходов строительства), приемов исполнения, повторявших традиционные формы, присущих народной культуре, «несущих память о древних, очень значимых для крестьянина образах. Понятие красоты было неотделимо от представлений о ценном, полезном, добром», а «игры способствовали подготовке к жизни и труду, развитию самостоятельности и смелости, передаче традиций и опыта» [6]. Благодаря своему опыту создания и творения Евгеша впервые задумывается об истинных ценностях, начиная осваивать «сложный комплекс важных практических, нравственных, мировоззренческих знаний и представлений...» [6], хранящийся в народной культуре и отраженный в изделиях мастеров от украшений дома до детских игрушек, созданных из остатков материала. Любовное отношение мастера к вырезанному из дерева Пегасику учит во все творимое человеком вкладывать частичку своей души. Именно поэтому деревянная солонка оживает, оказывается способной думать и чувствовать, а как следствие этого, начинает поиск ответов на вечные вопросы о смысле бытия. Оживление (одухотворение) Пегасика происходит не за счет каких-либо чудесных (сказочных) действий, а в процессе игры – творчества. Подобно тому, как оживает и расправляет крылья Пегасик, раскрывается навстречу миру душа самого Евгеша. В этом можно уловить сходство с произведением С. К. Данилова. Агашка населяет с помощью своего воображения целую страну, Евгеша оживляет деревянную солонку, открывающую новый мир вокруг себя. И там и здесь происходит одушевление неодушевленного благодаря творческой деятельности и фантазии ребенка.

Как и Агашка, в процессе своего квеста Пегасик осознает свою связь с миром – солнцем, деревьями, воздухом, водой – всем, что давало питание ему еще тогда, когда он был деревом; он ощущает и свою связь с людьми, передавшими ему частичку своей души. Главное отличие в том, что декоративная безделушка в повествовании В. В. Шкаликова самим фактом своего появления обнаруживает древние корни, являясь носителем народных традиций, сочетая в себе образы птицы и крылатого коня (древние солярные символы). Согласно В. Я. Проппу конь приходит на смену животным леса в более поздний период хозяйствования, служит заменой птице (крылатый конь), перенимая функции животного, связанного с потусторонним миром [9, с. 253–276]. Сакральная природа коня, отраженная в волшебных сказках (конь – волшебный помощник героя) и мифах (Пегас – крылатый конь греческой мифологии), свидетельствует о мощной культурной традиции, заложенной в образе народной игрушки.

На примере Пегасика происходит то, что Е. И. Ковычева называет «синкретизмом... народной культуры, основывающейся на патриархальном мифологическом мышлении и выражающей себя в традиционной обрядовой жизни и быте» [6], имеющих ритуальное значение. Ритуал, перемежающийся с бытовым поведением, творчество, соединенное с трудом, – все это отражается в игрушке, создавая которую, плотник становится художником [10].

В цикле рассказов Ю. С. Буркина «Год принцессы Букашки» [11] новорожденная героиня, именем которой назван цикл, и окружающие ее родственники вынесены за рамки основного повествования, а главными героями оказываются игрушки. «Оживают» они только в отсутствие людей и живут своей жизнью параллельно «человеческой» истории. Непосредственного контакта между людьми и игрушками не происходит, однако «игрушечный» и «человеческий» сюжеты тесно связаны между собой, поскольку игрушки активно участвуют во всех событиях семьи (болезнь ребенка, свадьба родителей и пр.). Игрушки (и в этом основная функция игры) создают веселую, радостную атмосферу для того, чтобы помочь Букашке преодолеть первые трудности младенческой жизни. Так, игрушечные зайцы Ю. С. Буркина выполняют еще одну важную функцию, связанную с игрушками, а именно функцию оберега.

По словам Е. И. Ковычевой, обрядовые и игровые куклы мало чем отличались друг от друга, более того, «часто кукла после исполнения обряда переходила в собственность ребенка и при этом совмещала оберегающую и магическую функцию с игровой» [6]. Кукла сопровождала человека от момента рождения (оберегая от злых духов в колыбели) до смерти, становясь оберегом, талисманом (вспомним сказку «Василиса Прекрасная» о волшебной кукле-помощнице, замещающей умершую мать). Узнав о болезни ребенка, зайцы остро реагируют на происшедшее: «Если бы они только могли, они взяли бы все ее болезни на себя, и как бы им ни было тогда плохо, они бы радовались, что их любимая Букашечка здорова...» [11], а после того, как Букашка попала в больницу, игрушки принимают экстренные меры по ее спасению; сочиняют

«выздоровительные песенки» с пожеланиями здоровья и благополучия, смешные сказки и истории для того, чтобы «разбежались» все «вредные микробы». Обрядовый смысл подобных действий, на наш взгляд, очевиден.

Помимо прочего, в произведении чувствуется и влияние литературной традиции, в частности, «Вредных советов» Г. Остера, а игра в буриме способствует рождению шедевров, достойных героев Н. Носова из «Незнайки в Солнечном городе»:

Вдруг насупились зверушки
И давай ломать игрушки!
С ними вместе Дед Мороз
Все сломал, что сам принес! [11].

В повести-сказке С. К. Данилова, продолжающей традиции классической детской литературы («Алиса в Стране чудес», «Хроники Нарнии», сказки Г.-Х. Андерсена, Саши Черного, А. Барто и др.), игрушки отражают разные стороны личности героини, а сам процесс игры становится важным этапом ее личностного развития.

В «Пегасике» В. В. Шкаликова вместе с продолжением традиции «оживления» деревянного персонажа (А. Н. Толстой «Приключения Буратино») на простых и доступных примерах осмысливаются сложные этические и философские проблемы. Традиционный способ изготовления игрушки из дерева побуждает не только мощные творческие силы, заложенные в культурной памяти народа, но и способствует пробуждению духовно-нравственных качеств личности. Ожившая игрушка выступает в качестве второго «Я» ее создателя – ребенка, осмысляющего онтологические вопросы бытия.

В цикле «Год принцессы Букашки» Ю. С. Буркина игрушка-забава неожиданно обнаруживает глубинную архаичную память о кукле как обереге и талисмане, одновременно защищающем и прогнозирующем счастливую жизнь появившемуся на свет человеку.

Исследование выполнено при финансовой поддержке РГНФ в рамках научного проекта № 15-14-70005 а (р) «Творчество сибирских писателей и сибирская тема в литературе XX – XXI века для детей и юношества».

Список литературы

1. Данилов С. К. Принцесса Агашка в Стране Неведомых Зверушек: повесть-сказка для детей младшего и среднего возраста. Томск: б. и., 2004. 77 с. URL: <http://elib.tomsk.ru/purl/1-540/> (дата обращения: 14.10.2016).
2. Малахийев-Мирович В. Воспитательное значение игрушки // Игрушка. Ее история и значение: сб. ст. под ред. Н. Д. Бартрам. М.: Издание Т-ва И. Д. Сытина, 1912. С. 140–197.
3. Смирнова Е. О., Филиппова И. В. Образная игрушка как средство развития сознания дошкольника // Психологическая наука и образование, 2008. № 3. С. 62–71.
4. Костюхина М. С. Игрушка в детской литературе. М.: Алетей, 2008. 208 с.

5. Андреева И. Вещно-предметный мир ребенка: модные тенденции в зеркале детской литературы // *Мода в книжной культуре: границы дозволенного*: сб. науч. ст. / науч. ред., сост. В. Я. Аскарова. Челябинск, 2010. С. 113–128. URL: <https://refdb.ru/look/1538975-pall.html> (дата обращения: 01.05.2017).
6. Ковычева Е. И. Народная игрушка: учеб.-метод. пособие для студентов вузов, обучающихся по специальности «Народное художественное творчество». URL: <http://iknigi.net/avtor-elena-kovycheva/116011-narodnaya-igrushka-elena-kovycheva/read/page-2.html> (дата обращения: 5.07.2017).
7. Ожегов С. И. Толковый словарь. URL: <https://gufo.me/dict/ozhegov> (дата обращения: 09.08.2017).
8. Лотман Ю. М. Куклы в системе культуры / Ю. М. Лотман. Избранные статьи. URL: <http://ec-dejavu.ru/d/Doll.html> (дата обращения: 11.06.2017).
9. Пропп В. Я. Исторические корни волшебной сказки. М.: Лабиринт, 2000. 336 с.
10. Бартрам Н. Д. Игрушка и начатки ручного труда // *Игрушка. Ее история и значение*: сб. ст. / под ред. Н. Д. Бартрам: М.: Издание Т-ва И. Д. Сытина, 1912. С. 237–245.
11. Буркин Ю. С. Год принцессы Букашки. URL: <http://e-libra.su/read/326801-god-printcessi-bukashki.html> (дата обращения: 20.06.2017).

Чернявская Юлия Олеговна, кандидат филологических наук, доцент, Томский государственный педагогический университет (ул. Киевская, 60, Томск, Россия, 634061). E-mail: ucher@sibmail.com.

Материал поступил в редакцию 17.08.2017.

DOI 10.23951/1609-624X-2017-11-211-217

IMAGES OF TOYS IN MODERN SIBERIAN PROSE FOR CHILDREN (BY THE WORKS OF S. K. DANILOV “THE PRINCESS AGASHKA IN THE LAND OF UNKNOWN ANIMALS”, V. V. SHKALIKOV “PEGASUS”, Y. S. BURKIN “THE YEAR OF THE PRINCESS OF BUKASHKA”)

Yu. O. Chernyavskaya

Tomsk State Pedagogical University, Tomsk, Russian Federation

The article contains the analysis of the images of toys in the works of Siberian writers of the beginning of the XXI: the story-tale “Princess Agashka in the Land of Unknown Animals” by S. K. Danilov, “Pegasus” by V. V. Shkalikov, “The Year of the Princess Bukashka” by Yu. S. Burkin.

A toy, which has the oldest origin and combined ritual sacral, playful, psychological functions, is one of the classic images of children’s literature. All these properties are reflected in different ways in the works of the Siberian authors. In the story-tale by S. K. Danilov the old toys serve as assistants, guides, custodians of knowledge, as a mirror image of the inner world of Agashka, and also personify the state of abandonment and desolation, thereby contributing to the formation of important personal qualities of the main character. Old dolls, personifying true values (kindness, friendship, charity) are contrasted with Cindy dolls, symbolizing the values of the era of consumption. Overcoming the temptations associated with the problem of choosing life ideals, Agashka leaves the Playground of the Land of Unknown Beasts and goes to the real world with a personality.

In the “Pegasus” by V. V. Shkalikov in the image of a wooden saltcellar are found the oldest solar images-symbols (winged horse, bird), which have important cultural and historical significance. The act of creating a toy made of natural material leads to the awakening and, in a literal sense, the revitalization of inanimate material, becomes the impetus for inducing heroes to search for the meaning of existence.

In the cycle of stories by Yu. S. Burkin “The Year of the Princess Bukashka” the toys perform an important function of the amulet. In addition, references to classical children’s literature-works by L. Carroll, S. K. Lewis, A. N. Tolstoy, Sasha Tcherny, A. Barto, etc. are found in the works of Siberian authors.

Key words: *S. K. Danilov, V. V. Shkalikov, Yu. S. Burkin, “Princess Agashka in the Land of Unknown Animals”, “Pegasus”, “The Year of the Princess Bukashka”, children’s literature, images of toys.*

References

1. Danilov S. K. *Printsessha Agashka v Strane Nevedomykh Zverushkek: povest'-skazka dlya detey mladshego i srednego vozrasta* [Princess Agashka in the Land of Unknown Animals: story-fairy tale for children of younger and middle age] (in Russian). Tomsk, b. i., 2004. 77 p. URL: <http://elib.tomsk.ru/purl/1-540/> (accessed 14 October 2016).
2. Malakhiev-Mirovich V. *Vospitatel'noye znacheniyе igrushki* [Educational value of the toy]. *Igrushka. Eye istoriya i znacheniyе: sb. st.* [A toy. It's history and meaning: collection of articles]. Under the edition of N. D. Bartram. Moscow, Izdaniye T-va I. D. Sytina Publ., 1912. Pp. 140–197 (in Russian).

3. Smirnova E. O., Filippova I. V. Obraznaya igrushka kak sredstvo razvitiya soznaniya doshkol'nika [Shaped toy as a means of developing the preschooler's consciousness]. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovaniye – Psychological Science and Education*, 2008, no. 3, pp. 62–71 (in Russian).
4. Kostyukhina M. S. *Igrushka v detskoj literature* [Toy in children's literature]. Moscow, Aleteyya Publ., 2008. 208 p. (in Russian).
5. Andreeva I. Veshchno-predmetnyy mir rebenka: modnye tendentsii v zerkale detskoj literatury [Property-related world of the child: the fashion trends in the mirror of children's literature]. *Moda v knizhnoy kul'ture: granitsy dovolennogo: sb. nauch. st.* [Fashion in book culture: the boundaries of what is permitted: a collection of scientific articles]. Scientific ed., comp. V. Ya. Askarova. Chelyabinsk, 2010. Pp. 113–128 (in Russian). URL: <https://refdb.ru/look/1538975-pall.html> (accessed 01 May 2017).
6. Kovycheva E. I. *Narodnaya igrushka: ucheb.-metod. posobiye dlya studentov vuzov, obuchayushchikhsya po spetsial'nosti "Narodnoye khudozhestvennoye tvorchestvo"* [Folk toy: teaching manual for university students studying in the specialty "Folk Art Creativity"] (in Russian). URL: <http://iknigi.net/avtor-elena-kovycheva/116011-narodnaya-igrushka-elena-kovycheva/read/page-2.html> (accessed 5 July 2017).
7. Ozhegov S. I. *Tolkovyy slovar'* [Explanatory dictionary] (in Russian). URL: <https://gufo.me/dict/ozhegov> (accessed 09 August 2017).
8. Lotman Yu. M. Kukly v sisteme kul'tury [Dolls in the culture system]. *Izbrannye stat'i* [Selected articles] (in Russian). URL: <http://ec-dejavu.ru/d/Doll.html> (accessed 11 June 2017).
9. Propp V. Ya. *Istoricheskiye korni volshebnoy skazki* [The historical roots of the fairy tale]. Moscow, Labirint Publ., 2000. 336 p. (in Russian).
10. Bartram N. D. Igrushka i nachatki ruchnogo truda [Toy and the beginnings of manual labor]. *Igrushka. Eye istoriya i znachenije: sb. st. pod redaktsiyey N. D. Bartram* [A toy. It's history and meaning: collection of articles under the edition of N. D. Bartram]. Moscow, Izdaniye T-va I. D. Sytina Publ., 1912. Pp. 237–245 (in Russian).
11. Burkin Yu. S. *God printsessy Bukashki* [Year of the Princess Bukashka] (in Russian). URL: <http://e-libra.su/read/326801-god-printcessi-bukashki.html> (accessed: 20 June 2017).

Chernyavskaya Yu. O., Tomsk State Pedagogical University (ul. Kievskaya, 60, Tomsk, Russian Federation, 634061).
E-mail: ucher@sibmail.com