

# Игровая площадка

Возможности и ограничения норм проектировки зданий библиотек для организации игровой деятельности;

Взгляд архитектора



**Библиотечная деятельность сегодня интенсивно меняется. Должно ли вслед за этим меняться облик и планировка библиотечных зданий? И если да, то в соответствии с какими принципами?**



*Екатерина Владимировна Федорова, ООО «Оргтехстрой XXI век», архитектор, магистр архитектуры, Москва*

**О**СОБУЮ РОЛЬ в организации работы библиотеки, несомненно, играет пространство, в котором разворачивается библиотечная деятельность. Организация отдельных помещений и здания библиотеки в целом заслуживает особого внимания как со стороны библиотечных работников, так и со стороны архитекторов, специалистов-проектировщиков.

## Пространство реальное и виртуальное

Библиотечные работники и архитекторы-проектировщики смотрят на вопрос организации библиотечного пространства по-разному. Работник библиотеки формирует пространство виртуального характера: образ пространства предстаёт «в ролях», в движении участников процесса, в результатах проводимой работы, в описании атмосферы, которая должна царить в помещениях. Архитектор же создаёт реальное, материально ограниченное пространство. И, описывая это пространство, выделяет значимые для себя признаки и характеристики, использует профессиональные понятия и категории. Конечный образ складывается из параметрических значений материальных объектов и мест, необходимых участникам процесса. Для архитектора одно из ключевых понятий — функция\*, для реализации которой создаётся материальное пространство.<sup>1</sup> Следующее важное понятие — технология деятельности, которая обеспечивает эффективное выполнение этой функции.

\* Функция - это роль, которая выполняется субъектом или объектом в определённой сфере деятельности.

Библиотека — это «учреждение культуры, где собираются и хранятся фонды печатной продукции, производится её специальная обработка, распространение, организация использования в обществе».<sup>1</sup> Реализация этих двух основных функций библиотеки (сбор и хранение документов и обеспечение доступа к фондам) происходит в определённой последовательности, то есть с соблюдением технологии. Архитектор создаёт материальные условия для применения этих технологий.

Для того чтобы были учтены все нюансы создаваемого «пространства библиотеки», при проектировании необходимо сотрудничество архитектора и работников библиотеки. Только так можно найти решение, при котором реальное пространство будет вмещать представляемое библиотечным работником пространство виртуальное.

Подобные решения были разработаны в советское время учёными-исследователями и архитекторами-практиками (М. Я. Гильман и Ф. Н. Пашенко; Л. Н. Голенок, О. В. Осипова; А. Р. Зимоненко и др.). Наиболее рациональные решения, отвечающие требованиям того времени, становились типовыми и были закреплены в нормах проектирования зданий библиотек. Проектирование на их основе ведётся не один десяток лет.

## Новые услуги — новое пространство

В последние годы библиотечная деятельность претерпевает серьёзные изменения. Возрастает роль знаний и информации, требуется за всё более короткие сроки осваивать значительный объём знаний, технологии работы с

ним. В современном городе люди имеют большой выбор путей и способов познания, и библиотеки активно ищут своих пользователей. Изучая их потребности, библиотеки включают в свою работу новые виды услуг (в том числе ранее им не присущих), внедряют новые технические средства. Изменения придают библиотеке индивидуальный, часто исключительный характер и образ. Библиотека с особым набором услуг выгодно отличается в глазах пользователей от подобных типовых учреждений. Однако введение новых видов услуг требует особого решения пространства для их осуществления. Индивидуальный образ библиотеки нуждается в индивидуальном подходе.

При столь интенсивном развитии библиотечного дела в стране, в сфере проектирования библиотечных зданий никаких значительных изменений не происходит. По-прежнему действуют стандарты, принятые в конце XX века. Основные из них:

- Нормали планировочных элементов жилых и общественных зданий. Библиотеки НП 5.4.1-74;
- Инструкция по проектированию библиотек СН 548-82;
- Указания по проектированию зданий и помещений библиотек ВСН17-73;
- СНиП 2.08.02-89 «Общественные здания и сооружения».

Архитектурно-градостроительные требования были основаны на том положении, что определённая городская территория с рассчитанным числом жителей должна быть обеспечена заданным количеством библиотек. В условиях плановой экономики такой подход был эффективным. Наиболее важным показателем при разработке пространственно-планировочных нормативов была величина фондов. В действующей типологии библиотек связаны между собой назначение, территориальная принадлежность и объём фондов, заданы ограничения рабочей площади и строительного объёма, отдельных планировочных элементов. При дальнейшем формировании норм были выделены и описаны основные технологические процессы (организация хранения, обслуживание читателей и т. п.). Было проведено чёткое разделение зон и помещений библиотеки:

1 Зона обслуживания читателей:

- помещения для обслуживания читателя;

- помещения для административно-хозяйственного аппарата.

2 Зона служебно-производственная:

- помещения хранения;
- служебные и вспомогательные помещения.

Для каждого типа библиотеки были составлены схемы взаимосвязи основных планировочных элементов. Такая схема была составлена, например, для небольших (IV тип) библиотек (схема 1).

Схема 1. Взаимосвязь основных элементов библиотеки IV типа

1

У

<с фонятам,1 о\* кр\*1 гого

## Игра

норм, существующих в практике проектирования.

Следует помнить о положительных сторонах нормативного проектирования. Подробные нормы обеспечивают чёткое соблюдение требований безопасности, упрощают и ускоряют процесс проектирования. Они позволяют закрепить наиболее удачные варианты, внедрять результаты исследований в области комфорта среды. Однако при организации пространства для видов деятельности, напрямую не связанных с

обработке

3«»

Читаемы \* \* \* пм джк / могомй  
Фондами  
открытого доо-гугм») )

T

Осознанный ПОГО\*\*\*Т\*ТОЛ\*Й  
ПрОб\*%« ПОТОК\* ЧИТАЮЩИЙ  
— Пут\* дам\*  
СНР \*СОП\*Б\*»

Для каждого помещения были разработаны нормы: габариты, заданные расстановкой мебели, оборудования. На практике, площади и объёмы помещений определялись с учётом численности читателей и объёма фондов каждого отдела. Эти параметры задавались после разработки (совместно с работниками библиотеки) технического задания и затем выстраивались в планировочную структуру.

Учитывая изменения, которые происходят в библиотечном деле, в том числе в вопросах организации библиотечного пространства, актуальным становится более индивидуальный подход к каждой библиотеке. В этом случае удастся учесть всё многообразие видов деятельности, которые сегодня ведутся в библиотеке. Этот подход должен реализовываться в тесном сотрудничестве архитектора и работника библиотеки, который хорошо знаком с программой её работы. Также важно знать, насколько реализация тех или иных услуг возможна в рамках

документами, нужно опираться не на норматив объёма фондов и числа читателей, а на представление технологии этой деятельности и тех требований, которые она предъявляет к пространству.

На примере игровой деятельности библиотеки проанализируем, как это может быть реализовано.

### Пространство для игры

Игра — это «*возникающие спонтанно или создаваемые искусственно действия для развития каких-либо функций организма или качеств личности, закрепления достижения или снятия напряжения*». <sup>3</sup> Игра в библиотеке — особая форма познания. Она обладает рядом признаков, определяющих особенности её технологии, а следовательно, специфическими требованиями к организации пространства для игр. Признаки игры как деятельности:

- в игре важны как готовый вещественный результат, так и форма коммуникации;



## Игра

- игра разворачивается не в «сюжете», а по поводу него, «поверх» формальной структуры действий;
- игра предполагает создание вымышленной, условной среды, замкнутого игрового пространства;
- игра носит неутилитарный характер;
- в игре используются специальные «игровые» предметы;
- игра имеет правила проведения;
- в игре одно из главных ощущений человека — свобода.

Существует целый ряд типологий игр. Они отражают всё многообразие типов игр. При формулировке требований к пространству следует обратить внимание на признаки, которые дадут представление именно о разнообразии **технологий** игр. Прежде всего, признаки **целей участников** действия (функционеров) и **характера правил**, задающих ограничения действий.

Признак **цели** лежит в основе типологии, предложенной Й. Хейзингой, — культурологической триады игр. Её основные понятия: «*paI* (Ца), «*aʃop*, «*cʃaʃoʃe*»\*\*+ В этой триаде отражено всё разнообразие целей функционеров. Различный **характер правил и ограничений** отражён в типологии, базирующейся на методологической триаде Ю. В. Громько («*ʃay - ʃate - peɣoɣtaɣce*»). В ней выделяют: спонтанное действие, при котором каждый следующий шаг участников непредсказуем («*ʃay*»); действия по чётким правилам, где участники только воспроизводят заведённый ранее порядок («*ʃate*»); игра творчества, поиска («*peɣoɣtaɣce*»).

Правила, принципы взаимодействия создаются в сложившейся ситуации по договорённости людей. Игры проявляются в разных сочетаниях и изменяются в зависимости от социокультурных условий и уровня развития технических средств. Возникают также типы игр, описать которые можно через сочетание признаков уже указанных типов. В на-

\*\* *PaKIa* — детская забава, потеха, шалость, «удовольствие без пользы и урона»;

*Aʃop* — круг, ринг, арена состязания и вместе с тем — безысходность (*ʃop* — угол), то, что не позволяет игроку покинуть круг и выйти из игры, не потеряв чести и уважения в кругу играющих и свидетелей;

*Viʃoʃe* — противоборство двоих, соперничество и вместе с тем постижение пути, продвижение по пути двоих, «*путь на двоих*» — проигравшего и побеждённого, <...> даже сыгравших вничью, но постигших в игре нечто важное для себя. <...> Играют не против кого-то, а с кем-то.

стоящее время развиваются два подобных типа: деловые игры (ДИ) и организационно-деятельностные игры (ОДИ).\*\*\*

На основе этих типологий стало возможным создать типологию, которая отражает разницу технологий игр (табл. 1).

Таблица 1. **Типы игровых действий, фиксирующие особенности технологии**

Типология по И. Хейзинге	Aʃop		
Типология по Ю. В. Громько			
<b>Play</b>	<i>PaKIa</i> - Play	<i>JAʃop</i> - Play	<i>BIaʃoʃe</i> — Play
<b>Саше</b>	<i>PaIcna</i> - Cate	<i>Aʃop</i> — Cate	<i>BIaʃoʃe</i> — Oate
<b>Peɣoɣtaɣce</b>	<i>PaI</i> (Ha) - Peɣoɣtaɣce	<i>!Aʃop</i> - Peɣoɣtaɣce	<i>Viʃoʃe</i> — Peɣoɣtaɣce

**СТОИТ** отметить, что из всего многообразия игр в библиотеке могут быть реализованы только те, что обладают следующими признаками:

- обязательное использование ресурсов библиотеки (документов, артефактов);
- проведение игровых действий в библиотеке — всегда организованное мероприятие, проходящее в соответствии с заранее определёнными правилами и сценарием;
- общая цель — воспроизводство культуры, передача культурного опыта, ценностей, традиций.

Следующим шагом при формулировке требований к пространству является **описание технологии**. В качестве примера возьмём один из типов игр, виды которого часто используются в детских библиотеках — «*paIHa* — *peɣoɣtaɣce*». **ЭТО** разного рода праздники, вечера, встречи, дискуссии. Представление технологии строится на описании последовательности совершаемых действий, шагов. Любая игра состоит из нескольких обязательных этапов. Подготовительный этап включает подготовку места игры, средств игры (игровые предметы), участников, разработку сценария, сюжета и правил. Основной этап подразумевает разворачивание сюжета, проживание игровой ситуации. Этап подведения итогов предполагает осознание результатов, целей, достигнутых участниками.

При описании технологии мы обнаружим, что все проводимые действия обеспечиваются определённым набором функциональных мест.\*\*\*\*. Для выбранного типа игры существует свой перечень функциональных мест. Таковыми являются: ме-

\*\*\* ДИ представляет собой коллективные действия, суть которых в отработке реальных проблем и принятии связанных с ними решений в заданных проблемных ситуациях.

сто разработки темы; создания вспомогательных средств; информирования участников; опроса участников; выступления организаторов, свободной коммуникации участников; представления темы; размещения играющих (зрителей); оргаштара (специалиста, гостя); подготовки специалиста; представления; размещения дополни-

тельного материала; доступа к ресурсам.

Из описания действий, шагов и функциональных мест становится ясно, какие предметы, оборудование (их расположение и количество) нужны, какое пространство они будут занимать. Это задаёт характеристики помещений, требующихся для каждого отдельного шага и для игры в целом. Значения характеристик и диктуют требования к пространству игры.

Пространство характеризуется следующими признаками: состав оборудования (оснащённость), величина помещения и возможность совмещения помещений.

**Оснащённость** — характеристика внутренней организации пространства. С точки зрения оснащённости, все действия игры обеспечиваются ограниченным количеством наборов оборудования (табл. 2). **Величина помещения** — характеристика, задающая объём, габаритные размеры помещения. Она определяется необходимостью разместить определённое число участников как на каждом отдельном шаге игры, так и игры в целом. Может потребоваться пространство для одного человека; для небольшой группы (2-7 чел.); для группы (8-30 чел.); для массы людей (31-50 чел.) и для значительной массы людей (51-100 чел.).

**Возможность совмещения помещений** — характеристика, задающая взаиморасположение помещений (зон помещений), предназначенных для различных действий игры. Она определяется тем, возможно ли на данном шаге игры совмещение разных действий в одном пространстве или нет.

\*\*\*\* Под функциональным местом понимается место в пространстве, предназначенное для определённого количества участников, но оборудованное и используемое на одном нескольких шагах игры.

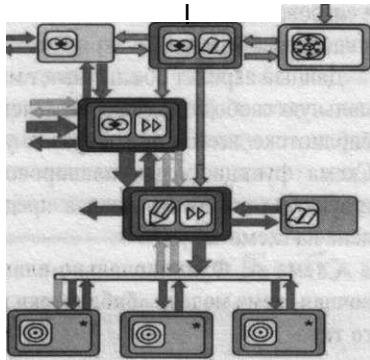
## Игра

Таблица 2. Типы оборудования, используемого для игр в библиотеке

Название типа оборудования	Оборудование временного пребывания	Оборудование пребывания и фиксации сведений	Оборудование коммуникации	Оборудование работы с источниками информации	Оборудование демонстрации	Оборудование создания материала
Знак типа оборудования						

На основе характеристик помещений создаётся набор помещений для игрового действия определённого типа. Его удобно представить в виде технологической схемы, в которой прослежены связи помещений в действиях игры\*\*\*\*\* (схема 2). Подобные схемы составляются и для других типов игр.<sup>5</sup>

Схема 2. Технологическая схема игры типа РаШа — Регготанс



Теперь, имея детальное представление о требованиях игрового действия к пространству, можно оценить, насколько нормы проектирования библиотек им соответствуют. При этом для разных типов библиотек состав нормативных помещений, пригодных для игр, будет разным. Помещения, определённые для проектирования, имеют два статуса: одни из них являются «необходимыми», другие — «возможными». В городских библиотеках для игр могут использоваться:

- помещение абонемента;
- помещение научно-методического отдела;
- помещение отдела методической и библиографической работы;
- читальный зал выставки новых поступлений;
- общий читальный зал;
- аванзал читальных залов;
- аванзал абонемента;

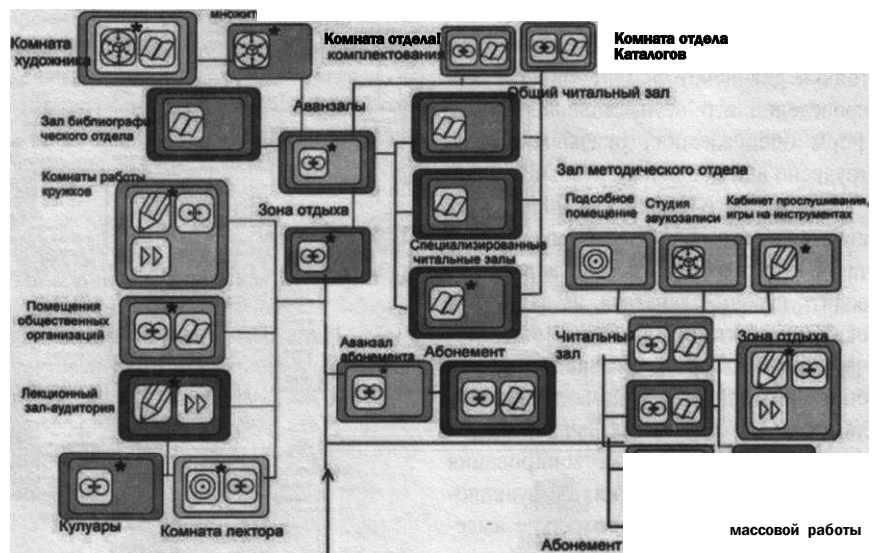
\*\*\*\*\* На схеме тоном выделены помещения «игровой зоны»; тип оборудования показан знаками (согласно табл. 2); в каждом помещении указана вместимость; в этой зоне разные типы стрелок соответствуют разным потокам функционеров: пунктирная — движение в процессе игры специалистов, ^остей, исследователей; контурная - движение оров; сплошная - движение играющих.

- лекционный зал-аудитория;
- комната лектора (при зале);

- кулуары (при зале);
- помещение для кружковой работы;
- зона отдыха посетителей;
- помещение отдела комплектования;
- помещение отдела обработки и организации каталогов;
- помещения отдела репродуктивно-множительной техники;
- комната художника;
- комната общественных организаций;
- помещения детского отдела;
- читальные залы (2 зала);
- абонемент (2 зала);
- помещение массовой работы;
- зона отдыха.

В виде технологических схем с характеристиками, соответствующими требованиям игр, эта группа выглядит так, как показано на схеме 3.

Схема 3. Функциональная схема помещений для игр



### Варианты трансформации

Однако при возможности использования такого большого количества помещений всё же не создаётся условий для полноценной реализации технологий разных типов и форм игровой деятельности (полного соответствия требованиям технологии нет ни для одного типа игр).

В ряде случаев отсутствуют нужные помещения (с нужными значениями ха-

рактеристик) или нет необходимых связей, соседства помещений.

В условиях главенства норм и одновременно необходимости индивидуального подхода целесообразно осуществить обновление нормативов, стандартов, учитывая при этом разработки технологий деятельности современной библиотеки.

Когда проведение игр является одним из видов деятельности библиотеки, а нормы проектирования не позволяют её осуществлять, можно предложить три варианта решения проблемы. Разные варианты определяются действиями, которые обусловлены элементами нормативной функционально-планировочной структуры. Она изменяется в основном в части помещений обслуживания пользователей. Предполагаемые варианты могут быть представлены в трёх моделях функционально-планировочной структуры библиотеки: «перифункционализации», «реконструкции», «библиотеки нового типа».

Первый вариант — модель «перифункционализации» — подразумевает минимальное воздействие на функцио-

нально-планировочную структуру, заданную нормами. В нём соответствие требованиям игр можно достигнуть за счёт максимально гибкого зонирования пространства; создания возможностей быстрого нетрудоёмкого переоборудования помещений и группы помещений; расширения возможностей перифункционализации. Те помещения или зоны, которые в силу распространения но-^>

## Игра



вых технологии, становятся менее востребованными, могут менять назначение и быть ориентированными на игровую деятельность. Например, комната художника может быть несколько меньше, читательские каталоги займут не такое значительное пространство, как раньше, и т. д. Такой вариант актуален при изменении структуры уже существующих зданий библиотек. Однако такое изменение содержит не только плюсы, но и минусы: оно позволяет создать условия только для некоторых типов игр; при проведении игр осуществление других форм обслуживания оказывается затруднено или становится невозможным.

Суть второго варианта — модели «реконструкции» — заключается в создании такой структуры, которая позволит проводить игровые действия, не затрудняя оказание других видов услуг. В этом случае предполагается изменение числа, объёмов и площадей помещений библиотеки. Изменяется назначение части помещений и принципа зонирования пространства библиотеки. В функционально-планировочной структуре выделяются четыре зоны:

- служебно-производственная;
- зона «неигровых» действий обслуживания;
- зона «сочетания игровых и неигровых» действий;
- зона «игровых» действий.

Таким образом, для игровых действий выделяется значительная по площади самостоятельная зона помещений (которые невозможно создать только за счёт переоборудования существующих)

зданий), а также предусматривается возможность использования во время игры часть помещений, в которых проходит и обслуживание пользователей. Ряд помещений продолжает работать по назначению и при использовании во время игрового действия. Это читальные залы (здесь осуществляется работа с ресурсами участников игры и других пользова-

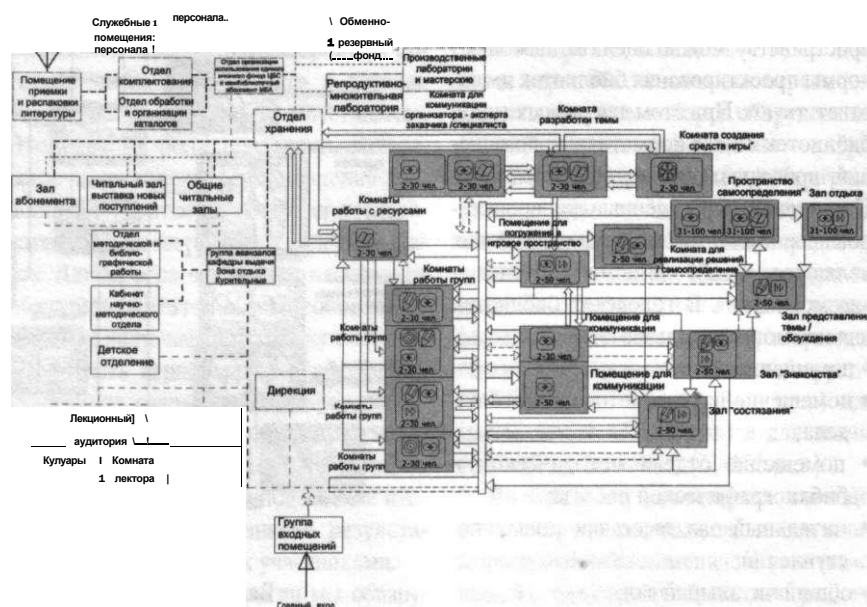
Этот вариант может быть оптимальным при реконструкции здания библиотеки и при создании библиотеки, в деятельности которой равно значимы игровые и неигровые формы работы.

Третий вариант — модель «библиотека нового типа» — также предполагает значительное изменение нормативной функционально-планировочной структуры. В этом случае для проведения игровых действий формируется самостоятельная зона. В неё входят все необходимые для проведения игры помещения. Модель предполагает формирование функционально-планировочной структуры из трёх зон:

- служебно-производственной;
- «игровой» зоны;
- «неигровой» зоны.

Данный вариант обеспечивает максимальную свободу для предоставления в библиотеке всего многообразия услуг. Схема функционально-планировочной структуры данного варианта представлена на схеме 4.

Схема 4. Функционально-планировочная схема модели «библиотеки нового типа»



телей), зона отдыха, аванзалы, вестибюли. При использовании этой модели создаются условия для всех типов игр, однако вводится ограничение по количеству играющих. Это ограничение зависит от вместимости помещений зоны «сочетания игровых и неигровых» действий.

Важно, что предложенные варианты решения проблемы несоответствия библиотечного пространства требованиям игр основаны на существующих нормах проектирования.

Подводя итоги, следует отметить, что предусмотренная при создании норм массовая образовательная и воспита-

тельная работа предполагала использование только таких форм, как занятия, уроки, лекции. Сегодня перечень мероприятий может быть много шире. Игры в библиотеке обладают специфическими особенностями и предъявляют определённые требования к организации пространства, которые зависят от технологии игры. Для реализации технологии требуются специальные помещения, имеющие определённые характеристики.

Оценивая возможности осуществления игровой деятельности в условиях нормативной функционально-планировочной организации библиотек, следует сказать, что заданная структура не позволяет полностью реализовывать технологию разных типов и форм игр. Это отражается в неполном составе требуемых помещений, в отсутствии прямого сообщения между некоторыми помещениями. При значительной реорганизации ряда помещений и упро-

щении технологии игр в нормативной структуре возможно проведение игровых действий ряда типов (palHa — §ate, palHa — peггoтaпce, a§oп — §ate, a§oп — peггoтaпce, cHa§o§e — §ate, §la§o§e — peггoтaпce). Но при этом количество участников ограничено, а предоставление других видов услуг затруднено. Однако существующие нормы обладают потенциальными возможностями и учитывают требования безопасности, от соблюдения которых нельзя отказаться. При условии детального представления технологии игровых действий разных типов можно предположить различные варианты изменения нормативных положений. В будущем это позволит шире использовать игры в библиотеках и повысит эффективность подобной формы работы с пользователями.

Изменение на уровне функционально-планировочной структуры возможно в трёх вариантах: модель «перифункцио-

## Игра

нализации»; модель «реконструкции»; модель «библиотеки нового типа».

Два последних предполагают значительные изменения норм проектирования, и именно они позволят создать приемлемые условия для всего диапазона игровых действий.

<sup>1</sup> Морфология культуры: структура и динамика / Г. А. Аванесова, В. Г. Бабаков, Э. В. Быкова и др.: учеб. пособ. для вузов. — М.: Наука, 1994. — С. 271.

<sup>2</sup> Там же.

<sup>3</sup> Газман О. С. О понятии детской игры // Игра в педагогическом процессе: Межвузовский сб. науч. тр. - Новосибирск: Изд. НГПИ, 1989. - С. 3-11.

<sup>4</sup> Там же.

<sup>5</sup> Хейзинга Й. Ното Биеш. Человек играющий / пер. с нидерл. В. В. Ошиса. — М.: ЭКСМО-Пресс, 2001. - 352 с.

<sup>6</sup> Котенкова Е. В. Влияние игровой деятельности на функционально-планировочную организацию библиотек: Дис.... магистр. — Новосибирск, 2007. - 122 с.

С автором можно связаться:  
ko(epkoya.cy@sta11.com)

## Библиотекари играют в куклы

В самый разгар Святков, 15 января, в ЦГДБ им. А. П. Гайдара «Вернисаж в Ружейном» состоялась **литературно-педагогические чтения «Прикоснуться к истокам: народное творчество и детская библиотека».**



Идея этих чтений возникла после знакомства с творчеством сергиевопосадской художницы Марии Дмитриевой. Она создаёт текстильные куклы, выполненные в народной традиции. Было решено сделать выставку этих замечательных кукол. А далее композиция чтений стала усложняться, «обрастая» новыми идеями.

Персональная выставка Марии переросла в экспозицию кукол, созданных семьёй Дмитриевых: мамой — Анной Григорьевной, главным художником кукольной фабрики Сергиева Посада, папой — Юрием Дмитриевичем, художником по дереву, сестрой Марии — Еленой, рисующей матрёшек. С семьёй Дмитриевых много лет дружит Галина Аьвовна Дайн — самый авторитетный в стране искусствовед, исследующий народную игрушку, автор замечательных книг о куклах. Её выступление стало смысловым центром чтений, а её книги были представлены в витринах библиотеки.

Удалось реализовать основную идею чтений — обобщить опыт библиотекарей-практиков, приобщающих к традиции народных промыслов читателей детских библиотек. Чтения высветили одну из важных социально-педагогических проблем, которую необходимо осмыслить детским библиотекарям. Жизнь ребёнка в современном мегаполисе настолько далека от народных истоков, что порой задумываешься, а надо ли его к этим истокам возвращать? Однако вспомним, как ребёнок откликается на фольклор, с каким любопытством посещает музей народного быта, как увлечённо сам мастерит игрушку. Впрочем, может случиться и обратное: ребёнок отвернётся от матрёшки, не захочет водить хоровод, почувствовав фальшь. И это не случайно: вокруг фольклорной традиции немало спекуляции, «раз-

весистой клюквы», безвкусицы и элементарного невежества.

Чтения позволили поговорить о том, как через детскую игру, народную игрушку (прежде всего КУКЛУ), через Слово о фольклоре подарить ребёнку радость и полноту бытия. Удалось коснуться и такой деликатной темы, как воспитание патриотического чувства. Чудесная экспозиция кукол, размышления искусствоведа и филолога, выступление фольклорного ансамбля и знакомство с опытом работы детских и школьных библиотек как Москвы, так и Московской области создали атмосферу профессионального праздника. Отдельное спасибо за его организацию коллегам из городов Сергиев Посад и Хотьково Московской области.

*Татьяна Рудишина, главный библиотекарь ЦГДБ им. А. Я. Гайдара, Москва*

