

Шереметьева М. А., Савелова Е. В.
M. A. Sheremetyeva, E. V. Savelova

РЕТРОСПЕКТИВНОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ ОСОБЕННОСТЕЙ ИДЕНТИФИКАЦИИ ПОСРЕДСТВОМ ИГРЫ

A RETROSPECTIVE STUDY OF THE FEATURES OF IDENTIFICATION THROUGH THE GAME

Шереметьева Марина Анатольевна – кандидат культурологии, доцент кафедры социально-культурной деятельности Хабаровского государственного института культуры (Россия, Хабаровск); 680045, Хабаровский край, г. Хабаровск, ул. Краснореченская, 112. E-mail: Ma_Sher@mail.ru.

Marina A. Sheremetyeva – PhD in Cultural Studies, Associate Professor, Department of Socio-Cultural Activity, Khabarovsk State Institute of Culture (Russia, Khabarovsk); 680045, Khabarovsk territory, Khabarovsk, Krasnorechenskaya Str., 112. E-mail: Ma_Sher@mail.ru.

Савелова Евгения Валерьевна – доктор философских наук, кандидат культурологии, доцент, профессор кафедры культурологии и музеологии Хабаровского государственного института культуры (Россия, Хабаровск); 680045, г. Хабаровск, ул. Краснореченская, 112. E-mail: savelova_ev@hgiik.ru.

Evgenia V. Savelova – Doctor of Philosophy, PhD in Cultural Studies, Associate Professor, Professor of Cultural Studies and Museology Department, Khabarovsk State Institute of Culture (Russia, Khabarovsk); 112 Krasnorechenskaya st., Khabarovsk, 680045. E-mail: savelova_ev@hgiik.ru.

Аннотация. В нынешней напряжённой международной ситуации сохранение суверенитета России приобретает всё большее значение, и, как следствие, на первый план выходит задача формирования общероссийской гражданской идентичности. Мы считаем, что общероссийская гражданская идентичность основана на эмоциональной связи с обществом, культурой и историей. Основным механизмом формирования этой идентичности является процесс социализации и инкультурации, который предполагает усвоение общих систем ценностей. Активное формирование идентичности происходит в детстве. В ходе исследования формирования идентичности индивида через процессы инкультурации и социализации посредством детской игры, проведённого в период с 2012 по 2018 год, было отмечено существенное изменение игровых предпочтений детей, произошедшее в первое десятилетие XXI века и выразившееся в решительном предпочтении детьми компьютерных игр подвижным коллективным. В период с 2022 по 2024 год проводился новый опрос представителей этого поколения о предпочитаемых детских играх, который показал, что, повзрослев, представители поколения 2010-х далеко не так часто вспоминают компьютерные игры, как можно было предполагать, учитывая данные прошлого исследования. Мы приходим к выводу, что во взрослом возрасте на первый план выходят более яркие, эмоционально-насыщенные воспоминания, и в случае игровой деятельности они связаны в первую очередь с подвижными коллективными играми, являющимися основанием для коллективной идентичности, что подтверждается результатами нашего исследования.

Summary. In the current tense international situation, preserving Russia's sovereignty is becoming increasingly important, and, as a consequence, the task of forming a pan-Russian civic identity is coming to the fore. We believe that the all-Russian civic identity is based on an emotional connection with society, culture and history. The main mechanism of formation of this identity is the process of socialization and enculturation, which involves the assimilation of common systems of values. Active formation of identity takes place in childhood. During the study of the formation of an individual's identity through the processes of enculturation and socialization through children's play, conducted in the period from 2012 to 2018, a significant change in children's gaming preferences, which occurred in the first decade of the XXI century, and expressed in the strong preference of children for computer games to mobile collective games, was noted. In the period from 2022 to 2024, a new survey of the representatives of this generation about their preferred childhood games was conducted, which showed that, having grown up, the representatives of the generation of 2010s do not recall computer games as often as one could assume, given the data of the previous study. We conclude that in adulthood, more vivid, emotionally rich memories come to the fore, and in the case of children's game activities, they are associated primarily with mobile collective games, which are the basis for collective identity, which is confirmed by the results of our study.

Ключевые слова: общероссийская гражданская идентичность, социализация, инкультурация, социокультурная идентичность, память, детство, детская игра.

Key words: all-Russian civic identity, socialization, enculturation, socio-cultural identity, memory, childhood, child's games.

УДК 008:796.11:159.923.2

Современная ситуация в России и в мире характеризуется переломными процессами в разных сферах жизни. Можно сказать, что мир в целом переживает период трансформации, а некоторые аналитики говорят о грядущем переделе мира. В условиях обострения межгосударственных противоречий, ослабления влияния международных институтов и снижения эффективности системы глобальной безопасности в России остро осознаётся задача сохранения её суверенитета, независимости, государственной и территориальной целостности, что нашло своё отражение в официальных документах [21]. В соответствии с этим национальными интересами на современном этапе объявляются укрепление единства российского общества, сохранение российской самобытности, культуры, традиционных российских духовно-нравственных ценностей [21]. Как отмечает Д. В. Полежаев, за последнее время был совершён «переход от “внеидеологического” исторического периода нашей страны до осознания необходимости практического укрепления российского духовного, идейного, национального единства» [13, 27]. С точки зрения сохранения единства российского общества представляется важной задача формирования общероссийской гражданской идентичности, что подчёркивается в изменениях в Основах государственной культурной политики, внесённых в 2023 году [20].

Отметим, что тема идентичности и идентификации не нова. Феномен идентичности как проблематика тождества и различия исследуется с Античности представителями разных научных направлений и в разных аспектах. Однако изучение вопросов формирования и сохранения идентичности, как уже отмечалось, является актуальным и сегодня, и причины популярности этой темы не только заключаются в коренных изменениях нормативной базы, но и обусловлены подсознательной потребностью человека в наличии групп, «к которым они могли бы принадлежать устойчиво и долго, в мире, где всё движется и перемещается, и ничто не является надёжным» [23]. В настоящее время эта тема является одной из значимых тем общественного и научного размышления, о чём, по мнению Г. А. Шушариной, свидетельствуют многочисленные научные работы, различные ток-шоу на телевидении, посвящённые проблемам поиска коллективной и индивидуальной идентичности [19, 33]. Гражданская идентичность, по мнению Е. Н. Малик, играет важную роль в формировании как личности, так и общества в целом. Позволяя гражданам ощущать себя частью общности, она укрепляет духовную связь между ними и повышает эффективность их совместных действий [10, 201]. Однако некоторые авторы указывают на неоднозначность термина «гражданская идентичность» и на возможные сложности, с которыми сопряжено использование его в российском пространстве, в частности на «возможность конфликта между национальной идентичностью, понимаемой прежде всего, как этнической, и идентичностью гражданской, общероссийской» [9, 92]. П. В. Ломанов и А. В. Бардаков, опираясь на позицию Г. Тэджфелла о взаимосвязи процессов формирования социальной идентичности и системы ценностей индивида, где социальная идентичность рассматривается как элемент Я-концепции индивида, «обусловлена представлениями личности о принадлежности к конкретным группам и поддерживается эмоциональными и ценностными проявлениями данной принадлежности» [24], идут дальше и утверждают, что «общегосударственная гражданская идентичность не может основываться только на формальном статусе гражданина и лояльности к политической и правовой системам государства, для неё очень важны ценностные и культурные основания» [10, 92]. Е. Н. Малик, рассматривая культурно-исторические основания гражданской идентичности, подчёркивает, что её стержневым элементом является эмоция, «гражданская идентичность строится на эмоциональном уровне – связи с обществом, его культурой, историей» [9, 202], с чем мы, безусловно, соглашаемся.

Обратимся к определению гражданской идентичности, предложенному в Стратегии государственной национальной политики Российской Федерации на период до 2025 года: «Общерос-

сийская гражданская идентичность (гражданское самосознание) – осознание гражданами Российской Федерации их принадлежности к своему государству, народу, обществу, ответственности за судьбу страны, необходимости соблюдения гражданских прав и обязанностей, а также приверженность базовым ценностям российского общества» [22]. Как видим, в данном документе гражданская идентичность рассматривается с точки зрения двух подходов: аксиологического и культурологического – и сближается с социальной и культурной идентичностью. По большому счёту можно говорить о тесной взаимосвязи гражданской идентичности с социальной и культурной. Отметим, что выбор идентичности через усвоение ценностей и норм всегда персонален, индивидуален и связан с повседневными практиками. На этот момент обращает внимание Н. В. Розенберг: «Именно в повседневной жизни происходит усвоение ценностей культуры, включаются механизмы культурной идентификации – осознание чувства принадлежности к данной культуре, утверждение своей индивидуальности в пространстве культуры, самореализация своих взглядов, интересов, способностей» [14]. В более широком смысле принятие конкретной коллективной идентичности, связанной с определёнными социальными группами, отличающимися прежде всего мировоззренческими основаниями, может рассматриваться как форма социализации и инкультурации, главным механизмом которой является усвоение ценностных оснований, принятие как «своих» ценностей, декларируемых группами.

Рассуждая о формировании идентичности, важно помнить, что «развитие идентичности личности имеет границами время жизни человека» [17, 16], оно имеет два этапа: «детский» и «взрослый» – и активное строительство выпадает на период детства [17, 16]. С этой точки зрения представляется важным рассмотреть, каким образом, под воздействием каких факторов происходит формирование идентичности современного ребёнка. М. В. Осорина отмечает, что любая человеческая культура несёт в себе модель мира, созданную данной культурной общностью людей, которая «воплощена в мифах, отражена в системе религиозных верований, воспроизводится в обрядах и ритуалах, закреплена в языке, материализована в планировке человеческих поселений и организации внутреннего пространства жилищ... Такую модель мира ребёнок, с одной стороны, получает от взрослых, активно усваивает из культурно-предметной и природной среды, с другой стороны, активно строит сам, в определённый момент объединяясь в этой работе с другими детьми» [12, 14]. Как показывает исследование Ю. Чернявской, ребёнок усваивает основные ценностно-смысловые установки «путём не только официального, но также неофициального дискурса» [16, 219]. Детский дискурс объединяет сказку, шутку и реальность. На этой стороне жизни ребёнка было сфокусировано внимание нашего диссертационного исследования, целью которого было выявление условий, причин, механизмов трансформации детской игры как фактора формирования социокультурной идентичности в современной российской ситуации, автором поднимались вопросы формирования идентичности индивида через процессы инкультурации и социализации [18]. В качестве основания идентификации в работе рассматривалась память – общие воспоминания. Как утверждает А. Ассман «именно память делает человека человеком» [2], воспоминания служат для человека материалом, из которого создаются личный опыт, взаимоотношения с другими и образ своей собственной идентичности. Концепты памяти и идентичности практически одновременно стали ключевыми понятиями как современного социально-гуманитарного знания, так и публичного дискурса политиков, общественных деятелей, СМИ и т. д. А. Васильев обращает внимание на потребность современного общества в определённой степени не только интеллектуального и эмоционального конформизма своих членов, но и «конформизма мемориального». Коллективная память о совместном прошлом – основа идентификации группы, выражение коллективного опыта, объединяющего группу, объясняющего ей смысл её прошлого, причины нынешнего совместного бытия и определяющего надежды на будущее. «Сознание совместного прошлого сплачивает группу эмоционально» [6, 61]. В ходе исследования было выявлено, что «ядро» личной идентичности закладывается в детстве, а детские воспоминания являются фундаментом идентичности как с точки зрения собственной внутренней идентичности, осознания собственной целостности, так и с точки зрения отождествления себя с другими [18].

Как один из важных механизмов формирования идентичности в детском возрасте рассматривалась детская игра – важная составляющая детской повседневности. Игра является для ребён-

ка, по выражению О. А. Белобрыкиной, «одной из форм детской со-бытийной общности, в которой специфическим образом – в пространстве диалога – разворачиваются процессы обособления и отождествления» [3, 20].

Отметим, что истоки игрового подхода к культуре и человеку обнаруживаются ещё в античности, в том, как Платон постоянно играет словами «*paideia*» – культура и «*paidia*» – шутка, в его знаменитом определении человека как «выдуманной игрушки Бога». Среди исследователей, рассматривавших вопросы игры, можно назвать Платона, Г. В. Гегеля, Ф. Шиллера, Ф. В. Шеллинга, И. Канта, Л. Витгенштейна, Э. Финка, Г. Г. Гадамера, Г. Гессе, Й. Хёйзинга, Э. Берна и др. Как отмечают многие исследователи истории культуры (Э. Тайлор, О. М. Фрейденберг, С. А. Токарев, А. К. Байбурин), социокультурная роль игры особенно ярко проявляется на ранних стадиях развития человечества, во многом совпадая с аналогичными функциями ритуала. В игровом подражании осваивались важнейшие навыки жизни человека в архаичном социуме, передавались и закреплялись знания об окружающем природном и культурном мире. Игры использовались для социализации подрастающего поколения (особенно как элемент обряда инициации), подготовки к коллективной охоте, тренировки, выработки коммуникативного взаимодействия.

Согласно концепции Л. С. Выготского и Д. Б. Эльконина, сущность игры как личностного становления выражается в наибольшей степени в детской игре – модели игры как таковой. Игровое поведение ребёнка формирует, по определению Э. Берна, «одну из наиболее ценных составляющих личности», является «источником интуиции, творчества, спонтанных побуждений и радости» [4, 19]. Таким образом, сохраняя в себе Ребёнка и после выхода из детского возраста, человек вступает в мир культуры не только как *Homo Sapiens* – Человек Разумный, но и как *Homo Ludens* – Человек Играющий, согласно формуле Й. Хёйзинга [15].

В ходе исследования, проведённого в период с 2012 по 2018 год, было отмечено существенное изменение игровых предпочтений детей, произошедшее в первое десятилетие XXI века, которое заключается в сужении стержневого слоя игрового массива, представленного архаическими играми, и слоя народных игр, обеднении детского игрового репертуара, смещении интереса детей в сторону компьютерных игр. Отметим, что выявление игровых предпочтений детей проводилось методом опроса. Представляется интересным провести сравнительное исследование спустя десять лет, когда представители поколения, участвовавшего в опросе, повзрослели, и выяснить, какие игры теперь вспоминаются этими людьми в первую очередь, совпадут ли их ответы с ответами детей. В период с 2022 по 2024 год проводился опрос студентов Хабаровского государственного института культуры и студентов Хабаровского педагогического колледжа, всего 52 учащихся 2002-2006 годов рождения, что коррелирует с возрастом участников первого исследования. Первое, что обращает на себя внимание при анализе ответов респондентов, это факт, что количество голосов, отданных за компьютерные игры, оказалось гораздо меньше, не 30 %, как было в прошлом исследовании, а 16 %. При этом 36 человек (что составляет 69 % от опрошенных) вообще не упомянули компьютерные игры.

Такой интересный феномен заставляет нас обратиться к исследованиям механизмов памяти. В. В. Нуркова в своём исследовании, посвящённом автобиографической памяти, опираясь на культурно-исторический подход, предлагает рассматривать её (автобиографическую память) как динамичный процесс постоянного соотношения образов прошлого, настоящего и будущего с текущей деятельностью человека. По её мнению, «функциональный потенциал автобиографической памяти обеспечивает самодетерминацию личности в социокультурном пространстве её бытия: формирование идентичности, установление интервалов самоидентичности личности, самопознание, самоопределение, осознание личной уникальности, временную интеграцию» [11, 13]. Одной из уникальных характеристик автобиографической памяти она считает смысловую детерминацию пластичности картины прошлого. Как говорит М. О. Бондарева, «воспоминания о детских годах – “хирургическая операция”, совершаемая личностью над своей памятью, когда она выстает в нечто единое то, что таковым не являлось» [5]. Образ детства складывается на основе синтеза личностного опыта конкретного человека и общекультурных стереотипов. Пережитое преломляется через призму памяти, которая трансформирует пережитый опыт. В этой связи обращает на себя внимание исследование О. А. Козиной, которая, анализируя феномен детства, приходит к важному заключению, что «субъ-

ект детства подчиняется закону не воспроизведения, а произведения, создания иной своей биографии – смысловой» [7, 152], что позволяет рассуждать о воспоминании, как о «мифотворчестве особого рода – о мифе собственного детства» [7, 152]. О. А. Козина считает, что ценностно-оценочное и эмоциональное отношение субъекта к своему детству переводит воспоминание (рассказ) в область символов [7, 152]. Развивая свою мысль, она поясняет, что «каждый раз, – при обращении к нему, – восстанавливаемое аксиологически детство заново принадлежит своему субъекту, субъекту детства, который не просто называет его, вызывая памятью, но и перечисляет его события по-новому, исполняет их и как творец, и как со-участник» [7, 157]. Как очень точно сказал И. С. Кон: «Взрослый не может вернуться в оставленную страну своего Детства, мир детских переживаний часто кажется ему таинственным и закрытым. В то же время каждый взрослый несёт своё детство и не может даже при желании освободиться от него» [8, 271]. Таким образом, мы соглашаемся с мыслью О. А. Козиной, что «детство можно считать “разомкнутой” системой, ... продолжающей своё время в настоящем: благодаря языку, обращению к поиску собственной внутренней идентичности (говорение себя) и утверждению в себе целостности смыслом детства» [7, 157]. Наше детство снова и снова проживается нами, воспоминания пересматриваются, проводится их «ревизия» с точки зрения сегодняшних социокультурных реалий, что-то уходит на задний план, а что-то выдвигается на первые позиции. Подходя с этой точки зрения к анализу результатов проведённого опроса, мы предполагаем, что произошла трансформация памяти, и воспоминания о компьютерных играх отошли на задний план, уступив место другим воспоминаниям.

Попробуем понять, почему воспоминания о том, что было так важно в детские годы, стёрлись, а о том, что казалось неинтересным и обыденным, сохранились. Можно предположить, что в младшем школьном возрасте компьютерные игры становятся для ребёнка предпочтительными вследствие, с одной стороны, новизны и аттрактивности самих игр (разработчики вкладывают немалые деньги и усилия в то, чтобы сделать игру максимально яркой, интересной, захватывающей), а с другой стороны, такой выбор можно рассматривать как результат подражательного поведения, характерного для этой возрастной группы, что является как раз отражением стремления идентифицировать себя со сверстниками, поступать как все, как модно и престижно. Современная социокультурная ситуация развития ребёнка также оказывает влияние. К числу характеристик социокультурной ситуации, отражающихся на формировании идентичности в детском возрасте, по мнению М. В. Шакуровой, можно отнести в первую очередь изменения семейного воспитания, заключающиеся в сокращении реального времени общения в семье [17, 18]. Как известно, родители являются для ребёнка теми значимыми Другими, которых он рассматривает как образец для подражания, и, наблюдая родителей, которые погружены каждый в свой смартфон или ноутбук, то есть, физически находясь рядом, пребывают каждый в своём информационном пространстве, ребёнок перенимает эту модель поведения и считает её единственно верной.

Признавая способность нашей памяти о детстве к трансформации под воздействием актуальной ситуации, мы приходим к выводу, что со временем эти факторы перестают иметь значение для человека. Во взрослом возрасте на первый план выходят более яркие, эмоционально-насыщенные воспоминания, и в случае детской игровой деятельности они связаны в первую очередь с подвижными коллективными играми. Важность игр такого типа подчёркивает М. В. Осорина, говоря о процессе формирования у ребёнка образа родной страны и чувства Родины. Она считает, что в определённом возрасте ребёнок должен выходить из дома в прямом и переносном смысле, чтобы утвердить себя как самостоятельную личность, ему необходима компания сверстников и родные места, которые он должен освоить [12, 358]. Это предположение подтверждается результатами нашего исследования: 43 % голосов было отдано за подвижные игры с правилами, на втором месте по популярности оказались игры-импровизации (21 % голосов), и лишь 9 % голосов было отдано за компьютерные игры. С точки зрения влияния подвижных игр с правилами (нормативных) и игр-импровизаций, основанных на работе воображения (креативных), на формирование идентичности подрастающего человека отмечаем, что эти классы игр тесно взаимосвязаны и отличаются степенью выраженности правил или предлагаемых обстоятельств. Оба класса игр оказывают комплексное воздействие на формирование личности, на процессы социализации и инкультурации, но при этом нормативные игры, требующие неукоснительного соблюдения правил, в

большей степени влияют на формирование социального уровня идентичности, а креативные, в которых ребёнок может реализовывать какие-то мечты и нереализованные желания, – на формирование индивидуального уровня идентичности. С другой стороны, игры с правилами, такие как «прятки», «догонялки», «казаки-разбойники», «классики» и другие, это, как правило, игры, сложившиеся достаточно давно, традиционные игры, воспоминания о таких играх объединяют разные поколения наших соотечественников. А через игры импровизационного характера, среди которых такие, как игры по мотивам популярных мультфильмов, телесериалов или телешоу, ребёнок отыгрывает волнующие его стороны актуальной социокультурной ситуации, что приводит к формированию поколенческой идентичности.

Таким образом, в результате проведённого ретроспективного исследования мы подтвердили роль воспоминания о детстве как о факторе объединяющем, способствующем социокультурной идентификации. Как отметила В. В. Абраменкова, «мир детского сознания – по преимуществу мифологического – не исчезает и не должен исчезать в ментальной структуре взрослого человека, а продолжает функционировать как генератор ассоциаций и один из актуальных моделирующих механизмов, игнорируя которые невозможно понять поведение взрослого человека» [1, 136]. Безусловно, в данной статье представлены лишь предварительные, общие результаты исследования. Представляется важным продолжать исследование в направлении изучения трансформации игровых предпочтений отдельных игр, наиболее часто упоминавшихся респондентами, и разных классов игр (коммуникативные игры, интеллектуальные, игры-испытания и игры-экспериментирования). Однако можно сделать предварительные выводы. Как показало исследование, вспоминаются в первую очередь яркие моменты, связанные с активной деятельностью в детском коллективе, в случае игровой деятельности это подвижные игры с правилами и игры импровизационного характера. Компьютерные игры не оказывают решающего влияния на формирование идентичности, хотя и полностью отрицать это влияние нельзя. Помня о задаче поиска единых оснований для идентификации, необходимо обратить внимание специалистов системы образования и учреждений культурно-досуговой сферы, всех, кто по роду деятельности связан с детьми, на важность организации коллективной игровой деятельности детей. Отметим, что на уровне государства мы видим отражение значимости детской игры для формирования гражданской идентичности и патриотического воспитания в появлении первого всероссийского конкурса создателей и производителей отечественных игр и игрушек «Родная игрушка» (см. прим. 1), целью которого является создание отечественных игр и игрушек как инструмента просветительской деятельности и духовно-нравственного, патриотического воспитания граждан Российской Федерации, инициированного мощным государственным образовательным ресурсом – Российским обществом «Знание». Данное направление исследований является актуальным, социально-значимым и заслуживает внимания со стороны различных общественных и государственных институтов.

ЛИТЕРАТУРА

1. Абраменкова, В. В. Социальная психология детства / В. В. Абраменкова. – М.: Ай Пи Ар Медиа, 2008. – 431 с.
2. Ассман, А. Длинная тень прошлого. Мемориальная культура и историческая политика / А. Ассман; пер. с нем. Б. Хлебникова. – М.: Новое литературное обозрение, 2014. – 323 с.
3. Белобрыкина, О. А. Периодизация детской игры в антропологической перспективе / О. А. Белобрыкина // Вестник Томского государственного педагогического университета. – 2005. – № 1 (46). – С. 20-22.
4. Берн, Э. Игры, в которые играют люди. Психология человеческих взаимоотношений. Люди, которые играют в игры. Психология человеческой судьбы / Э. Берн; пер. с англ.; общ. ред. М. С. Мацковского. – М.: Прогресс, 1988. – 399 с.
5. Бондарева, М. О. Механизм построения образа детства / М. О. Бондарева // Научные материалы международного форума и школы молодых учёных ИП РАН. Раздел 3. Актуальные проблемы современной российской психологии, 2024. – URL: http://www.ipras.ru/cntnt/rus/dop_dokume/mezhdunarno/nauchnye_m/razdel_3_a/bondareva_.htm (дата обращения: 12.02.2025). – Текст: электронный.
6. Васильев, А. Мемориализация и забвение как механизмы производства культурного единства и разнообразия / А. Васильев // Фундаментальные проблемы культурологии: сб. ст. по материалам конгресса. – М.: Новый хронограф: Эйдос. Т. 6: Культурное наследие: От прошлого к будущему. – 2009. – С. 56-68.

7. Козина, О. А. «Со-творение» детства. О проблеме идентификации детства / О. А. Козина // Международный журнал исследований культуры. – 2016. – № 2 (23). – С. 150-158.
8. Кон, И. С. Ребёнок и общество: учеб. пособие / И. С. Кон. – М.: Академия, 2003. – 336 с.
9. Ломанов, П. В. Культурологический аспект понятия «гражданская идентичность» / П. В. Ломанов, А. В. Бардаков // Научный результат. Социальные и гуманитарные исследования. – 2024. – Т. 10. – № 3. – С. 85-99.
10. Малик, Е. Н. Общероссийская гражданская идентичность как гарант государственности и суверенитета Российской Федерации / Е. Н. Малик // Вестник Прикамского социального института. – 2024. – № 1 (97). – С. 200-208.
11. Нуркова, В. В. Культурно-исторический подход к автобиографической памяти: автореф. дис. ... д-ра психол. наук: 19.00.01 / Нуркова Вероника Валерьевна. – М., 2009. – 51 с.
12. Осорина, М. В. Секретный мир детей в пространстве мира взрослых / М. В. Осорина. – 5-е изд. – СПб.: Питер, 2010. – 368 с.
13. Полежаев, Д. В. «Матрица идентичности» как модель измерения общероссийского гражданского самосознания (сегмент «Наука. Техника. Технологии») / Д. В. Полежаев // Учёные записки Комсомольского-на-Амуре государственного технического университета. Науки о человеке, обществе и культуре. – 2023. – № VI (70). – С. 26-31.
14. Розенберг, Н. В. Культурный потенциал региона как фактор формирования культурной идентичности / Н. В. Розенберг // Аналитика культурологии. – 2008. – Вып. 2. – URL: http://analculturolog.ru/journal/archive/item/505-article_38-3.html (дата обращения: 10.02.2025). – Текст: электронный.
15. Хёйзинга, Й. Homo ludens (Человек играющий). В тени завтрашнего дня: сб. статей / Й. Хёйзинга; пер. с нидерл. и примеч. В. В. Ошис; общ. ред. и послесл. Г. М. Тавризян. – М.: Прогресс; Прогресс-Академия, 1992. – 464 с.
16. Чернявская, Ю. Советское как детское: опыт двора / Ю. Чернявская // Логос. – 2017. – Т. 27. – № 5. – С. 219-240.
17. Шакурова, М. В. Формирование идентичности современного ребёнка в контексте социокультурной ситуации его развития / М. В. Шакурова // Вестник ПСТГУ. Серия IV: Педагогика. Психология. – 2016. – Вып. 2 (41). – С. 15-26.
18. Шереметьева, М. А. Трансформация детской игры в контексте формирования российской социокультурной идентичности: дис. ... канд. культурологии: 24.00.01 / Шереметьева Марина Анатольевна. – Хабаровск, 2020. – 189 с.
19. Шушарина, Г. А. Культурные основания конструирования идентичности / Г. А. Шушарина // Учёные записки Комсомольского-на-Амуре государственного технического университета. Науки о человеке, обществе и культуре. – 2023. – № VI (70). – С. 32-35.
20. О внесении изменений в Основы государственной культурной политики, утверждённые Указом Президента Российской Федерации от 24 декабря 2014 г. № 808: Указ Президента Российской Федерации от 25 января 2023 г. № 35 / Администрация Президента России, 2025. – URL: <http://www.kremlin.ru/acts/news/70395> (дата обращения: 12.02.2025). – Текст: электронный.
21. О Стратегии национальной безопасности Российской Федерации: Указ Президента Российской Федерации от 02 июля 2021 г. № 400 / Администрация Президента России, 2025. – URL: <http://www.kremlin.ru/acts/bank/47046> (дата обращения: 12.02.2025). – Текст: электронный.
22. О Стратегии государственной национальной политики Российской Федерации на период до 2025 года: Указ Президента Российской Федерации от 19 декабря 2012 г. № 1666 / Администрация Президента России, 2025. – URL: <http://government.ru/docs/all/85503/> (дата обращения: 12.02.2025). – Текст: электронный.
23. Hobsbawm, E. The cult of identity politics // New Left Review. 1996. – № 217. – P. 40. – URL: <https://newleftreview.org/issues/i217/articles/eric-hobsbawm-identity-politics-and-the-left> (дата обращения: 13.02.2025). – Текст: электронный.
24. Tajfel, H., Billig, M.G., Bundy, R.P., Flament, C. Social Categorization and Inter-Group Behavior // European Journal of Social Psychology. – 1971. – № 1. – P. 149-178.

ПРИМЕЧАНИЕ

1. Всероссийский конкурс «Родная игрушка»: сайт. – URL: <https://igrushka.znanierussia.ru/>.