

ИГРОВЫЕ ФАКТОРЫ СУБКУЛЬТУРЫ ДЕТСТВА

В. С. КРЫСА¹⁾

¹⁾Белорусский государственный университет, пр. Независимости, 4, 220030, г. Минск, Беларусь

Исследованы игровые факторы субкультуры детства и их влияние на нее. Охарактеризованы такие понятия, как детство, игра, субкультура и субкультура детства. Рассмотрено воздействие игровых факторов на человека на различных этапах его взросления. Выявлены как положительные, так и отрицательные стороны влияния игры на личность. После проведенного анализа установлено, что игра – это одна из ценностей культуры, благодаря которой человек учится взаимодействовать с культурным социумом, развиваться как полноценная личность, еще будучи ребенком, проходя своеобразную подготовку ко взрослой жизни. Это следует из того, что игровая практика стоит в одном ряду с различными видами деятельности человека (трудовой, общественной, коммуникативной), так как дети усваивают информацию и учатся в первую очередь через игру. Утверждено, что игра в определенной степени является компонентом субкультуры детства человека.

Ключевые слова: субкультура детства; культура; детство; взросление; этапы детства; игра; игровые факторы.

GAME FACTORS OF CHILDHOOD SUBCULTURE

V. S. KRYSA^a

^aBelarusian State University, 4 Niezalieznasci Avenue, Minsk 220030, Belarus

The purpose of the article is to study the game factors of childhood subculture and their influence on it. The article provides a brief description of such concepts as childhood, game, subculture and childhood subculture. The influence of game factors on a person at various stages of his growing up is considered. Both positive and negative aspects of the game's influence are revealed. After the analysis, it was established that game is one of the cultural values, thanks to which a person learns to interact with cultural society, to develop as a full-fledged personality, while still a child, undergoing a kind of preparation for adulthood. This follows from the fact that gaming practice is on a par with various types of human activity (labour, social, communicative), since children absorb information and learn primarily through gaming activities. Therefore, it can be argued that game, to a certain extent, is a component of human activity in children's subculture.

Keywords: childhood subculture; culture; childhood; growing up; stages of childhood; game; game factors.

Введение

В настоящее время стремительно возрастает интерес к субкультуре детства. В свою очередь, понятие «детство» неразрывно связано со словом «игра». Сегодня влияние игры на субкультуру детства достаточно серьезное, что подтверждается обилием разнообразной литературы по данной

теме: культурологической, социологической, психологической, лингвистической и философской. Исследователи создают специальную литературу, предметы искусства и дизайна для детей, разрабатывают подходы в педагогике и психологии, изучают взаимодействие взрослых и детей и влияние

Образец цитирования:

Крыса В.С. Игровые факторы субкультуры детства. *Человек в социокультурном измерении*. 2024;1:62–67. EDN: JCMBRV

For citation:

Krysa V.S. Game factors of childhood subculture. *Human in the Socio-Cultural Dimension*. 2024;1:62–67. Russian. EDN: JCMBRV

Автор:

Валерия Сергеевна Крыса – старший преподаватель кафедры дизайна моды факультета социокультурных коммуникаций.

Author:

Valeria S. Krysa, senior lecturer at the department of fashion design, faculty of social and cultural communications. valeriya.krysa@mail.ru

детства на современное общество, применяя различные научные подходы.

Цель данной статьи – анализ влияния игровых факторов на современный мир детства. Для раскрытия цели были поставлены следующие задачи:

- изучение и обобщение материала по теме;
- анализ понимания игры различными учеными;
- формулирование понятия игры;
- выявление взаимосвязи игры и субкультуры детства;
- характеристика основных игровых факторов, влияющих на развитие субкультуры детства.

При написании настоящей работы использовались аналитический и сравнительно-типологический методы исследования.

Игру можно определить как знаковое явление в современном культурном обществе, которое воздействует на формирование мышления ребенка и серьезно влияет на его жизнь в период детства и взросления, а следовательно, на взрослую жизнь в будущем и культурное общество в целом. Игра является неотъемлемой частью жизни социума.

По мнению К. Б. Сигова, игра есть «форма свободного самовыявления человека, которая предполагает реальную открытость миру возможного и разворачивается либо в виде состязания, либо в виде представления (исполнения, репрезентации) каких-либо ситуаций, смыслов, состояний»¹.

Л. Ю. Стрельникова представила подробный анализ восприятия Ф. Шиллером игры и ее воздействия на искусство [1]. Последнее тесно связано с субкультурой детства, а значит, можно выделить взаимосвязь игры, искусства и детства.

Л. П. Буева отмечала, что в любом обществе существует два уровня социокультурного опыта: опыт, полученный благодаря образовательным структурам, и спонтанный опыт, формирующийся в обыденной

жизни [2]. В обоих случаях для лучшего усвоения получаемой информации может быть применена игра.

Изменения, которые происходят в современном обществе, смена жизненных приоритетов и моральных ценностей, появление информационных технологий и искусственного интеллекта, а также рост ритма жизни воздействуют на коммуникации во взрослом обществе. Все это также влияет на развитие и общение в детской среде.

В. В. Абраменкова отмечала, что «детская субкультура в широком значении – все, что создано человеческим обществом для детей и детьми, в более узком – смысловое пространство ценностей, установок, способов деятельности и форм общения, осуществляемых в детских сообществах в той или иной конкретно-исторической социальной ситуации развития» [3, с. 23].

Изучая игру, ученые получают возможность проанализировать исторические этапы и уровень развития субкультуры детства в разные эпохи (начиная с первобытности и заканчивая современностью), а также выделить основные аспекты в отношении взрослого общества к детям.

Сегодня тема игры и влияния ее факторов на мир детства актуальна, так как общество сталкивается с игровыми проявлениями практически во всех сферах жизни (как на бытовом, так и на социальном уровнях). В первую очередь речь идет об отношении детей с родственниками, сверстниками и взрослыми людьми в окружающем их обществе.

Игра имеет важное значение в становлении личности ребенка, так как уже в детстве у него появляется возможность проиграть определенные ситуации взрослой жизни, научиться осмысливать и решать различные проблемы. Другими словами, происходит приобретение жизненного опыта для последующей коммуникации в обществе.

Основная часть

В. В. Абраменкова на основе историко-культурных исследований сделала следующий вывод: детское сообщество является практически первым и наиболее древним институтом социализации ребенка [4]. Детские объединения возникали еще в эпоху первобытного общества, так как существовало половозрастное разделение социальных групп. В этот период была принята строгая иерархия: обязанности делились на женские и мужские, при этом особого внимания на возраст членов этого общества не обращали. Тогда инициация во взрослую жизнь происходила очень рано (по сегодняшним меркам). Это, в свою очередь, влияло на развитие субкультуры детства и отношение к детям в целом. Таким образом, одной из причин возникновения субкультуры детства является половозрастная стратификация общества [4, с. 8].

До XX в. общество сравнивало детей со взрослыми и наделяло ребенка чертами взрослого человека. В это время дети были предоставлены сами себе либо их воспитанием занимались няни, гувернантки, также они могли проходить обучение в пансионатах и монастырях при условии обеспеченности семьи, а родители, следовательно, исключались из процесса воспитания и детского социума. Это негативно воздействовало на формирование субкультуры детства, лишало ребенка возможности самоутвердиться и проявить себя, а значит, воспитать полноценную личность. Однако в XX в. произошел своеобразный прорыв в обществе. Возникла перспектива преодоления разрыва между поколениями и восстановления связи между родителями и ребенком.

В. В. Абраменкова также писала о том, что в конце XX в. начали проявляться антиномичные процессы,

¹Сигов Б. К. Игра // Современная западная философия : словарь. М. : Политиздат, 1991. С. 110.

связанные в первую очередь с развитием человека и окружающего его общества [4]. Из-за увлечения рационализмом или иррационализмом, с одной стороны, жизнь человека стали вписывать в строгие логические схемы, с другой стороны, появилась возможность дать человеческой свободе статус абсолюта, игнорируя при этом всякое разумное начало. На основе взрослых форм деятельности человека создавались детские группы – сообщества сверстников, которые объединены совместной деятельностью (игрой, учебой, исследованием). Благодаря игре дети стали включаться в жизнь взрослых, удовлетворяя собственную потребность участия в происходящем, предоставляя себе возможность не только моделировать поле взрослой деятельности, но и свободно обращаться с его содержанием. По этой причине значимость начинают приобретать структуры, которые позволяют преодолевать инстинктивное начало в человеке, подчеркивая одновременно его уникальность и неповторимость. Игра является одной из таких структур, так как сочетает в себе рациональное и иррациональное, виртуальное (фантазийное) и реальное [4].

О. В. Сарычев отмечал, что «...игра, как активная, неутилитарная, индетерминированная деятельность, способствует становлению в человеке творческого начала, раскрытию его физических и психических сил. Конечно, в полной мере это возможно только при соответствующей высокой внутренней культуре личности, поэтому игру необходимо рассматривать в контексте развития и человека, и общества, и культуры в целом» [5, с. 2].

Игру люди встречают на протяжении всей жизни. Издавна считалось, что только дети могут жить игрой, проводить время в их личном нереальном мире и бесцельно тратить время на развлечения. Но на самом деле даже взрослому человеку необходимо время для расслабления, своеобразного отключения от обыденной жизни и погружения в мир фантазий. Ошибочным считается мнение о том, что игрой является перерыв для отдыха от повседневной жизни.

Некоторые исследователи утверждают, что игра и детство – это понятия, которые не могут существовать друг без друга, т. е. между ними можно поставить знак «равно». Однако для каждого человека понятие игры свое. Одни ассоциируют его с проведением досуга, другие – только с периодом детства и жизнью ребенка.

Следует отметить, что сегодня термин «игра» рассматривается в таких науках, как культурология, психология, философия, педагогика и др. Для каждого исследователя направления игра как понятие несет различную смысловую нагрузку, но при этом имеет схожие значения и проявление в обществе.

М. Е. Каравашкина подробно рассматривала черты и функции, присущие игре [6]. Игра является од-

ним из способов взаимодействия взрослого человека и ребенка, она связана с реальным и виртуальным миром, в частности детским миром фантазий. Анализируя игру, можно выделить ее характерные черты и функции. Игра – свободный вид деятельности, она может вывести взрослого и ребенка за рамки обыденности и погрузить в мир фантазий. Ребенку игра дает возможность выплеснуть скопившуюся физическую и эмоциональную энергию, а также выразить индивидуальность и развить творческие способности. Она может основываться на подражании: во время игры можно примерить различные роли (например, стать сказочным героем либо взрослым). Игра подготавливает ребенка к жизни во взрослом социуме. Для нее характерны пространственно-временная замкнутость, структурная упорядоченность, строгие либо вариативные правила, эмоциональная окраска, диалогичность и агональность (соревновательность). В ней могут меняться место, сюжет, время и роли, функционировать несуществующие герои. Игровые предметы наделяются свойствами одушевленных персонажей. Игра содержит в себе возможности и риски.

Исследователи выделяют такие типы игр:

- игру-агон, которой свойственно наличие соревновательности (азартные, спортивные, развлекательные и развивающие игры);
- игру-мимесис, характеризующуюся подражанием реальности, своеобразным удвоением мира (искусство и символика языка);
- игру-экстазис, благодаря которой постигается смысл бытия (игра со своей жизнью и судьбой, репрезентация) [7].

Отдельно рассматриваются детские и взрослые игры.

Во время игры ставятся конкретные цели, которые необходимо достичь по итогу ее прохождения: завоевание некоего престижа, выигрыш ставки, обучение новым навыкам, развитие потенциала личности, определение судьбы, проведение досуга, самоутверждение и т. д.

М. Е. Каравашкина, основываясь на классификации игры, утверждала, что в современном мире игра становится одним из главных способов понимания реальности и взаимодействия с ней. Посредством игры достигается в первую очередь соединение прошлого и будущего в настоящем, происходит обмен опытом между поколениями, передача важной информации, как общей (об обществе в целом), так и частной (об истории семьи). Иными словами, игра – это универсальная форма для обучения и воспитания младших поколений. Сегодня специалистами доказано, что в игровом процессе (эвристическая форма обучения) ребенок быстрее усваивает новую информацию, принципы коммуникации, поведения и механизмы достижения целей, происходит более быстрая его адаптация в окружающем мире и культурном обществе [6].

Й. Хейзинга писал о том, что «...игра – непродуктивная деятельность, которая не осуществляется ради практических целей, а служит для развлечения и забавы, доставляя радость сама по себе. Игра отличается как от труда, так и от чисто инстинктивных действий. Она относится к определенной стадии развития высших существ – млекопитающих и человека» [7, с. 168]. Исходя из этого, можно утверждать, что игровая деятельность оказывает значительное влияние на жизнь как взрослого человека, так и ребенка. Во время игры происходит непреднамеренное, неосознанное самообучение (функциональное упражнение) организма, особенно необходимое для ребенка. Для детских игр характерно прохождение различных типических ступеней, благодаря чему дети совершенствуют свои физические и умственные навыки и умения, а также познают окружающий мир и людей и взаимодействуют с ними.

Ф. Шиллер говорил о том, что «человек играет только тогда, когда он в полном значении слова человек, и он бывает вполне человеком лишь тогда, когда играет» [8, с. 125]. По его мнению, игра тесно связана с искусством, является его компонентом и стимулирует к его развитию. Писатель также считал, что игра – это высшая эстетическая реальность, которая не подчиняется ощущениям, а выступает мерилем бытия человека. В данном случае следует отметить тесную связь искусства и развития ребенка. Одними из основных и самых простых способов познакомить ребенка с миром искусства считаются рисование и лепка. Благодаря игре с красками и пластилином дети развивают мелкую моторику, эстетический вкус и художественное восприятие мира, происходит их знакомство с цветом. В более старшем возрасте ребенок, занимаясь рисованием, может снять эмоциональное напряжение. Также специалисты отмечают, что на развитие речи детей положительное влияют музыкальные игровые занятия, прослушивание классической музыки и чтение.

Следует отметить, что детство и игра напрямую связаны с такими понятиями, как детское общество и субкультура детства. Они характеризуются взаимодействием детей, при котором происходит развитие детской личности, закладываются качества, которые помогают впоследствии самореализоваться, определить жизненную позицию и научиться контактировать с другими членами культурного общества.

Субкультура детства – это продукт совместного творчества детей в процессе общения, игры и познавательной активности в детских группах с помощью взрослых либо самостоятельно. Одна из самых важных функций субкультуры детства состоит в регулировании отношений между членами детского сообщества, между детьми и с окружающим миром, а также между детьми и обществом взрослых людей.

Л. П. Буева отмечала, что в любом культурном обществе существуют два уровня (способа) усвоения детьми и взрослыми социокультурного опыта:

накопление опыта через специальные образовательные структуры и получение опыта стихийно [2].

О. В. Стрелкова на основе исследований Л. П. Буевой об уровнях усвоения детьми социокультурного опыта сделала некоторые выводы [9]. Накопление опыта через образовательные структуры происходит с помощью специальных программ, разработанных педагогами различных учреждений образования в соответствии с возрастом ребенка. Передача информации осуществляется в специально подготовленной профессиональной и социально ориентированной среде, в которой четко выражается иерархия ценностей культурного общества (например, в дошкольных учреждениях образования и школах, на курсах). В этом случае ребенок усваивает знания, необходимые для выполнения социальных функций при помощи науки и искусства. В то же время стихийное получение знаний происходит через усвоение совокупности традиций и обрядов, общение и взаимодействие поколений, подражание младших старшим (коммуникация в семье). В данном случае передаются повседневные формы культуры, воспроизводятся архетипы, накапливается жизненный опыт. Иными словами, усвоение происходит через сложную систему внеаучных способов познания окружающего мира, нравственных оценок, поведенческих привычек (часто с помощью игры). Из этого следует, что одной из важнейших функций субкультуры детства является регуляция взаимоотношений между членами игрового сообщества, так как бытовой опыт усваивается детьми еще до приобретения научных знаний [9, с. 92].

Значимой чертой субкультуры детства является наличие своеобразного языка, понятного только детям этой группы, что также можно связать с проявлением игры внутри детского сообщества. У подростков этот язык перерастает в сленг. Впоследствии некоторые слова и сленговые выражения достаточно часто могут использоваться в повседневной жизни людей.

Одной из форм проявления тайного детского языка и игры считается присвоение прозвищ внутри детской группы, которые понятны только ее членам. С одной стороны, этот факт можно отнести к негативной стороне игры с целью обидеть одного из детей, а с другой стороны, это и есть проявление детской фантазии и общения внутри группы.

Немаловажной составляющей субкультуры детства является процесс взросления ребенка, связанный с такими этапами детства, которые он проходит по мере становления себя как личности, как младенчество, дошкольный и школьный этап и подростничество. Важное значение на каждом этапе имеет игра, потому что для любого возраста характерен свой уровень сложности игровых правил. По мере взросления ребенка он от развивающих игр переходит к логическим (выстраивание цепочек взаимосвязей, распределение ролей и развитие коммуникативных навыков), что обуславливает улучшение уровня его коммуникативных навыков.

Следует отметить, что современное общество разделилось на два лагеря. В первом случае родители всячески пытаются продлить детство ребенку: играют, читают с ним книги, соответствующие его возрасту, посещают детские центры, дают ему возможность раскрыть творческие способности, что осуществимо только в процессе игры. Во втором случае родители, наоборот, стараются ускорить процесс взросления, поэтому каждый день у детей расписан поминутно (времени на отдых практически не остается). Такие родители стремятся к тому, чтобы их дети в возрасте от трех до пяти лет умели читать, решали простые математические примеры, а также вели себя как маленькие взрослые. Они лишают своего ребенка возможности играть и осваивать навыки, соответствующие его возрасту. Это является одной из причин, по которой достаточно часто дети перестают слушать родителей, у них развивается своеобразный протест. Так возникает проблема отцов и детей. Кроме того, во взрослой жизни из-за исключения некоторых этапов детства человек может вести себя как ребенок, не отдавая отчета своим действиям. Следовательно, общество получает несостоявшуюся личность, которая пытается реализоваться и наверстать упущенное в детстве время. Таким образом, можно утверждать, что исключать игру из процесса взросления ребенка нельзя, так как она необходима для становления полноценной личности в культурном обществе.

К понятиям, тесно связанным с субкультурой детства и игрой, относится социализация – обучение ребенка навыкам, необходимым для нахождения в обществе и общения с другими представителями социума. Это упрощенное определение. Ученые более развернуто трактуют это понятие: «...“социализация” предполагает еще и культурацию с формированием индивидуальности ребенка, то есть прививает ему основные культурные ценности с возможностью самоопределения и самовыражения»².

В процессе социализации детям обычно помогают родители, посещая с ними музеи, парки, выставки и игровые площадки, где происходит общение детей со сверстниками и взрослыми. Так дети учатся вести себя в общественных местах. Немаловажную роль в данном процессе играют

педагоги учреждений образования и различных учебных центров, которые помогают детям освоить коммуникативные навыки. Простым способом достижения поставленной цели также является игра с распределением ролей, в основе которой лежит диалог.

Таким образом, можно выделить следующие игровые факторы, характерные для субкультуры детства:

- творческие факторы (возможность проявления фантазии, что способствует креативному решению жизненных проблем в будущем);
- социальные и коммуникативные факторы (проигрывание жизненных ситуаций, взаимодействие ребенка в процессе игры со сверстниками и взрослыми);
- традиционные факторы (передача в процессе игры традиционных культурных ценностей и опыта от старших поколений младшим);
- культурологические факторы (формирование новых ценностей на основе общепринятых в культурном обществе ценностей);
- самоопределяющие факторы (получение возможности для определения своего места в обществе в процессе взросления);
- психологические факторы (снятие физического и эмоционального напряжения с помощью различных активных и пассивных игр);
- педагогические факторы (возможность ускорения и упрощения в восприятии, освоении и запоминании информации в процессе игры).

Анализируя материалы, можно сделать следующий вывод: игра является одной из важных ценностей культуры, благодаря ей ребенок учится жить в социуме, развивается как личность, проходя этапы взросления. Игра способствует формированию трудовых, общественных и коммуникативных навыков, а значит, влияет на развитие субкультуры детства, что подтверждается научной литературой культурологической, социологической, психологической, лингвистической и философской направленности.

Игра является феноменом человеческого бытия, неотъемлемой частью жизни общества, которая воздействует на различные аспекты как детской, так и взрослой жизни.

Заключение

Игру принято объяснять через жизнь и культуру общества. Однако современные исследователи в сфере культурологии и философии, наоборот, стали рассматривать человеческое бытие и культуру через игру, а также выявлять их тесную взаимосвязь. Из этого следует, что ребенок в процессе игры усваивает общепринятые культурные правила, традиции и формы окружающего его общества и некие новые формы, которые будут характерны для его поколе-

ния и переданы будущим. Так происходит развитие общества на культурном уровне.

Можно утверждать, что в современных условиях субкультура детства совершенствуется благодаря игре и ее влиянию на культуру. Ребенок становится более раскованным, толерантным, он получает дополнительную информацию из различных источников – реальных и виртуальных. Это происходит как самостоятельно, так и с помощью родителей,

²Коломыйский Я. Л., Стрелкова О. В. Психологическая культура детства : пособие для педагогов учреждений дошкольн. образования. Минск : Вышэйш. шк., 2013. С. 12.

воспитателей, учителей и даже искусственного интеллекта. Общество и родители несут ответственность за развитие молодого поколения, т. е. за тот багаж знаний из различных сфер жизни взрослого человека, который ребенок получит в процессе взросления.

Нельзя забывать, что сейчас в социуме происходит переоценка культурных и жизненных ценностей, так как научно-технический прогресс внес существенные коррективы в современное миропонимание. Социально-политические метаморфозы повлияли на общественное мышление. Самым простым способом дать детям представление о будущей взрослой жизни становится игра, потому что посредством этого передается информация с последующим осознанным либо неосознанным восприятием знаний в зависимости от возраста, а также происходит их усвоение.

Игровая деятельность имеет важное значение в понимании культуры общества. Во всех феноменах культуры в определенной степени обнаруживаются

элементы игры. Благодаря своему игровому началу культура становится формой гуманизации и социализации природы человека, дающей возможность всестороннего развития личности.

Таким образом, игра есть своеобразное взаимодействие индивидуума в определенном мире, который может быть как реальным, так и виртуальным, с группой других индивидуумов. Ребенок при такой коммуникации получает результат в виде опыта, а также саморазвития и утверждения личностных качеств.

Игра – это одна из ценностей культуры, способная дать человеку (еще в детском возрасте) социальную практику, так как игровая практика находится на одном уровне с трудовой, общественной и коммуникативной практиками, является в определенной степени их составляющей в субкультуре детства и, соответственно, подготавливает детей ко взрослой жизни.

Библиографические ссылки

1. Стрельникова ЛЮ. Эстетическое учение Ф. Шиллера об игре в искусстве как ресурс современной западноевропейской литературы: преодоление классика. *Известия высших учебных заведений. Поволжский регион. Гуманитарные науки*. 2015;3:119–128. EDN: UNETSF.
2. Бueva ЛП. *Социальная среда и формирование гармоничной личности*. Москва: Издательство Московского университета; 1968. 268 с.
3. Абраменкова ВВ. *Социальная психология детства: развитие отношений ребенка в детской субкультуре*. Москва: Московский психолого-социальный институт; 2000. 416 с.
4. Абраменкова ВВ. Социальная психология детства в контексте развития отношений ребенка в мире. *Вопросы психологии*. 2002;1:3–17. EDN: MGAHIL.
5. Сарычев ОВ. *Философия игры в европейской мысли: историко-проблемное рассмотрение* [диссертация]. Тула: Тульский государственный университет; 2002. 181 с.
6. Каравашкина МЕ. Культура игры и массовое сознание. *Гуманитарные научные исследования* [Интернет]. 2016 [протиприровано 13 марта 2023 г.];2. Доступно по: <https://human.snauka.ru/2016/02/14122>.
7. Хейзинга Й. *Homo Ludens. Человек играющий*. Ошиса ВВ, переводчик. Москва: Эксмо-пресс; 2001. 325 с.
8. Шиллер Ф. *Письма об эстетическом воспитании человека*. Радлов ЭЛ, переводчик. Москва: Рипол-классик; 2022. 242 с.
9. Стрелкова ОВ. Детская субкультура как компонент развития старших дошкольников. *Вестник Балтийского федерального университета имени И. Канта*. 2013;5:91–99. EDN: QBHNFH.

References

1. Strelnikova LYu. A esthetic teaching of F. Schiller on the game in art as a resource of modern Western European literature: overcoming classics. *University Proceedings. Volga Region. Humanities*. 2015;3:119–128. Russian. EDN: UNETSF.
2. Bueva LP. [Social environment and the formation of a harmonious personality]. Moscow: Izdatel'stvo Moskovskogo universiteta; 1968. 268 p. Russian.
3. Abramenkova VV. *Sotsial'naya psikhologiya detstva: razvitie otnoshenii rebenka v detskoj subkul'ture* [Social psychology of childhood: development of child relations in children's subculture]. Moscow: Moscow Psychological and Social Institute; 2000. 416 p. Russian.
4. Abramenkova VV. [Social psychology of childhood in the context of the development of the child's relations in the world]. *Voprosy psikhologii*. 2002;1:3–17. Russian. EDN: MGAHIL.
5. Sarychev OV. *Filosofiya igry v evropeiskoi mysli: istoriko-problemnoe rassmotrenie* [Philosophy of the game in European thought: historical and problematic consideration] [dissertation]. Tula: Tula State University; 2002. 181 p. Russian.
6. Karavashkina ME. Game culture and mass consciousness. *Humanities scientific researches* [Internet]. 2016 [cited 2023 March 13];2. Available from: <https://human.snauka.ru/2016/02/14122>. Russian.
7. Huizinga J. *Homo Ludens. Chelovek igrayushchii* [Homo Ludens. Man playing]. Oshisa VV, translator. Moscow: Eksmopress; 2001. 325 p. Russian.
8. Schiller F. *Pis'ma ob esteticheskom vospitanii cheloveka* [Letters on the aesthetic education of man]. Radlov EL, translator. Moscow: Rapol-classic; 2022. 242 p. Russian.
9. Strelkova OV. Children's subculture as a component of social development of older pre-school children. *IKBFU's Vestnik*. 2013;5:91–99. Russian. EDN: QBHNFH.