

ИГРА КАК КУЛЬТУРНАЯ ФОРМА СОЦИАЛИЗАЦИИ И ИНКУЛЬТУРАЦИИ РОССИЙСКОЙ МОЛОДЕЖИ: ИСТОРИЯ И СОВРЕМЕННОСТЬ (НА ПРИМЕРЕ ВЛАДИВОСТОКА)

Васильева Екатерина Ивановна,

ассистент кафедры дизайна и технологий

Владивостокского государственного университета экономики и сервиса,

Россия, 690014, г. Владивосток, ул. Гоголя, 41

ORCID: 0000-0003-0243-9896

vasilyeva.e@vvsu.ru

Аннотация

Статья посвящена игре как важному фактору социализации и инкультурации детей и молодежи. Игровая деятельность рассматривается как инструмент социализации детей XIX–XX вв. на основе анализа исторических источников, культурно-антропологического и социологического методов. Благодаря работам таких авторов, как И.И. Шангина, И.С. Слепцова, Т.А. Бернштам, сделан вывод о роли игры как важного фактора развития личностных особенностей и ценностных установок молодых людей прошлого. Игра с древних времен имела огромное воспитательное значение, отражая менталитет, общественный строй и мировоззрение русского народа. В традиционных русских играх и забавах проявлялись и формировались определенные ценностные ориентации, укреплялись социальные связи. В статье представлен основанный на историческом методе анализ проблемы социализации и передачи культурных ценностей современным детям и молодежи в связи с социокультурными трансформациями, изменениями форм и способов трансляции культуры. Выделены характерные особенности современных молодых людей: склонность к отказу от общения, уход в виртуальную среду, проблемы взаимодействия с окружающими. Также анализируется среда, становящаяся жизненным пространством молодых людей, где они живут, работают, обучаются и развлекаются и где происходит формирование их мировоззрения. Целью проведенного исследования был анализ значения игры для современной молодежи как формы, обеспечивающей входение развивающейся личности в общество и культуру. Было проведено социологическое исследование среди молодежи города Владивостока в возрасте от 14 до 35 лет (1174 человека). На основе проведенного социологического исследования делается вывод об игровых предпочтениях современной молодежи. Выделены наиболее интересные виды игр по

мнению опрошенных, выявлены важные для респондентов функции игр как способа проведения досуга. В заключении делается вывод о том, что современные игры хоть и не похожи на те, в которые играли люди раньше, а способы социализации изменились, важно помнить, что это не основные способы общения и взаимодействия молодых людей. Поэтому, чтобы избежать или хотя бы минимизировать влияние современных технологий на процесс социализации, следует повысить степень внимания родителей и воспитателей на всех уровнях социализации и инкультурации подрастающего поколения.

Ключевые слова: игра, игровая деятельность, социализация, досуговая деятельность, молодежь, культура, воспитание, культурные ценности.

Библиографическое описание для цитирования:

Васильева Е.И. Игра как культурная форма социализации и инкультурации российской молодежи: история и современность (на примере Владивостока) // *Идеи и идеалы.* – 2022. – Т. 14, № 4, ч. 2. – С. 470–481. – DOI: 10.17212/2075-0862-2022-14.4.2-470-481.

Введение

В современном российском обществе приобщение детей и молодежи к культуре – сложная задача и серьезное бремя ответственности для тех, кто вовлечен в этот процесс. Социокультурные изменения, происходящие в мире, приводят к трансформации традиционных форм и способов трансляции культуры: в процессе социального развития молодые люди уже не столько ориентируются на старшее поколение, сколько следуют за своими успешными или знаменитыми сверстниками. Ориентирами для молодого поколения всё чаще становятся не деятели культуры, спортсмены или ученые, а молодые блогеры и музыканты, которые зачастую транслируют деструктивное поведение.

Конечно, существуют и другие факторы, влияющие на социализацию: культурные нормы и идеалы отдельного региона, политические, социальные и экономические условия, информация масс-медиа, рост межкультурных контактов и др.

Как отмечает Г.А. Нигматуллина, для современного процесса инкультурации характерно доминирование стихийности, обусловленное отсутствием единой национальной идеологии, расслоение молодого поколения в социально-политической и культурной сферах, детерминированные ошибочностью некоторых мер российского руководства, стихийностью и хаотичностью духовной жизни российского общества, усилением влияния негативных тенденций стран Западной Европы и США и утверждением их в среде российской молодежи [8, с. 10].

Подобные социокультурные трансформации привели к тому, что народ РФ, в первую очередь представители подрастающего поколения, пе-

рестал ориентироваться на традиционные культурные ценности, ранее сложившиеся в российском обществе произведения искусства, моральные и духовные принципы, на которые когда-то опирались социальные институты. Это привело к потере их роли в социализации и инкультурации подрастающего поколения, утрате его ориентации на высшие ценности бытия – Истину, Красоту, Добро. Как итог, отмечается бесконтрольность поведения детей и молодежи, что влечет за собой рост их девиантного поведения [13].

Теоретический анализ

Множественные аспекты социализации рассматриваются на стыке различных научных дисциплин: социологии, педагогики, психологии, культурологии. В культурологии социализацию видят как процесс передачи обществом индивиду культурных ценностей, норм, правил и идеалов культуры [15, с. 114–118]. Также в этот процесс включается приобретение навыков и умений, необходимых для успешного функционирования в конкретной культуре или социальной группе. Социализация решает две важные проблемы жизни: проблему преемственности общества и проблему человеческого развития. Для того чтобы соответствовать требованиям, желательным и подходящим для настоящей и будущей роли в любом обществе, стандарты, навыки, мотивы, отношения и поведение человека должны меняться. Социализация является средством достижения социальной и культурной преемственности [3, с. 108–113].

Таким образом, в процессе социализации можно выделить важные аспекты:

- 1) социальное развитие как процесс инкультурации, то есть усвоение ценностей, смыслов и норм культурного поведения;
- 2) процесс усвоения и переосмысления социального опыта и механизмы этого усвоения;
- 3) анализ результатов социализации [5, с. 29].

Процесс социализации начинается в раннем возрасте, когда дети учатся взаимодействовать через игру и имитировать социальные действия тех, кто в их домашней среде важен для них. Познание мира, развитие социальных навыков, умение сотрудничать и проявлять социально приемлемое поведение возможно благодаря играм и их правилам. Игровые условия способствуют лучшему восприятию ребенком социокультурных традиций не только своей семьи и ближайшего окружения, но и своей страны в целом. Инструментом социализации в данном случае может выступать игрушка. Она задает определенные игровые ситуации и является важным для ребенка предметом, оказывающим сильное воздействие на его мировосприятие.

Игра была основным методом воспитания и подготовкой ребенка к взрослой жизни на протяжении многих веков [9]. Важность игр для опыта социализации долгое время занимала интересы социологов, психологов, педагогов, культурологов (М. Мид, 1934; К. Гроос, 1904; Й. Хейзинга, 1950; Ж. Пиаже, 1962; З. Фрейд, 1922). Анализ отечественных исследований, археологические, этнографические и исторические данные указывают на то, что игры с древних времен имели огромное воспитательное значение, отражая менталитет, общественный строй и мировоззрение русского народа.

Этнограф И. И. Шангина в работе «Русские дети и их игры», описывая быт и воспитание детей в русской семье, особое внимание уделяет играм и забавам, сопровождавшим ребенка с первых дней жизни и выступающим основой народной педагогики. Для детей до семи лет игра была главным занятием. При этом автор указывает, что игры не только выполняли развлекательную функцию, но и служили важным инструментом в процессе воспитания, развивая у ребенка необходимые навыки. Адаптация детей с семи лет происходила благодаря подражательным играм с предметами взрослых, приучая к труду и дисциплине через поощрение и одобрение старших [14, с. 5–13]. Усвоение общепринятых норм, а также определенных навыков и умений в крестьянских семьях проходило в совместной деятельности со взрослыми. Детей с малых лет приучали к труду, но осуществлялось это через игровые формы.

И.С. Слепцова отмечает, что само понятие «игра» в культуре русского народа было гораздо шире, чем в современности. К игре относились не только подвижная активность в виде танцев, хороводов и забав, но и устное народное творчество: небылицы, колыбельные песни, потешки, которые также были важны в процессе воспитания детей с первых дней жизни [10, с. 54].

Важно отметить, что постепенное включение в игры и забавы не только готовило ребенка к дальнейшей жизни, но и знакомило его с обычаями и традициями своего народа. Как отмечают исследователи, в русской народной культуре игры сопровождали человека с первых дней жизни и до самой смерти. Маленькие дети могли наблюдать за играми старших, но постепенно взрослея и усваивая правила игр, сами включались в процесс и выступали активными участниками. Затем, становясь подростками, они участвовали в обучении других детей [4, с. 236–249].

Игры занимали важное место и на молодежных встречах, являясь не просто способом развлечения, но и возможностью показать себя перед обществом. Главной задачей любой игры было выявление лучших качеств каждого участника. Через игры молодые люди могли показать свой ум, находчивость и смекалку. Игры объединяли, раскрепощали и обучали моло-

дых людей. Многие жизненные ситуации проигрывались во время молодежных встреч [7, с. 244–290].

В целом понятие «игра» неразрывно связано с понятием «ритуал», так как в игре существует строгий регламент, правила и запреты. Игра в жизни молодежи XIX – начала XX в. обуславливала поведение молодых людей в соответствии с обстоятельствами. Так, к примеру, праздничные игры, устраивающиеся на Пасху или Троицу, требовали определенного поведения и проводились в строго отведенные дни. Для имитации семейной жизни существовали мероприятия в помещениях – посиделки. В рамках данного мероприятия сохранялся ритуально-игровой уровень отношений молодежи, но направлен он был уже на переход к новому жизненному этапу – вступлению в брак [1, с. 231–233].

В традиционных русских играх и забавах проявлялись и формировались определенные ценностные ориентации, укреплялись социальные связи. Участие в них было обязательным и всячески поощрялось обществом. Взрослые не принимали активного участия в организации досуга детей и молодежи, но по-своему этому содействовали: родители изготавливали игрушки специально для своих детей, старшие обучали младших, принимая в свои игры и передавая свой опыт. Вхождение в общество таким образом происходило естественным образом.

Игра как главная составляющая досуговой деятельности на протяжении всей истории человечества являлась важным фактором развития личностных особенностей молодых людей, влияя на их приобщение к жизни в обществе, то есть на социализацию.

В современной России социализация детей и молодежи – проблемная и очень актуальная тема. Об этом говорит большое количество социологических, педагогических, психологических и культурологических исследований [2, с. 13–21; 6, с. 93–101]. Основные проблемы связывают с появлением новых каналов социализации, которые в той или иной мере влияют на молодое поколение. Развитие и распространение информационных технологий переводит жизнь в виртуальную среду. Общаться, развлекаться, работать, учиться и совершать покупки можно не выходя из дома [11, с. 53–56]. Однако, по мнению некоторых современных исследователей, это и порождает новые проблемы: молодые люди настолько уходят в виртуальную среду, что реальный мир, реальное общение их практически не интересует и у них без непосредственных контактов притупляются коммуникативные навыки. Также активизируется клиповое мышление, характеризующееся поверхностностью восприятия, языковым минимализмом и речевой бедностью. Ограничиваются способности к осознанию чувств окружающих, особенностей их характера, усиливаются тенденции к избеганию непосредственных контактов, возрастает склонность к отчуждению. Затруд-

няется нравственное становление личности, изначально формирующееся в процессе взаимодействия со значимыми для представителей растущего поколения личностями (друзья, педагоги и проч.). В связи с тем, что утрачивается возможность оценки поведения молодежи при непосредственном контакте, не складываются представления о добре и зле, возникающие на основе осознания общепринятых правил социального взаимодействия.

Игра как главная составляющая досуговой деятельности на протяжении всей истории человечества являлась важным фактором развития личностных особенностей молодых людей, влияя на их приобщение к жизни в обществе, их социализацию, адаптацию и инкультурацию. Использование игры способствует включению логического мышления, при этом доставляя удовольствие, воздействуя на эмоции. В процессе игры происходит поиск и выбор верных решений.

В условиях отстраненности от коммуникаций самым востребованным видом проведения досуга для молодежи служат компьютерные или онлайн-игры. При этом с развитием технологий происходит трансформация игровой культуры: люди предпочитают не только и не столько играть сами, сколько наблюдать за играющими, о чем свидетельствует большое количество просмотров YouTube-каналов, связанных с прохождением тех или иных игр. Однако игра остается способом развлечения и проведения досуга.

Эмпирическое исследование. Опираясь на понятие термина «молодежь», закрепленного в Федеральном законе «О молодежной политике в Российской Федерации» [12], авторы провели социологический опрос жителей города Владивостока в возрасте от 14 до 35 лет. Всего в опросе приняли участие 1174 человека, он был направлен на выявление игровых и досуговых предпочтений современной молодежи.

Результаты показали, что в день молодые люди могут уделять досугу от трех и более часов. Наиболее предпочтительным видом досуга у респондентов являются игры (75 %). Более половины опрошенных (67 %) в свободное время уделяют играм от трех и более часов в день. При этом наиболее популярными видами игр остаются компьютерные (83 %), настольные (59 %) и мобильные (48 %). Такие виды игр, как подвижные (городское ориентирование) и азартные, молодых людей интересуют меньше всего. Эти виды игр выбрали всего 13 % опрошенных.

Анализ респондентов по возрастным категориям выявил лишь небольшие изменения в игровых предпочтениях, но не в самом виде досуга. Среди респондентов в возрасте 14–19 лет наиболее популярны такие виды игр, как компьютерные (82 %), мобильные (59 %) и настольные (51 %). В других возрастных категориях популярны также компьютерные игры, но вместо мобильных – настольные и интеллектуальные.

Данный опрос позволил выявить и важную, по мнению респондентов, функцию игр как способа проведения досуга. Для 76 % респондентов в игре важно развлечение, для 54 % – снятие эмоционального напряжения, 84 % опрошенных указали, что игра дает им лишь перерыв в повседневности и не более. Стоит отметить, что 88 % респондентов на вопрос: «С кем вы предпочитаете проводить время за играми?» выбрали вариант ответа «С друзьями», 70 % респондентов выбрали вариант ответа «Преимущественно один».

Вторым по популярности видом досуга оказался просмотр фильмов или сериалов (66 %). Проводить подобным образом досуг предпочитают либо в компании друзей (80 % респондентов), либо в одиночестве (77 %). Просмотров фильмов или сериалов с семьей или второй половинкой интересен лишь 55 % опрошенных.

Главным критерием при выборе видов досуга является желание отдохнуть (80 % опрошенных) и возможность развлечься (75 %), о чем также может свидетельствовать и выбор фестивалей в качестве предпочитаемых для посещения мест. Такие критерии, как желание приобрести новые знания и получить эстетическое наслаждение, интересуют респондентов меньше всего (13 % и 8 %).

Также важно отметить, что 56 % опрошенных при выборе досуга опираются на такие важные критерии, как возможность не выходить из дома, цена (бесплатно или минимальная плата до 1000 рублей). И компьютерные/мобильные игры, и просмотр фильмов/сериалов подходят под эти критерии. Возможно, именно поэтому они пользуются такой популярностью среди современной молодежи.

Наименее востребованными видами досуга оказались посещение развлекательных мероприятий (24 % опрошенных) и общение с членами семьи (20 %). При анализе разных возрастных категорий различий в выборе досуга не выявлено.

На вопрос о частоте посещений культурно-досуговых учреждений 41,7 % респондентов ответили: «Раз в полгода», а 25 % указали, что никогда не посещали подобные заведения.

Стоит уточнить, что опрос проводился в 2020–2021 гг. Из-за ограничений массовых мероприятий, а также временного локдауна молодые люди г. Владивостока были вынуждены проводить свой досуг в одиночестве либо с друзьями дистанционно. Невозможность посещать общественные места уменьшает шанс на новые знакомства, но всё же не исключает его, так как и в онлайн-играх люди могут знакомиться, общаться, находить друзей и даже развивать романтические отношения. Более половины опрошенных в возрасте от 14 до 19 лет (57 %) нашли новых друзей в Интернете, при этом 30 % из них указали, что интернет-знакомство перешло в дружбу в реальном мире.

Заключение

Компьютерные игры популярны среди молодежи, так как позволяют в любое время не просто организовать досуг, устроить онлайн-встречу с друзьями, но и практиковать социальные и эмоциональные навыки. Чаще всего игры – самый быстрый и дешевый способ проведения досуга, доступный для всех возрастов и в любом месте. В условиях социальной изоляции лишь подобное проведение досуга способно компенсировать нехватку общения.

Цифровой мир – это сфера, в которой молодые люди чувствуют себя наиболее непринужденно и связаны со своими сверстниками. Конечно, беспокойство по поводу чрезмерного использования цифровых устройств молодыми людьми небезосновательно. Нынешние молодые люди, хоть раз испытавшие трудности в общении с реальными людьми, могут легко отказаться от дальнейших попыток наладить социальное взаимодействие со сверстниками. А неблагоприятные внешние обстоятельства, такие как коронавирусные ограничения и отсутствие возможности общаться вживую, могут способствовать уходу в виртуальный мир.

В идеале компьютерные игры не должны заменять личный опыт. В обычные времена игры должны быть дополнением к живому общению и другим формам социального взаимодействия. Тем не менее во время пандемии видеоигры открывают новые возможности для общения, особенно среди молодежи. Конечно, это не похоже на игры, в которые играли люди раньше, а способы социализации сильно изменились. Молодое поколение, находясь в потоке постоянных изменений и социальных потрясений, продолжает играть и общаться друг с другом. Использование игр в организации досуговой деятельности может способствовать повышению интереса среди молодого поколения к культурным учреждениям. При невозможности отказаться от виртуального мира его преимущества можно использовать в благих целях. Для того чтобы избежать или хотя бы минимизировать влияние современных технологий на процесс социализации, стоит уделять внимание организации досуга для молодого поколения как в онлайн, так и в реальной среде. Эта огромная работа должна проводиться совместно с родителями, педагогами и органами власти.

Литература

1. Бернштам Т.А. Молодежь в обрядовой жизни русской общины XIX – начала XX в. – Л.: Наука, 1988. – 279 с.
2. Герасимов А.В. Проблема социализации молодежи в информационном обществе: социально-философский аспект // Ученые записки Крымского федерального университета имени В.И. Вернадского. Философия. Политология. Культурология. – 2019. – Т. 5 (71), № 1. – С. 13–21.

3. Дюркгейм Э. Социология: ее предмет, метод, предназначение. – М.: Канон, 1995. – 352 с.
4. Иванов А.А., Иващенко Я.С. Аксиология формирования человека в традиционной культуре // Вестник Новосибирского государственного педагогического университета. – 2018. – Т. 8, № 6. – С. 236–249.
5. Коноплева Н.А. Организация социокультурных проектов для детей и молодежи: основы адаптации, социализации, инкультурации личности: учебное пособие. – М.: Юрайт, 2018. – 254 с.
6. Маскалянова С.А., Тафинцева Л.М., Данковцева О.А. Проблемы социализации современной молодежи // Гуманитарные исследования Центральной России. – 2019. – № 3 (12). – С. 93–101.
7. Морозов И.А., Слепцова И.С. Социорегулятивные функции игры в севернорусской крестьянской общине (XIX–XX вв.) // Мировоззрение и культура севернорусского населения / отв. ред. И.В. Власова. – М., 2006. – С. 244–290.
8. Нигматулина Г.А. Особенности процессов инкультурации российской молодежи на современном этапе: автореф. дис. ... канд. филос. наук: 24.00.01 / Казанский государственный университет культуры и искусств. – Казань, 2004. – 28 с.
9. Репринцева Е.А. Педагогика игры: теория, история, практика. – Курск: Изд-во Курск. гос. ун-та, 2005. – 422 с.
10. Слепцова И.С. Народные игры и использование их в воспитании // Русские народные традиции и современность. – М.: Наука, 1995. – С. 54–71.
11. Солдатова Г.У., Рассказова Е.И., Нестик Т.А. Цифровое поколение России: компетентность и безопасность. – М.: Смысл, 2017. – 374 с.
12. Федеральный закон «О молодежной политике в Российской Федерации» // Электронный фонд актуальных правовых и нормативно-технических документов. – URL: <https://docs.cntd.ru/document/573248507> (дата обращения: 02.12.2022).
13. Чуров В.И., Зубок Ю.А. Социология молодежи: учебник. – М.: Норма: Инфра-М, 2011. – 335 с.
14. Шангина И.И. Русские дети и их игры. – СПб.: Искусство-СПБ, 2000. – 296 с.
15. Herskovits M.J. Cultural anthropology. – New York: Knopf, 1955. – 569 p.

Статья поступила в редакцию 11.02.2022.

Статья прошла рецензирование 01.06.2022.

DOI: 10.17212/2075-0862-2022-14.4.2-470-481

THE GAME AS A CULTURAL FORM OF SOCIALIZATION AND INCULTURATION OF RUSSIAN YOUTH: HISTORY AND MODERNITY (ON THE EXAMPLE OF VLADIVOSTOK)

Vasileva, Ekaterina,

*Assistant of the Department of Design and Technology,
Vladivostok State University of Economics and Service,
41 Gogolya Street, Vladivostok, 690014, Russian Federation*

ORCID: 0000-0003-0243-9896

vasilyeva.e@vvsu.ru

Abstract

The article is devoted to the game as an important factor in the socialization and inculturation of children and youth. Game activity was considered a tool for the socialization of children in the 19th and 20th centuries. based on the analysis of historical sources, cultural-anthropological and sociological methods. Thanks to the works of such authors as Shangina I.I., Sleptsova I.S., and Bernshtam T.A., a conclusion is made about the role of the game as an important factor in the development of personal characteristics and values of young people of the past. Since ancient times, the game has been of great educational importance, reflecting the mentality, social system and worldview of the Russian people. In traditional Russian games and amusements, certain value orientations were manifested and formed, social ties were strengthened. Based on the historical method, an analysis of the problem of socialization and the transfer of cultural values to modern children and youth is presented in connection with socio-cultural transformations, changes in the forms and ways of transmitting culture. The characteristic features of modern young people are singled out: a tendency to refuse communication, preference for a virtual environment, problems of interaction with others. It also analyzes the environment that becomes the living space of young people, where they live, work, study and have fun, and where their worldview is formed. The purpose of the study was to analyze the significance of the game for today's youth as a form that ensures the entry of a developing personality into society and culture. A sociological study was conducted among the youth of the city of Vladivostok. The survey involved 1174 people aged 14 to 35 years. On the basis of the conducted sociological research, a conclusion is made about the gaming preferences of today's youth. The most interesting types of games according to the respondents were identified, the functions of games important for the respondents as a way of spending leisure time were identified. In conclusion, we see that although modern games are not similar to those that people played before, and the ways of socialization have changed, it is important to remember that these are not the main ways of communication and interaction of young people. Therefore, in order to avoid or at least minimize the impact of mod-

ern technologies on the process of socialization, it is necessary to increase the degree of attention of parents and educators at all levels of socialization and inculturation of the younger generation.

Keywords: game, gaming activity, socialization, leisure activities, youth, culture, education, cultural values.

Bibliographic description for citation:

Vasileva E. The Game as a Cultural Form of Socialization and Inculturation of Russian Youth: History and Modernity (On the Example of Vladivostok). *Idei i idealy = Ideas and Ideals*, 2022, vol. 14, iss. 4, pt. 2, pp. 470–481. DOI: 10.17212/2075-0862-2022-14.4.2-470-481.

References

1. Bernshtam T.A. *Molodezh' v obryadovoi zhizni russkoi obshchiny XIX – nachala XX v.* [Youth in the ritual life of the Russian village community of the 19th – early 20th century]. Leningrad, Nauka Publ., 1988. 279 p.
2. Gerasimov A.V. Problema sotsializatsii molodezhi v informatsionnom obshchestve: sotsial'no-filosofskii aspekt [The Problem of Socialization of Youth in the Information Society: Social and Philosophical Aspect]. *Uchenyye zapiski Krymskogo federal'nogo universiteta imeni V.I. Vernadskogo. Filosofiya. Politologiya. Kul'turologiya = Scientific Notes of V.I. Vernadsky Crimean Federal University. Philosophy. Political science. Culturology*, 2019, vol. 5 (71), no. 1, pp. 13–21.
3. Durkheim E. *Sotsiologiya: ee predmet, metod, prednaznachenie* [Les Règles de la méthode sociologique]. Moscow, Kanon Publ., 1995. 352 p. (In Russian).
4. Ivanov A.A., Ivashchenko Ya.S. Aksiologiya formirovaniya cheloveka v traditsionnoi kul'ture [Axiology of human formation in traditional culture]. *Vestnik Novosibirskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta = Novosibirsk State Pedagogical University Bulletin*, 2018, vol. 8, no. 6, pp. 236–249.
5. Konopleva N.A. *Organizatsiya sotsiokul'turnykh proektov dlya detei i molodezhi: osnovy adaptatsii, sotsializatsii, inkul'turatsii lichnosti* [Organization of socio-cultural projects for children and youth: Basics of adaptation, socialization, inculturation of personality]. Moscow, Yurait Publ., 2018. 254 p.
6. Maskalyanova S.A., Tafintseva L.M., Dankovtseva O.A. Problemy sotsializatsii sovremennoi molodezhi [The problems of modern youth socialization]. *Gumanitarnyye issledovaniya Tsentral'noi Rossii = Humanities Researches of the Central Russia*, 2019, no. 3 (12), pp. 93–101.
7. Morozov I.A., Sleptsova I.S. Sotsioregulyativnye funktsii igry v severnorusskoi krest'yanskoi obshchine (XIX–XX vv.) [Socioregulatory functions of the game in the Northern Russian peasant community (19th – 20th centuries)]. *Mirovozzrenie i kul'tura severnorusskogo naseleniya* [Worldview and culture of Northern Russian population]. Moscow, 2006, pp. 244–290.
8. Nigmatulina G.A. *Osobennosti protsessov inkul'turatsii rossiiskoi molodezhi na sovremennom etape*, Avtoref. diss. kand. filos. nauk [Features of the processes of inculturation of

Russian youth at the present stage. Author's abstract of PhD in Philosophy]. Kazan, 2004. 28 p.

9. Reprintseva E.A. *Pedagogika igry: teoriya, istoriya, praktika* [Pedagogy of game: Theory, history, practice]. Kursk, Kursk State University Publ., 2005. 422 p.

10. Sleptsova I.S. Narodnye igry i ispol'zovanie ikh v vospitanii [Folk games and their use in education]. *Russkie narodnye traditsii i sovremennost'* [Russian folk traditions and modernity]. Moscow, Nauka Publ., 1995, pp. 54–71.

11. Soldatova G.U., Rasskazova E.I., Nestik T.A. *Tsifrovoe pokolenie Rossii: kompetentnost' i bezopasnost'* [The digital generation of Russia: Competence and security]. Moscow, Smysl Publ., 2017. 374 p.

12. Federal'nyi zakon «O molodezhnoi politike v Rossiiskoi Federatsii» [Federal law “On youth policy in the Russian Federation”]. *Elektronnyi fond aktual'nykh pravovykh i normativno-tekhnicheskikh dokumentov* [Electronic fund of current legal and regulatory documents]. Available at: <https://docs.cntd.ru/document/573248507> (accessed 02.12.2022).

13. Chuprov V.I., Zubok Yu.A. *Sotsiologiya molodezhi* [Sociology of youth]. Moscow, Norma Publ., Infra-M Publ., 2011. 335 p.

14. Shangina I.I. *Russkie deti i ikh igry* [Russian children and their games]. St. Petersburg, Iskusstvo-SPB Publ., 2000. 296 p.

15. Herskovits M.J. *Cultural anthropology*. New York, Knopf, 1955. 569 p.

The article was received on 11.02.2022.

The article was reviewed on 01.06.2022.