

Народная игра как феномен инкультурации современного ребенка

Чернушевич В.А.

Московский государственный психолого-педагогический университет (ФГБОУ ВО МГППУ), г. Москва, Российская Федерация

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1401-5070>, e-mail: chernushevichva@mgppu.ru

В статье представлена теоретическая модель инкультурации в традиционной игре. Инкультурация трактуется как социальный механизм введения в традиционную культуру. Народная культура трактуется как форма существования (бытования) ценностей того или иного народа. Традиция представлена как использование культурных форм для передачи носителями культурных ценностей от поколения к поколению. Под традиционными ценностями России понимаются ценности христианские, прежде всего христианские законы отношений человека к человеку (самоотвержение, бескорыстие, милосердие). Традиционная игра понимается как культурная форма, в которой реализуется традиция, т.е. передача ценностей от их носителей. В модели инкультурации представлены основные этапы восхождения к ценностям традиционных отношений в традиционной игре: свободное принятие и выполнение правил; субъективная трактовка правил и реализация в их рамках индивидуальных потребностей и особенностей участников (игра для себя с учетом правил); игра ради Другого (игра по совести с учетом правил). Инкультурация признается эффективным способом профилактики и коррекции девиантного поведения. Основной проблемой распространения традиционной игры в образовательных учреждениях считаются сложившиеся в них субъект-объектные отношения, неприемлемые в традиционной игре.

Ключевые слова: традиция, культура, традиционная игра, традиционные ценности, счастье, культурная форма, инкультурация.

Для цитаты: Чернушевич В.А. Народная игра как феномен инкультурации современного ребенка [Электронный ресурс]. Психология и право. 2023. Том 13. № 3. С. 119–134. DOI:10.17759/psylaw.2023130309

Folk Game as a Phenomenon of Inculturation of a Modern Child

Vladimir A. Chernushevich

Moscow State University of Psychology & Education, Moscow, Russia

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1401-5070>, e-mail: chernushevichva@mgppu.ru

The theoretical model of enculturation in traditional game is presented. Enculturation is interpreted as a social mechanism of introduction into traditional culture. Folk culture is interpreted as a form of existence (existence) of values of this or that nation. Tradition is presented as the use of cultural forms for the transmission of culture (cultural values) from generation to generation. Traditional values of Russia are understood as Christian values, first of all, the Christian laws of man's attitude to man (selflessness, selflessness, mercy). Traditional game is understood as a cultural form in which tradition is realized, i.e. the transfer of values from their bearers. The model of enculturation presents the main stages of ascent to the values of traditional attitudes in the traditional game: free acceptance and implementation of the rules; subjective interpretation of the rules and realization within their framework of individual needs and characteristics of the participants (playing for oneself taking into account the rules); playing for the sake of the Other (playing according to conscience, taking into account the rules). Enculturation is recognized as an effective way to prevent and correct deviant behavior. The main problem of spreading the traditional game in educational institutions is considered to be the subject-object relations that are not acceptable in the traditional game.

Keywords: tradition, culture, traditional play, traditional values, happiness, cultural form, enculturation.

For citation: Chernushevich V.A. Folk Game as a Phenomenon of Inculturation of a Modern Child. *Psikhologiya i pravo = Psychology and Law*, 2023. Vol. 13, no. 3, pp. 119–134. DOI:10.17759/psylaw.2023130309 (In Russ.).

Введение

Многолетний опыт наблюдения за динамикой отношений детей при проведении с ними фольклорных игр [23] и последующее наше экспериментальное исследование [4; 16; 17], а также работы других исследователей [7; 12; 14; 24; 25; 26] показали широкое проблемное поле для использования игры и одновременно эффективность применения традиционной игры в коррекционно-профилактической работе, направленной на развитие социально-коммуникативных навыков, коррекцию и профилактику отклоняющегося поведения.

Об особенностях условий осуществления традиционной игры мы писали ранее (это, прежде всего, ценность процесса игры, свобода входа и выхода из игры, равенство участников относительно правил, особый рамочный характер правил, не мешающий проявлению индивидуальности) [16, с. 30]. Однако остался не выясненным механизм влияния культурной традиции в игре на состояние детей, осталась непонятной причина трудностей распространения такой эффективной практики в дошкольных образовательных учреждениях. Осталось непонятным, почему простые, общедоступные тексты игровых правил не реализуются практически [17].

Различия в успешности использования игр различными группами ведущих (заводящих) игру, позволили выдвинуть гипотезу о том, что решающее значение в игре имеют не правила, представляющие собой лишь культурную форму (условие реализации культурных ценностей), а ведущие (заводящие) игру носители традиционных ценностей. Так появилось предположение о том, что важно не ЧТО играть, а КАК играть, какие культурные ценности в игре предлагаются участникам.

Обоснование и проверка гипотезы потребовали построения модели действия традиционных культурных ценностей в традиционной игре с привлечением таких понятий, как «тради-

ционная культура», «традиция», «традиционные ценности», и обнаружения на примерах конкретных игр онтологичности построенной модели, ее прогностичности при управлении свободной игрой.

Инкультурация как введение в культурную традицию

О ценностных смыслах человеческой жизни известно со времен Аристотеля. Высшим благом человеческой жизни им определено счастье, порожденное особым отношением человека к человеку. Аристотель назвал это отношение нравственным поступком, именно при его совершении рождается это ценнейшее переживание [2, с. 67—77]. Психологи подтверждают, что этот вид переживания, в отличие от радости-удовольствия не зависит от внешних условий и определяется внутренними ценностными установками человека [11] и реализацией их в поступках.

Естественно, что разные человеческие сообщества, осознавая смысл этой ценности, создавали условия их сохранения, воспроизводства — создавали уклады жизни, обычаи, ритуалы, регламентирующие отношения человека с человеком в различных ситуациях. Совокупность этих норм приобретает статус культурных форм, а культурные формы, реализованные носителями культурных ценностей, составляют культуру того или иного народа. С этими соображениями согласуется понятие культуры. Согласно ему цель культуры, «...соответствующая высшему назначению разума», — сделать всех людей счастливыми (*эвдемоническая концепция культуры*, которую мы разделяем) [9]. Соответственно культурные формы служат этой цели и только этим оправдано их хранение и воспроизводство. Они создают условия трансляции найденного культурного опыта (опыта реализации высших ценностей) от поколения к поколению.

Каков же ценностный смысл нашей традиционной культуры?

До революции 1917 года ни у кого не вызывало сомнения то, что традиционная культура русского народа суть христианская. В настоящее время это не так очевидно, и Указом Президента Российской Федерации от 9 ноября 2022 г. № 809 «Основы государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей» подтверждается, что «...особая роль в становлении и укреплении традиционных ценностей принадлежит православию» (ст. 6), а к одним из основных способов воздействия деструктивных идеологий названо культивирование эгоизма (ст. 14) [18]. С этой проблемой, как мы обнаруживаем, и ведется работа в традиционной игре.

В христианской традиции основным законом отношений между людьми, идеалом является Закон Божий, главная заповедь которого — заповедь любви. Закон этот, развернутый в заповедях блаженства, однозначно указывает на источник счастья-радости, воплощая идею о высшем благе человека — человеческом счастье: блаженны нищие духом, блаженны чистые сердцем, блаженны милостивые, блаженны миротворцы (Мф.5:3-12). То есть носители традиционной культуры в отношениях к людям — *негордые, искренние, милосердные, уважительные к другим и способные возбуждать такое же отношение в других людях*. Во времена новой эры об этих ценностях говорили и философы (категорический императив Канта: желай другому, чего желаешь себе), и психологи, определявшие возможность духовного со-бытия «в той отдаче себя друг другу без остатка, которую мы называем любовью» (В. Франкл) [20, с. 95].

Традиция, по понятию, объединяет в себе воспроизводство культурной формы и культурных ценностей, для трансляции которых эта форма выработана в определенных исторических условиях [10]. В традиции культурная форма всего лишь создает условия передачи цен-

ностей от поколения к поколению, и носители ценностей используют ее для передачи ценностей новому поколению.

Традиционная игра, таким образом, представляет собой, с одной стороны, культурную форму, выработанную столетиями совместной жизни (правила игры с возможными вариациями), а с другой стороны — живую традицию, явление культуры, когда носители традиционных ценностей реализуют их в игре, как культурной форме, и делятся ими с другими участниками.

Культура и культурная форма традиционной игры

Обратим внимание на сюжеты традиционных игр, которые мы используем в своей игровой практике. «Коза пошла по лесу, искать себе принцессу». Коза скачет, дрыгает ножками, хлопает ручками... («Коза»). Коршун неотвратимо ловит детей, превращая их в коршунов («Коршун»). Ворон Иван Петрович, таскает цыплят у хозяйки («Ворон И.П.»), Тетера водит за собой птенцов, оставляя самых умных в воротцах («Тетера»), «Салки», «Прятки» и их модификации. Как здесь представлена КУЛЬТУРА, функция которой делать детей счастливыми, вытеснять, замещать опыт девиантного поведения? Как в этих сюжетах представлена традиционная культура?

По нашему мнению — никак! В данных сюжетах представлена только традиционная игровая форма, сюжеты игры в их большом разнообразии, зависящем от места, условий происхождения и бытования того или иного сюжета в игре.

Однако счастье-радость как продукт культуры рождается в игре! Хотя и не всегда, и не у каждого ребенка. От чего это зависит? Как традиционная культура все-таки действует в традиционной игре? Как она там представлена? Мы понимаем, что игровые сюжеты не являются определяющими в появлении переживания счастья. Оно зависит от внутренних нравственных установок участников игры, и опыт это подсказывает. Например, всем известную игру «Третий лишний» можно сыграть так, что самые слабые окажутся загнанными и будут думать о мести, а сильные будут злорадствовать. Каковы же должны быть внутренние установки участников, чтобы игра стала явлением традиционной культуры?

Л.С. Выготский в своих исследованиях игры обращал внимание на два плана существования в ней участников — мнимого и реального [5]. В традиционной игре мнимому плану соответствует игровой сюжет, а реальному плану — реальные взаимоотношения участников игры относительно воплощения игрового сюжета. Именно в этом реальном плане и воплощаются традиционные ценности, не предписанные сюжетом игры, а привносимые представителями традиционной культуры. Вовлекая в традиционные игры детей, мы являем им примеры поступков, свойственных нашей традиционной культуре.

Исследуя динамику состояния ребенка на игровой площадке, мы убедились в том, что атмосфера игры, создаваемая ее носителями, на определенной фазе становления игры приводит ребенка к переживанию счастья-радости, что и предполагается изначально традиционной культурой. Причем источником радости является реализованная возможность самоотвержения, сочувствия, сострадания, сорадования и как результат — переживания состояния со-бытия в игровой ситуации вместе со всеми участниками. В контексте коррекционно-профилактической работы с девиантным, отклоняющимся поведением это выглядело как отказ ребенка от эго установок, характерных для современных детей, как смещение, по А.А. Ухтомскому, доминанты на Другого [19, с. 150].

Детализация механизма инкультурации возможна при рассмотрении действия культурных форм и культурных ценностей на участников в конкретной игре. Рассмотрим это на приме-

рах известных игр, используемых нами в игровой практике [23]. Можно показать прохожде-ние новичком трех фаз игры (можно сказать — фаз инкультурации) на всем известной игре «Салки» и фрагменте диалога в игре «Коршун» (описание приведенных здесь игр в [16, с. 29]).

Внешне смысл игры «Салки» состоит в том, чтобы водящий догнал и коснулся кого-то из игроков, тем самым передав ему роль водящего. Однако достаточно ли выполнения этого правила для реализации культурного смысла игры? Все игроки различаются по своим физическим данным, т. е. не находятся в равных условиях по отношению к правилам игры, но включаются в нее на равных! И игра может пойти так, что слабейший будет вечной салкой на злую потеху остальным, получившим возможность показать свое превосходство (такие варианты начала игры случаются). И в таком варианте развития событий мы имеем насилие и агрессию сильных над слабыми, это кажется естественным и соответствует правилам игры. Игра превращается в издевательство, когда реализующийся тип отношений — «все против всех». И это не соответствует традиционной культуре. Кто свободно принимает решения о характере отношении? Участники. То есть сама игра, ее правила еще не являются достаточными для возникновения культурных отношений в прямом смысле этого слова. Необходимым условием трансляции культуры становится наличие в игре достаточного количества носителей культуры. *Именно они, используя условия игры, задаваемые правилами, превращают отношения в игре в традиционные и игру делают традиционной.* То, что игра пошла не так, быстро становится очевидным и для измученного водящего, и для многих других. Игра может вообще прекратиться, если нет представителей традиции, но в реальной игровой ситуации они, как правило, находятся и меняют ситуацию противопоставления слабых и сильных на ситуацию общения равных. То есть они должны *уровнять* естественные способности участников своим поведением, показать, что игра — не конкурентная борьба за первое место, а ценен для участников именно *процесс* общения в игре, способность каждого подыграть другому, погоняться за ним или убежать от него, учитывая его индивидуальные способности. Традиционная игра — это радостное общение, где нет победителей.

Что должно произойти в игровом событии для восстановления его культурного статуса? Кто-то, самый совестливый из участников (обладающий ценностями традиционной культуры), берущий на себя ответственность за игру, должен пошалить (нарушить формально правильный ход игры), поддаться и принять на себя роль салки, переняв ее от слабого. Это делается для спасения водящего (по совести, из-за сочувствия), причем делается это так, что водящий и остальные игроки принимают это не как действие более сильного, унижающее достоинство слабого, а как успех слабого и оплошность сильного. Если это кто-то сделал, то в одно мгновение атмосфера в игре меняется. Явным образом такое событие происходит, когда в «Салки» подростков включается малыш и вся компания старается обеспечить его участие на равных за счет самоограничения своих беговых ресурсов в отношениях с ним, при этом сохраняя эти ресурсы в отношениях с равными. И игра только тогда состоится по существу, когда участники смогут включить этот режим самоограничения, регулятором которого будет учет возможности другого играть по правилам на равных. То есть концептуальное требование равенства участников в игре (оно вытекает и из миротворческого смысла традиционной культуры) возможно только за счет понимания, сочувствия, самоограничения с учетом возможностей других участников. Подчеркнем — безусловного, бескорыстного самоограничения, не продиктованного внешними правилами, а определяемого именно внутренней, ценностной установкой. Игра по правилам переходит в игру по совести (с сохранением правил). Поэтому важным является наличие в игре носителей традиционной культуры, так как именно

они, используя игру как культурную форму, создают ситуацию сообщества равных, сопровождающуюся переживанием радости от этого совместного, активного и мирного со-бытия. Тут мы и наблюдаем феномен воспитания средствами традиционной культуры, заражения личным примером, актуализации духовного Я участников, обусловленного переживаниями чувства счастья-радости, свойственного состоявшейся традиционной игре, нравственному поступку в ней. На тесную связь культуры и жизни в нравственном поступке обращал внимание М.М. Бахтин [3].

Вторая игра, фрагмент которой взят нами для анализа — «Коршун».

Ребенок не знает слов и правил, но входит в игру, соглашается принять в ней участие вместе со всеми знающими, знакомыми с игрой и не знакомыми. После первого кона он попадает к первому коршуну и садится с ним в круг, тоже становясь, пока формально, коршуном. Он видит диалог, в котором опытные игроки проговаривают слова, обращая их к детям, окружающим коршунов, вопрошая коршунов: «коршуны, коршуны, что вы делаете?», опытный игрок отвечает со смыслом «ямку рою» и показывает соответствующее движение, интонацией добавляя «разве не видишь!».

Плавность, четкость диалога с демонстрацией соответствующих ему движений (ямку рою, денежку ищу,..) позволяет новичку понять его смысл и включиться в диалог с детьми в кругу.

Обычно первая фаза вхождения в игру завершается тем, что дети, поняв слова диалога, а он каждый раз ведется в новом составе (коршунов в каждом кону прибавляется), начинают его воспроизводить, каждый сам по себе, делая все формально правильно, но автономно в группе коршунов. Признак освоения первой фазы — правильность, функциональность беседы, правильность слов и движений (вот я, а вот роль, я делаю, что положено в ней делать и как положено!). Признак освоения игры во второй фазе — индивидуализированность существования ребенка в группе коршунов. Ребенок, поняв смысл действия, выполняет его самостоятельно и начинает проявлять свою индивидуальность, не формально выполнять правила, а играть, шалить, по-своему расставлять акценты в диалоге (Я коршун, Я ямку рою...). Например, очень интенсивно начинает рыть ямку, выразительно хвастаться найденной денежкой, т. е. эмоционально включаться в роль, демонстрируя свое личное отношение к происходящему. Но основной ресурс для перехода на третью фазу игры (игра для Другого), совместность — это говорение в диалоге. Сначала совместно хором не получается, да никто и не стремится к этому, этому мешает установка на то, «как хочу, так и говорю». Чтобы помочь коршунам стать «вместе» опытный игрок показывает, как это может быть, создает это «вместе» в группе коршунов следующим образом. Прислушивается к кому-то из коршунов и входит с ним в унисон, в совместное говорение, помогает ему звучать громче, увереннее, ярче, старается добиться ответной реакции ребенка, принятия им этой поддержки, старания тоже услышать партнера и удерживать контакт. Уже вдвоем они обращают внимание на третьего коршуна и повторяют присоединение. Именно здесь, в этом фрагменте игры дети входят в третью ее фазу — игру для Другого, получают ответ на свое внимание, принятие и соответственно переживание радости от совместного действия. Так постепенно все коршуны становятся единым целым с нарастающей численностью, перерывом на погоню за новыми коршунами и возвратом к диалогу с детьми в кругу, число которых убывает от кона к кону. Умелые ведущие (условно ведущие, поскольку в этой игре ведущих и водящих нет), как адепты культуры, таким образом передают детям опыт совместного и в этом смысле культурного проживания диалога в игре, со-бытия в диалоге, со-бытия в движениях во время диалога, в говорении, в эмоциональных состояниях без утраты проявления индивидуальности каждого кор-

шуна — безоценочного сопребывания. Аналогично содействуют участию в игре опытные участники с представителями другой стороны диалога — с детьми в кругу.

На этом фрагменте становящегося игрового со-бытия мы показываем фазы становления игры: формальное понимание и принятие правил, смысловое эмоциональное принятие правил с индивидуальным их воплощением и отношением к ним, совместное проживание игровой ситуации (со-бытийная фаза игры). Мы обратили здесь внимание только на один фрагмент игры (диалог коршунов и детей), но таких и более сложных ситуаций в игре много — это и совместное ведение хора вокруг коршунов и совместная ловля коршунами детей и совместное пение. То есть традиционная игра как культурный феномен достаточно сложна и требует от участников времени на ее освоение, именно как культурной традиции, освоение ее культурных ресурсов, которые могут остаться и не замеченными, и не освоенными, если в игре нет достаточного количества участников, ими владеющих. Тогда игра просто превращается в «ловишки», диалог и хор не обретает своего культурного смысла, главным действием становятся групповые догонялки. В них есть свои культурные ресурсы, также могущие остаться не освоенными.

На вышеприведенных примерах можно увидеть, что в игре на каждой ее фазе важна не сама роль, формальное ее исполнение, а воплощение в ней ценностного смысла, реально определяющего отношения участников в игре. Специалисты обычно обращают внимание на специфику второй фазы игры, включающую «вызов» (Л.И. Эльконинова [27]), преодоление (Н.Н. Чупракова [24]), предусмотренные сюжетными целями игры, ее правилами (найти, спрятаться, поймать, убежать, опередить).

Фактически в игре с помощью ролевых условностей обыгрываются все человеческие отношения. Об этом свидетельствует богатейший спектр эмоций, манифестирующих возникающие отношения участников [22]. Именно здесь, в этих отношениях участников могут проявиться все их нравственные качества. На самом деле участники приходят в свободное игровое пространство с желанием пошалить, проявить себя, именно в этой шалости показать себя другому, быть понятому, принятому и ответить взаимностью; «первый основной признак игры: она свободна, она есть свобода» [21 с. 32]. Свобода в игре дает каждому участнику возможность быть в игре и игроком, и постановщиком игры. Каждый кон сопровождается смелой ролью, игра вновь и вновь рождается, становится по согласию участников. Роли в игре лишь повод войти во взаимодействие и взаимоотношения с Другим. Это можно понять из вышеприведенных примеров игровых событий.

Обсуждение феномена традиционной игры и его значения

Изучая динамику ситуаций в игре в рамках модели инкультурации, удалось проследить развитие мотивации детей, привлекаемых в традиционную игру. В каждой фазе игры реализуется определенный мотив, и в зависимости от индивидуальных особенностей участника каждый может проходить эти фазы индивидуально.

Первый этап (первая фаза игры) — мотивация, в основе которой лежит естественная неудовлетворенная физиологическая потребность детей в физической активности. Ради этого дети включаются в предложенные им правила (бегать, прыгать, кричать, ползать). Здесь, счастье-удовольствие — от удовлетворения этой потребности.

Второй этап (вторая фаза игры) — потребность в самореализации, самопроявлении, демонстрации своих возможностей и особенностей, своего характера перед другими участниками. Ради этого участники готовы потерпеть друг друга, уступить друг другу в игре. Здесь, счастье-удовольствие — от удовлетворения потребностей собственного Я.

И третий этап (третья фаза игры) — удовлетворение потребности в общении, переживание чувства общности с другими участниками, бескорыстного содействия удовлетворению вышеуказанных потребностей других участников. Здесь, чувство счастья-радости — от переживания общности, чувства МЫ с другими.

В каждой фазе игры имеются ресурсы в работе с девиантным поведением, поскольку нормообразное поведение в игре, в которую ребенок включается по собственному желанию, является условием реализации всех его естественных потребностей.

Считаем важным соотнести наши выводы о значении традиционной игры как средства инкультурации с представлениями других исследователей.

Очень точно об игре как феномене культуры писал И. Хейзинга: «Истинная, чистая игра сама по себе выступает как основа и фактор культуры» [21, с. 28], «...она устанавливает порядок, она сама есть порядок. В этом несовершенном мире, в этой сумятице жизни она воплощает временное, ограниченное совершенство» [21, с. 35]. Об этом мы говорим, когда замечаем, что детям в игре удалось выйти на третью фазу совершенных отношений общности, со-бытия, соответствующих традиционной культуре и порождающих переживание счастья [16].

Мы согласны с учеными и практиками многих стран в том, что проблемы общения, взаимоотношения людей — самые важные проблемы нашего времени. Именно в традиционной игре многие исследователи видят культурные ресурсы для решения этих проблем. В кратком отчете об исследовании в Испании, посвященном традиционным играм (изучено более 500 традиционных игр), делается вывод: «Научиться жить вместе, укротить агрессивность, воспитывать устойчивость, научиться конкурировать и не сравнивать себя с другими — ценности, представляющие максимальный интерес для общества 21 века» [29, с. 1]. По мнению исследователей, традиционные игры по своей природе обеспечивают и культурные основания, и реализацию их в опыте совместной жизни, т. е. в отношениях, обеспечивают межличностный контакт, «...который формирует миниатюрные сообщества, наполненные эмоциональным смыслом» [29, с. 1]. В нашем опыте такие культурные сообщества (детские, детско-родительские) складываются, если игра состоялась, т.е. когда носители традиционной культуры смогли донести ее до участников как основу со-бытия.

Авторы отмечают, что «...включение в игру является не... просто моделированием смыслового поля взрослой деятельности, а свободным обращением с его содержанием» [1, с. 141], что «...дети с самого раннего возраста могут стать активными носителями культурных ценностей», при условии культурологической компетентности взрослых, создающих для детей необходимые социокультурные условия [12, с. 1; 26, с. 121]. На то, что ключевым элементом в реализации потенциала народной культуры является этнокультурная компетентность педагогов, воспитателей, также обращают внимание отечественные исследователи Н.В. Еремина [7, с. 10—11] и Н.А. Каратаева [8, с. 58]. Последнее подтверждает наш тезис об особом значении в игре носителя культуры, созидающего игру как явление культуры, средство *инкультурации*, что очень важно для современных детей, не имеющих естественной игровой среды, традиционно обеспечивавшей инкультурацию.

Исследователи традиционной игры полагают, что игры задают культурно-историческое пространство на территориях проживания, являются формой реализации традиции (передачи культурного смысла от поколения к поколению) [30], способствуют универсальному диалогу между людьми [28, с. 1]. Игры являются «процедурами, которые служат для фиксации индивидуальной и коллективной идентичности, это методы субъективизации и индивидуальной идентичности, в которых игра означает отношение к другим членам сообщества» [29, с. 8].

В Индонезии считают, что традиционные игры имеют решающее значение для защиты и сохранения культурных ценностей, на которых строится сотрудничество и знакомство между людьми [34, с. 1].

Исследование роли игр в улучшении обучения младших школьников проводилось в Карадже (Иран). Обращается внимание на то, что развитие персонажа достигается за счет эволюции характера игры [37, с. 5]. Мы обозначили это как фазы становления игры.

То, что характеризуем мы в игре как ведущее переживание — радость, отмечают большинство исследователей [29; 33; 34].

Особый интерес вызывает исследование доступа к культурным смыслам, передаваемым в традиционной игре (на примере одной из известных традиционных игр Европы «Прикованный медведь»). Исследование показало, что этот доступ есть и реализуется через эмоциональное переживание при наблюдении или участии в играх, что делает игры «агентами инкультурации», иллюстрирующими ценности и символы, лежащие в основе указанной культуры [31, с. 8].

То значение, которое традиционные игры имеют для защиты и сохранения культурных ценностей, привело к признанию традиционных игр частью нематериального культурного наследия [36], к созданию международных организаций, таких как Европейская ассоциация традиционных видов спорта и игр (European Traditional Sports and Games Association (ETSGA/AEJeST)) и Международная ассоциация игры — International Play Association (IPA), а также региональных объединений, таких как Историческая ассоциация штата Техас, накапливающих, изучающих и распространяющих традиционные игры [31].

Особая забота об игре вызвана не только ее культурной ценностью, но и отсутствием условий для свободной, прежде всего детской, традиционной игры, зафиксированного во всех странах. «Согласно исследованиям, проведенным сотрудниками IPA в разных странах мира, игра детей часто находится в кризисном состоянии — отмечается недостаточность мест и времени для игры детей, перегруженность трафиком в городах, гиперпротекция взрослых в организации детских активностей, нивелирование роли игры в развитии и жизни человека различными социальными институтами — от семьи и школы до правительства страны» [15]. Об этом же говорят исследования последних лет специалистов из Индонезии. По их мнению, с которым во многом мы согласны, дети и подростки стали отказываться от традиционных игр по четырем основным причинам. Во-первых, не хватает знаний о традиционных играх. Во-вторых, отсутствуют игровые площадки, где бы дети могли свободно играть (особенно это характерно для городов). В-третьих, — это сложность создания игровой группы в городских условиях. Четвертая причина — преобладание «игровых» технологий, которые быстро развиваются, особенно в секторе онлайн-игр [35], ориентированных не на традиционную культуру, а на культуру потребления эмоций.

Выводы

Нам представляется, что мы ответили на главные вопросы нашего исследования — каков механизм действия традиционной культуры посредством традиционной игры как культурной формы на поведение ребенка и в чем проблемы инкультурации в образовательных учреждениях.

Носители культуры используют игровые сюжеты, представленные традиционными играми для реализации в них традиционных ценностей, вытесняющих формы поведения, человеческих отношений, не соответствующих традиционной культуре и собственно божественной природе человека. Стремление к счастью, к переживанию счастья-радости в игре, обуслов-

ленное традиционными ценностями отношений в игровых ситуациях, является целевым мотивом воспитательной и коррекционно-профилактической работы в игре. В традиционной игре особым образом ведется работа с девиантным, отклоняющимся поведением. В ней создаются условия *свободного* совершения нравственных поступков, и радостный опыт сочувствия, сопереживания, содействия вытесняет, замещает опыт ненадлежащего поведения ребенка и подростка.

Трудности использования традиционной игры в работе с детьми в образовательных учреждениях обусловлены системой формальных, субъект-объектных отношений участников образовательного процесса. Такие отношения не соответствуют традиционным культурным ценностям, реализация которых предполагается в традиционной игре как инструменте инкультурации. Почему многие пытаются использовать игру в учебном процессе, интуитивно понимая, что игровая атмосфера мотивирует детей к активности? Как нам ясно из вышеизложенного, игру привлекают как культурную форму, которая может задать определенный тип отношений участников (свободы, равенства и возможности проявления индивидуальности), и для учеников, и для педагога, — отношения культурные в определенном нами выше смысле. Эти отношения являются ценностью человека и в рамках этих отношений, в их контексте эффективно выстраивается учебная деятельность. Однако не всегда удается игру превратить в реальное явление культуры, прежде всего из-за того, что педагоги не готовы к ней, не являются носителями игровой культуры, являясь предметниками, сторонниками директивных отношений и не могут ввести в эту культурную форму детей, создать игровую атмосферу в детской учебной группе. Игра не может состояться. В силу этих трудностей ресурсы игры остаются не оцененными специалистами, особенно психологами, хотя обращение к ресурсам традиционной культуры объявлено государственной политикой. Одним из путей решения проблемы отношений детей и взрослых в организациях образования и социальной защиты может быть использование восстановительной программы «Круги сообщества», где практика взаимоотношений особым образом выстраивается через создание социальной детско-взрослой среды, для которой, как и для традиционной игры, характерны отношения доверия, равенства, доброжелательности [13].

Одновременно нам удалось показать, что во многих странах, представители традиционной культуры осознают процесс утраты традиций, понимают значение традиционной культуры и традиционной игры для сохранения и нормализации человеческих отношений в разных сферах общественной жизни.

Во всем мире есть похожее понимание ценностей традиционной игры как приносящей радость, чувство общности, дружбы, чувствительность к Другому, благодаря наличию общей основы в традиционных играх и культурах, обеспечивающей выживаемость народа как особой общности. Поэтому может быть перспективным использование традиционной игры как предмета культурного обмена, знакомства с разными традициями, вероятно, обладающими одной культурной основой, что могло бы способствовать лучшему взаимопониманию и нормализации отношений между разными народами.

Заключение

Мы рассмотрели этапы развития мотивации детей, привлекаемых в традиционную игру. В каждой фазе игры реализуется определенный мотив, и в зависимости от индивидуальных особенностей участника, каждый может проходить эти фазы индивидуально. Такое понимание происходящего в игре может помочь инициировать и поддерживать игру.

Сложность недирективного регулирования всего многообразия отношений в игре, возникающих в ходе ее движения к третьей фазе, обуславливают трудности использования ее педагогами и воспитателями. В дальнейших исследованиях предполагается специальное рассмотрение стратегии и тактики участия в игре представителей традиционной культуры, в особенности проработка рефлексивной составляющей игровой практики, до сих пор считавшейся неуместной в традиционной игре, как снимающей непосредственные эмоциональные реакции — индикаторы непроизвольно возникающих отношений, гасящей игровую установку участников, переводящую ее в деятельностный план и лишаящую игру всех ее принципиальных преимуществ (прежде всего свободы, непредписанности нравственного поступка). Предполагается продолжить полевые исследования бытования народной игры, начатые ранее [22] для выявления современной городской фольклорной игры, игры, выдержавшей испытание городской средой (самые стойкие игровые культурные формы, объединяющие детей в ватаги). Это поможет оптимизировать игровой репертуар для освоения его специалистами, решающими задачу возвращения традиционной игры в пространство современной жизни и профессиональной работы.

Человек — социальное существо. Каждый хочет, чтобы его заметили, услышали, поняли, приняли, отнеслись к нему с уважением и любовью. Однако не каждый понимает, что это зависит только от него самого, условием этого является его отношение к Другим со вниманием, уважением и любовью. Именно принятие этого правила дает человеку чувство свободы и счастья. Этому отношению учит традиционная игра, поскольку это и является содержанием традиционной (христианской) культуры, а инкультурация есть путь к счастливой совместной жизни.

Литература

1. *Абраменкова В.В.* Социальная психология детства. М.: Пер Сэ, 2008. 431 с.
2. *Аристотель.* Никомахова этика // Аристотель. Сочинения: В 4 т. Т. 4. М.: Мысль, 1983. С. 53—295.
3. *Бахтин М.М.* К философии поступка // Философия и социология науки и техники / Под ред. И. Фролова. М.: Наука, 1986. С. 80–160.
4. *Валевич А.А., Куприянова Е.А., Тюмина Н.С., Чернушевич В.А.* Исследование уровня социально-коммуникативного развития дошкольников (эффективность программы «Сила народной игры» (Folkskills)) [Электронный ресурс] // Вестник практической психологии образования. 2021. Том 18. № 3. С. 18–30. doi:10.17759/bpre.2021180302
5. *Выготский Л.С.* Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Альманах Института коррекционной педагогики. 2017. № 28. Вып. 1.
6. *Григорьев В.М.* Этнопедагогика игры // Традиционная культура. 2000. Том 1. № 1 (1). С. 99–106.
7. *Еремينا Н.В.* Реализация педагогического потенциала традиционной народной культуры субъектами образования в современном мегаполисе: Автореф. дисс. ... канд. пед. наук. М., 2014. 26 с.
8. *Каратаева Н.А.* Отношение педагогов дошкольных образовательных организаций к хороводной культуре: результаты эмпирического исследования // Вестник Шадринского государственного педагогического университета. 2018. № 2 (38). С. 57–61.
9. *Культура* // Большая советская энциклопедия: В 30 т. Т. 13. М.: Советская энциклопедия, 1970–1981. 1770 с.

10. *Левада Ю.А.* Традиция // *Философская энциклопедия: В 5 т. Т. 5. М., 1970.*
11. *Леонтьев Д.А.* Счастье и субъективное благополучие: к конструированию понятийного поля [Электронный ресурс] // *Мониторинг общественного мнения: Экономические и социальные перемены.* 2020. № 1 (155). С. 14–37. doi:10.14515/monitoring.2020.1.02
12. *Москвина И.В., Каратаева Н.А.* Педагогический потенциал русских народных игр и хороводов в развитии культурной идентичности у детей дошкольного возраста // *Мир науки. Педагогика и психология.* 2019. Том 7. № 5.
13. *Путинцева Н.В.* Консилиум / Совет профилактики в формате восстановительной программы «Круг сообщества» в центрах содействия семейному воспитанию // *Вестник восстановительной юстиции.* 2023. № 17. С. 73–75.
14. *Рубан О.В., Белопольская Н.Л.* Развитие игрового взаимодействия у дошкольников с расстройствами аутистического спектра методом «Хороводные игры» // *Альманах Института коррекционной педагогики.* 2017. № 28. Вып. 1.
15. *Смирнова Е.О., Соколова М.В., Котляр И.А.* Отчет о XIX всемирной конференции Международной ассоциации игры (International Play Association (IPA)) [Электронный ресурс] // *Культурно-историческая психология.* 2014. Том 10. № 2. С. 105–109. URL: https://psyjournals.ru/journals/chp/archive/2014_n2/70026 (дата обращения: 22.07.2022).
16. *Теплова А.Б., Чернушевич В.А.* Аксиологический и методологический анализ народных игр [Электронный ресурс] // *Психолого-педагогические исследования.* 2021. Том 13. № 4. С. 22–38. doi:10.17759/psyedu.2021130402
17. *Теплова А.Б., Чернушевич В.А., Чупракова Н.Н.* Проблемы внедрения фольклорной игровой практики как коррекционно-профилактического ресурса (результаты и перспективы экспериментальной работы) [Электронный ресурс] // *Психология и право.* 2020. Том 10. № 2. С. 64–77. doi:10.17759/psylaw.2020100206
18. Указ Президента Российской Федерации от 9 ноября 2022 г. № 809 «Основы государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей» [Электронный ресурс] // *Официальный интернет-портал правовой информации.* URL: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202211090019> (дата обращения: 02.07.2023).
19. *Ухтомский А.А.* Доминанта. СПб: Питер, 2002. 448 с.
20. *Франкл В.* Человек в поисках смысла. М.: Прогресс, 1990. 368 с.
21. *Хейзинга Й.* Homo ludens. Человек играющий. СПб: Издательство Ивана Лимбаха, 2011. 416 с.
22. *Чернушевич В.А.* Экспериментальное исследование психоэмоциональных ресурсов народных игр (фольклора) [Электронный ресурс] // *Психология и право.* 2014. Том 4. № 1. С. 25–34. URL: https://psyjournals.ru/journals/psylaw/archive/2014_n1/68310 (дата обращения: 14.07.2022).
23. *Чернушевич В.А., Куприянова Е.А., Бобрышова Е.И.* Народная игровая культура как средство формирования норм общения в детском возрасте [Электронный ресурс] // *Психология и право.* 2016. Том 6. № 2. С. 93–106. doi:10.17759/psylaw.2016060207
24. *Чупракова Н.Н.* Игровая технология преодоления как профилактика социальных рисков с целью обеспечения безопасного развития детей и подростков в современных условиях // *Коченовские чтения «Психология и право в современной России». Сборник тезисов участников Всероссийской конференции по юридической психологии с международным участием.* М.: МГППУ, 2018. С. 213–215.

25. Чухланцев Ю.С., Чиркина Р.В., Курприянова Е.А. Социальный остракизм и склонность к девиантному поведению подростков [Электронный ресурс] // Вестник практической психологии образования. 2021. Том 18. № 4. С. 22–29. doi:10.17759/bpre.2021180402
26. Шереметьева М.А. Детская игра как фактор инкультурации и формирования социокультурной идентичности [Электронный ресурс] // Общество: философия, история, культура. 2020. № 8 (76). С. 118–122. doi:10.24158/fik.2020.8.24
27. Эльконина Л.И., Бажанова Т.В. Форма и материал сюжетно-ролевой игры дошкольников [Электронный ресурс] // Культурно-историческая психология. 2007. Том 3. № 2. С. 2–11. URL: https://psyjournals.ru/journals/chp/archive/2007_n2/Elkoninova (дата обращения: 14.07.2022).
28. Chung S.S., Zimmermann A.C. Traditional Sports and Games: Intercultural Dialog, Sustainability, and Empowerment // *Frontiers in Psychology*. 2021. Vol. 11. doi:10.3389/fpsyg.2020.590301
29. Costes A., March-Llanes J., Muñoz-Arroyave V., Damian-Silva S., Luchoro-Parrilla R., Salas-Santandreu C., Pic M., Lavega-Burgués P. Traditional Sporting Games as Emotional Communities: The Case of Alcover and Moll’s Catalan—Valencian—Balearic Dictionary // *Frontiers in Psychology*. 2021. Vol. 11. doi:10.3389/fpsyg.2020.582783
30. Fitri M., Nur H.A., Putri W. Commemoration of Independence Day: Recalling Indonesian Traditional Games // *Frontiers in Psychology*. 2020. Vol. 11. doi:10.3389/fpsyg.2020.587196
31. García-Monge A., Rodríguez-Navarro H., Bores-García D. New Images for Old Symbols: Meanings That Children Give to a Traditional Game // *Frontiers in Psychology*. 2021. Vol. 12. doi:10.3389/fpsyg.2021.676590
32. Hartzog M. Folk Games // *Handbook of Texas / Texas State Historical Association (TSHA)*. Austin: Texas State Historical Association (TSHA), 2022.
33. Koundourou C., Ioannou M., Stephanou C., Paparistodemou M., Katsigari T., Tsitsas G., Sotiropoulou K. Emotional Well-Being and Traditional Cypriot Easter Games: A Qualitative Analysis // *Frontiers in Psychology*. 2021. Vol. 12. doi:10.3389/fpsyg.2021.613173
34. Nur H.A., Ma'mun A., Fitri M. The Influence of Traditional Games on Social Behavior of Young Millennials // *Proceedings of the 4th International Conference on Sport Science, Health, and Physical Education (ICSSHPE 2019)*. Dordrecht: Atlantis Press, 2020. P. 251–255. doi:10.2991/ahsr.k.200214.066
35. Ormo-Ribes E., Lavega-Burgués P., Rodríguez-Arregi R., Luchoro-Parrilla R., Rillo-Albert A., Pic M. Playing Ludomotor Activities in Lleida During the Spanish Civil War: An Ethnomotor Approach // *Frontiers in Psychology*. 2021. Vol. 11. doi:10.3389/fpsyg.2020.612623
36. Prabucki B. Book Review: Games and Society in Europa // *Frontiers in Psychology*. 2020. Vol. 11. doi:10.3389/fpsyg.2020.596400
37. Rajabi Varzani M.A. Study of the Role of Games in the Learning Improvement of Elementary Schoolboys in Karaj, Iran // *Procedia — Social and Behavioral Sciences*. 2013. Vol. 84. P. 400–404. doi:10.1016/j.sbspro.2013.06.574

References

1. Abramenkova V.V. *Sotsial'naya psikhologiya detstva*. Moscow: Per Se, 2008. 431 p. (In Russ.).
2. Aristotel. *Nikomakhova etika*. In Aristotel. *Sochineniya*: V 4 t. T. 4. Moscow: Mysl', 1983. pp. 53–295. (In Russ.).
3. Bakhtin M.M. K filosofii postupka. In Frolov I. (ed.). *Filosofiya i sotsiologiya nauki i tekhniki*. Moscow: Nauka, 1986, pp. 80–160. (In Russ.).

4. Valevich A.A., Kupriyanova E.A., Tyumina N.S., Chernushevich V.A. Issledovanie urovnya sotsial'no-kommunikativnogo razvitiya doshkol'nikov (effektivnost' programmy "Sila narodnoi igry" (Folkskills)) [The Research of the Level of Social and Communicative Development of Preschoolers (the Effectiveness of the Program "The Power of Folk Game" (Folkskills))] [Elektronnyi resurs]. *Vestnik prakticheskoi psikhologii obrazovaniya = Bulletin of Practical Psychology of Education*, 2021. Vol. 18, no. 3, pp. 18–30. doi:10.17759/bppe.2021180302 (In Russ.).
5. Vygotsky L.S. Igra i ee rol' v psikhicheskom razvitii rebenka [Play and its Role in the Psychological Development of the Child]. *Al'manakh Instituta korrektsionnoi pedagogiki = The Almanac Institute of Special Education*, 2017, no. 28, iss. 1. (In Russ.).
6. Grigoryev V.M. Etnopedagogika igry. *Traditsionnaya kul'tura = Traditional Culture*, 2000. Vol. 1, no. 1 (1), pp. 99–106. (In Russ.).
7. Eremina N.V. Realizatsiya pedagogicheskogo potentsiala traditsionnoi narodnoi kul'tury sub"ektami obrazovaniya v sovremennom megapolise: Avtoref. diss. kand. ped. nauk. Moscow, 2014. 26 p. (In Russ.).
8. Karataeva N.A. Otnoshenie pedagogov doshkol'nykh obrazovatel'nykh organizatsii k khorovodnoi kul'ture: rezul'taty empiricheskogo issledovaniya [The attitude of preschool educational organizations' teachers to the round dance culture: results of empirical research]. *Vestnik Shadrinskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta = Journal of Shadrinsk State Pedagogical University*, 2018, no. 2 (38), pp. 57–61. (In Russ.).
9. Kul'tura. *Bol'shaya sovetskaya entsiklopediya: V 30 t. T. 13*. Moscow: Sovetskaya entsiklopediya, 1970–1981. 1770 c. (In Russ.).
10. Levada Yu.A. Traditsiya. *Filosofskaya entsiklopediya: V 5 t. T. 5*. Moscow, 1970. (In Russ.).
11. Leontiev D.A. Schast'e i sub"ektivnoe blagopoluchie: k konstruirovaniyu ponyatiinogo polya [Happiness and Well-Being: Toward the Construction of the Conceptual Field] [Elektronnyi resurs]. *Monitoring obshchestvennogo mneniya: Ekonomicheskie i sotsial'nye peremeny = Monitoring of Public Opinion: Economic and Social Changes Journal (Public Opinion Monitoring)*, 2020, no. 1 (155), pp. 14–37. doi:10.14515/monitoring.2020.1.02 (In Russ.).
12. Moskvina I.V., Karataeva N.A. Pedagogicheskii potentsial russkikh narodnykh igr i khorovodov v razvitii kul'turnoi identichnosti u detei doshkol'nogo vozrasta [The pedagogical potential of Russian folk games and round dances in the development of cultural identity in preschool children]. *Mir nauki. Pedagogika i psikhologiya = World of Science. Pedagogy and Psychology*, 2019. Vol. 7, no. 5. (In Russ.).
13. Putintseva N.V. Konsilium / Sovet profilaktiki v formate vosstanovitel'noi programmy "Krug soobshchestva" v Tsentrah sodeistviya semeinomu vospitaniyu. *Vestnik vosstanovitel'noi yustitsii = Restorative Justice Herald*, 2023, no. 17, pp. 73–75 (In Russ.).
14. Ruban O.V., Belopolskaya N.L. Razvitie igrovogo vzaimodeistviya u doshkol'nikov s rasstroistvami autisticheskogo spektra metodom "Khorovodnye igry" [The Development of Playing Interaction of Preschool Children with Autism Spectrum Disorders Using the Method of "Playing in the ring"]. *Al'manakh Instituta korrektsionnoi pedagogiki = The Almanac Institute of Special Education*, 2017, no. 28, iss. 1. (In Russ.).
15. Smirnova E.O., Sokolova M.V., Kotliar I.A. Otchet o XIX vseмирnoi konferentsii Mezhdunarodnoi assotsiatsii igry (International Play Association (IPA)) [Report on the XIX International Play Association Triennial World Conference] [Elektronnyi resurs]. *Kul'turno-istoricheskaya psikhologiya = Cultural-Historical Psychology*, 2014. Vol. 10, no. 2, pp. 105–109. URL: https://psyjournals.ru/journals/chp/archive/2014_n2/70026 (Accessed 22.07.2022). (In Russ.).

16. Teplova A.B., Chernushevich V.A. Aksiologicheskii i metodologicheskii analiz narodnykh igr [Axiological and Methodological Analysis of Folk Games] [Elektronnyi resurs]. *Psikhologopedagogicheskie issledovaniya = Psychological-Educational Studies*, 2021. Vol. 13, no. 4, pp. 22–38. doi:10.17759/psyedu.2021130402 (In Russ.).
17. Teplova A.B., Chernushevich V.A., Chuprakova N.N. Problemy vnedreniya fol'klornoi igrovoi praktiki kak korrektsionno-profilakticheskogo resursa (rezul'taty i perspektivy eksperimental'noi raboty) [Implementation Issues of Folklore Game Practice as a Corrective and Preventive Resource (Results and Potential of Experimental Work)] [Elektronnyi resurs]. *Psikhologiya i parvo = Psychology and Law*, 2020. Vol. 10, no. 2, pp. 64–77. doi:10.17759/psylaw.2020100206 (In Russ.).
18. Ukaz Prezidenta Rossiiskoi Federatsii ot 9 noyabrya 2022 g. No. 809 “Osnovy gosudarstvennoi politiki po sokhraneniyu i ukrepleniyu traditsionnykh rossiiskikh dukhovno-nravstvennykh tsennostei” [Elektronnyi resurs]. *Ofitsial'nyi internet-portal pravovoi informatsii*. URL: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202211090019> (Accessed 02.07.2023). (In Russ.).
19. Ukhtomsky A.A. Dominanta. Saint Petersburg: Piter, 2002. 448 p. (In Russ.).
20. Frankl V. Chelovek v poiskakh smysla. Moscow: Progress, 1990. 368 p. (In Russ.).
21. Kheizinga I. Homoludens. Chelovek igrayushchii. Saint Petersburg: Izdatel'stvo Ivana Limbakha, 2011. 416 p. (In Russ.).
22. Chernushevich V.A. Eksperimental'noe issledovanie psikhoemotsional'nykh resursov narodnykh igr (fol'klora) [An experimental study of psycho-emotional resources of folk games (folklore)] [Elektronnyi resurs]. *Psikhologiya i parvo = Psychology and Law*, 2014. Vol. 4, no. 1, pp. 25–34. URL: https://psyjournals.ru/journals/psylaw/archive/2014_n1/68310 (Accessed 14.07.2022). (In Russ.).
23. Chernushevich V.A., Kupriyanova E.A., Bobryshova E.I. Narodnaya igrovaya kul'tura kak sredstvo formirovaniya norm obshcheniya v detskom vozraste [Folk national culture as a means of forming norms of communication in childhood] [Elektronnyi resurs]. *Psikhologiya i parvo = Psychology and Law*, 2016. Vol. 6, no. 2, pp. 93–106. doi:10.17759/psylaw.2016060207 (In Russ.).
24. Chuprakova N.N. Igrovaya tekhnologiya preodoleniya kak profilaktika sotsial'nykh riskov s tsel'yu obespecheniya bezopasnogo razvitiya detei i podrostkov v sovremennykh usloviyakh. *Kochenovskie chteniya “Psikhologiya i pravo v sovremennoi Rossii”. Sbornik tezisov uchastnikov Vserossiiskoi konferentsii po yuridicheskoi psikhologii s mezhdunarodnym uchastiem*. Moscow: MGPPU Publ., 2018, pp. 213–215. (In Russ.).
25. Chukhlantsev Yu.S., Chirkina R.V., Kupriyanova E.A. Sotsial'nyi ostrakizm i sklonnost' k deviantnomu povedeniyu podrostkov [Social Ostracism and Tendency to Deviant Behavior of Adolescents] [Elektronnyi resurs]. *Vestnik prakticheskoi psikhologii obrazovaniya = Bulletin of Practical Psychology of Education*, 2021. Vol. 18, no. 4, pp. 22–29. doi:10.17759/bppe.2021180402 (In Russ.).
26. Sheremetyeva M.A. Detskaya igra kak faktor inkul'turatsii i formirovaniya sotsiokul'turnoi identichnosti [Children's Play as a Factor of Inculturation and the Formation of Sociocultural Identity] [Elektronnyi resurs]. *Obshchestvo: filosofiya, istoriya, kul'tura = Society: Philosophy, History, Culture*, 2020, no. 8 (76), pp. 118–122. doi:10.24158/fik.2020.8.24 (In Russ.).
27. Elkoninova L.I., Bazhanova T.V. Forma i material syuzhetno-rolevoi igry doshkol'nikov [Form and Material of Role Play in Preschool Children] [Elektronnyi resurs]. *Kul'turno-istoricheskaya psikhologiya = Cultural-Historical Psychology*, 2007. Vol. 3, no. 2, pp. 2–11. URL: https://psyjournals.ru/journals/chp/archive/2007_n2/Elkoninova (Accessed 14.07.2022). (In Russ.).

28. Chung S.S., Zimmermann A.C. Traditional Sports and Games: Intercultural Dialog, Sustainability, and Empowerment. *Frontiers in Psychology*, 2021. Vol. 11. doi:10.3389/fpsyg.2020.590301
29. Costes A., March-Llanes J., Muñoz-Arroyave V., Damian-Silva S., Luchoro-Parrilla R., Salas-Santandreu C., Pic M., Lavega-Burgués P. Traditional Sporting Games as Emotional Communities: The Case of Alcover and Moll's Catalan—Valencian—Balearic Dictionary. *Frontiers in Psychology*, 2021. Vol. 11. doi:10.3389/fpsyg.2020.582783
30. Fitri M., Nur H.A., Putri W. Commemoration of Independence Day: Recalling Indonesian Traditional Games. *Frontiers in Psychology*, 2020. Vol. 11. doi:10.3389/fpsyg.2020.587196
31. García-Monge A., Rodríguez-Navarro H., Bores-García D. New Images for Old Symbols: Meanings That Children Give to a Traditional Game. *Frontiers in Psychology*, 2021. Vol. 12. doi:10.3389/fpsyg.2021.676590
32. Hartzog M. Folk Games. *Handbook of Texas / Texas State Historical Association (TSHA)*. Austin: Texas State Historical Association (TSHA), 2022.
33. Koundourou C., Ioannou M., Stephanou C., Papanastasiou M., Katsigari T., Tsitsas G., Sotiropoulou K. Emotional Well-Being and Traditional Cypriot Easter Games: A Qualitative Analysis. *Frontiers in Psychology*, 2021. Vol. 12. doi:10.3389/fpsyg.2021.613173
34. Nur H.A., Ma'mun A., Fitri M. The Influence of Traditional Games on Social Behavior of Young Millennials. *Proceedings of the 4th International Conference on Sport Science, Health, and Physical Education (ICSSHPE 2019)*. Dordrecht: Atlantis Press, 2020, pp. 251–255. doi:10.2991/ahsr.k.200214.066
35. Ormo-Ribes E., Lavega-Burgués P., Rodríguez-Arregi R., Luchoro-Parrilla R., Rillo-Albert A., Pic M. Playing Ludomotor Activities in Lleida During the Spanish Civil War: An Ethnomotor Approach. *Frontiers in Psychology*, 2021. Vol. 11. doi:10.3389/fpsyg.2020.612623
36. Prabucki B. Book Review: Games and Society in Europa. *Frontiers in Psychology*, 2020. Vol. 11. doi:10.3389/fpsyg.2020.596400
37. Rajabi Varzani M.A. Study of the Role of Games in the Learning Improvement of Elementary Schoolboys in Karaj, Iran. *Procedia — Social and Behavioral Sciences*, 2013. Vol. 84, pp. 400–404. doi:10.1016/j.sbspro.2013.06.574

Информация об авторах

Чернушевич Владимир Анатольевич, заведующий, учебно-производственная лаборатория, доцент, кафедра юридической психологии и права, факультет юридической психологии, Московский государственный психолого-педагогический университет (ФГБОУ ВО МГППУ), г. Москва, Российская Федерация, ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1401-5070>, e-mail: chernushevichva@mgppu.ru

Information about the authors

Vladimir A. Chernushevich, Head, Training Laboratory, Associate Professor, Department of Legal Psychology and Law, Faculty of Legal Psychology, Moscow State University of Psychology & Education, Moscow, Russia, ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1401-5070>, e-mail: chernushevichva@mgppu.ru

Получена 24.07.2023
Принята в печать 24.08.2023

Received 24.07.2023
Accepted 24.08.2023