

Научная статья
УДК 008+7.05
DOI 10.52070/2542-2197_2023_5_873_160



Наследие советской игровой культуры

Н. А. Коровникова

Институт научной информации по общественным наукам Российской академии наук, Москва, Россия
natalia.kor@list.ru

Аннотация. В статье проводится анализ «советской игрушки» как феномена, символической репрезентации, атрибута советской эпохи, а также альтернативы для игровой культуры России. Показаны периоды становления и развития советской игровой культуры как подсистемы культуры СССР и ее особой области – культуры детства. Перечислены основные социокультурные характеристики «советской игрушки», которые представляют как практический, так и исследовательский интерес на современном этапе развития российской игровой культуры.

Ключевые слова: советская игрушка, игровая культура, игровая индустрия, культура детства, СССР

Для цитирования: Коровникова Н. А. Наследие советской игровой культуры // Вестник Московского государственного лингвистического университета. Гуманитарные науки. 2023. Вып. 5(873). С. 160–167. DOI 10.52070/2542-2197_2023_5_873_160

Original article

Legacy of Soviet Gaming Culture

Natalia A. Korovnikova

Institute of Scientific Information for Social Sciences of the Russian Academy of Sciences, Moscow, Russia
natalia.kor@list.ru

Abstract. The article is devoted to the analysis of the “Soviet toy” as a phenomenon, a symbolic representation, an attribute of the Soviet era, as well as an alternative for the gaming culture of Russia. Shows the periods of formation and development of the Soviet gaming culture as a subsystem of the culture of the USSR and its special area – the culture of childhood. Lists the main socio-cultural characteristics of the “Soviet toy”, which are of practical and research interest at the present stage of development of Russian gaming culture.

Keywords: Soviet toy, game culture, game industry, childhood culture, USSR

For citation: Korovnikova, N. A. (2023). Legacy of Soviet gaming culture. Vestnik of Moscow State Linguistic University. Humanities, 5(873), 160–167. 10.52070/2542-2197_2023_5(873)_160

ВВЕДЕНИЕ

На протяжении многовековой мировой истории игровые объекты (игрушки и сопутствующие предметы) и игровая деятельность (активные, ролевые, развивающие игры) оставались неотъемлемым атрибутом человеческих сообществ, отражающим их культурные пространственно-темпоральные особенности. Постепенно в культурной сфере жизнедеятельности людей сформировалась самостоятельная область – игровая культура, элементы которой служили своего рода копией культурной системы того или иного социума [Лейтнер, 2011]. Другими словами, «каждая страна выражается в своей игрушке по-своему, характеризуя ту или иную эпоху» (Н. Бартрам) [цит. по: Леммерман, 2022].

В советскую эпоху также сложилась уникальная культурная система, изучаемая в русле относительно нового научного направления: феноменология советской культуры [Воробьева, Раскатова, 2009], значимой подсистемой которой является «культура детства», охватывающая весь спектр аксиологических ориентиров и поведенческих установок «в детских сообществах в той или иной конкретно исторической социальной ситуации» [Гаврыш, 2018, с. 88]. Отечественные исследователи выделяют три области «детской культуры»: творчество детей; коммуникация в детской среде и, конечно, игры и игрушки [Гаврыш, 2018]. В данном контексте особый интерес представляет «советская игрушка» как особый «культурный, бытовой, политический и социальный феномен» [Сальникова, Хамитова, 2013, с. 201], как основа советской игровой культуры.

ПЕРИОДИЗАЦИЯ СТАНОВЛЕНИЯ И РАЗВИТИЯ СОВЕТСКОЙ ИГРОВОЙ КУЛЬТУРЫ

Обзор исследований отечественных специалистов в области советской игровой культуры, которая охватывает как материальные объекты игрового пространства, так и ментально-поведенческие характеристики субъектов игровой деятельности, позволил выделить четыре периода ее становления и трансформации.

1920–1930-е годы

В ранний советский период основное назначение «советской игрушки» заключалось в выполнении идеологической функции «коммунистического воспитания» нового поколения [История советской

игрушки] посредством трансформации сознания детской аудитории за счет вытеснения дореволюционных игровых образов и сюжетов, а также внедрения «советских реалий» в семейные нормы и устои через новые образы игрушек (крестьян, пионеров, комсомольцев и др. [Вычеров, 2018, с. 207]), отвечающих идейно-телеологическим ориентирам молодого советского государства.

Формирование основ советской игровой культуры изначально осуществлялось под строгим надзором со стороны властных органов, игровые товары проектировались и внедрялись в производство в соответствии с государственными требованиями [История советской игрушки, URL]. Были созданы специальные административные структуры, в том числе, Комитет по игрушке при Наркомпросе РСФСР, который контролировал «создание, производство и распространение игрушек, их идеологическое соответствие» [История советской игрушки, URL]. В 1930-е годы. Комитет допустил к производству более 900 наименований игровой продукции, в их числе «посуда, автомобили, животные, револьвер, кукла-пионерка, ружье, пожарные, красноармейцы, кубики» [История советской игрушки, URL].

Особенно жесткой цензуре практически все элементы игрового пространства советских детей подвергались в постреволюционный период 1920-х годов, когда была поставлена цель полного демонтажа игровых и воспитательных традиций Российской империи. Этот общественный процесс иллюстрирует «антирождественская» кампания второй половины 1920-х годов, в рамках которой не только уничтожались дореволюционные елочные игрушки, но и была предпринята попытка отказаться от самой елки, которую советские школьники этого периода изображали «зачеркнутой красным крестом» [Капитонова и др., 2022].

Однако уже 1930-е годы елка вновь становится неотъемлемым атрибутом новогодних праздников, символизирующим счастливое детство советских ребят. А елочные украшения отражают достижения «строителей коммунизма» в различных областях – военной, спортивной, образовательной и др., «советскую» елку украшают фигурки «красноармейцев, милиционеров, спортсменов, колхозников, пионеров» [Капитонова и др., 2022].

В середине–конце 1930-х годов советское руководство смягчает политику и в других сферах игровой культуры, ассортимент игровой индустрии пополняется новыми предметами: атрибуты игры «в дочки-матери» (игрушечная мебель, сервизы, «розовощёкие, упитанные, весёлые» пупсы и др.) [Вычеров, 2018, с. 207]; игры, направленные на воспитание культурно-гигиенических навыков («За здоровый быт», «Новая гигиеническая игра» и др.)

[Сазоненко, 2020]; творческие наборы для создания бытовых предметов («Наборы для шитья», «Самый простой компас», «Украсим елку сами» и др.) [Сазоненко, 2020]; детализированные механические игрушки (электрические железные дороги, модели военной техники и др.) [История советской игрушки, URL]. Игровые атрибуты мирной жизни контрастно стали дополнять игровые предметы военной направленности (оружие, солдатики и др.), а также игровые товары, развивающие спортивные способности и формирующие навыки разведчиков («Кто живет в этих комнатах», «Отыщи на карте», «Загадочные картинки» и др.) [Сазоненко, 2020, с. 404], отражающие процессы военной мобилизации в государственном масштабе.

В целом ассортимент советской игровой индустрии 1930-х годов охватывал практически все составляющие игрового пространства, хотя и формировался на фоне невысокого качества и дефицита игровых товаров. К середине 1930-х годов к производству и распространению были рекомендованы следующие группы игрушек: «моторные», способствующие развитию моторики и органов чувств; «образные» (куклы, представители флоры и фауны и др.) как инструмент идентификации; «сюжетные» (мебель, посуда, бытовые предметы «новой советской действительности») как средство социализации; «технические» (транспортная, военная и строительная техника, конструкторы); «настольные», приучающие к усидчивости и коллективной работе; «веселые» (заводной бычок, кукарекающий петушок и др.), направленные на развитие внимания; «музыкальные» (имитации музыкальных инструментов, музыкальные шкатулки, шарманки, волчки), развивающие музыкальный слух; «театральные» или «пасторальные» (театр петрушек, марионеток, теневой театр), способствующие развитию творческих способностей [Сальникова, Хамитова, 2013, с. 203–204].

Итак, советская игрушка 1920–30-х годов служила одним из «инструментов осуществления государственной пропаганды, с помощью которого в сознание несовершеннолетних внедрялись определённые ценности, такие как интернационализм, патриотизм, трудолюбие» [Вычеров, 2018, с. 209]. Эта функция «советской игрушки» с некоторыми модификациями оставалась неизменной вплоть до распада Советского Союза.

1940–1950-е годы

В годы Великой Отечественной войны (ВОВ) советская игровая индустрия и, следовательно, культура подверглись разрушительному воздействию:

уничтожение профильных организаций и предприятий, переориентация производства игрушек на военные нужды, привлечение детей и подростков к труду для фронта. Игровые предметы и атрибуты приобрели форму домашней поделки (например, куклы из лоскутков, набитые опилками или паклей [История советской игрушки]). В то же время «военные» игрушки не прекращали выполнение своих основных функций социализации и культурно-политической идентификации [Вычеров, 2018].

В ранний послевоенный период получил распространение «советский» вид детского досуга – игротека, которая появилась еще в 1934 году «как опытная площадка для новых образцов игрушек» [Сальникова, Хамитова, 2013, с. 207]. Игротеки функционировали в различных форматах: прокат игрушек за небольшое денежное вознаграждение; аренда игровых предметов под ответственность руководителей детских коллективов «при условии использования только на территории игротеки или парка»; «фонд игрушек, которые можно было брать на дом» (например, при Институте игрушки); организация летнего детского досуга «под открытым небом» в форме спортивных городков, аттракционов, студий для сюжетных игр [Сальникова, Хамитова, 2013, с. 207]. Игротеки стали временным решением проблемы дефицита игровых товаров и атрибутов для частного использования вследствие подрыва и дестабилизации советской игровой индустрии.

В 1945 – начале 1950-х годов началось восстановление советской игровой промышленности, продолжилось производство основных видов игровой продукции 1930-х годов, в том числе: атрибуты для игр, обучающих практическим навыкам («Юный техник», «Химические опыты» и др. [История советской игрушки, URL]), а также для творческих и сюжетных игр, игрушки-занятия [Гаврыш, 2018], военная (самолеты, лодки, корабли) и строительная техника, куклы, имитирующие советских малышей или представителей различных профессий, модифицированные механические игрушки («героическая», «озвученная» лошадка, металлическая юла, заводные плюшевые животные) и др. [История советской игрушки, URL].

В этот период появляются новые образцы игрушек, в частности, куклы в этнографических костюмах, отражающие культурные особенности народов СССР. В 1955 году они были представлены на международной выставке в Индии как своего рода символ единства и интернациональной дружбы [История советской игрушки, URL].

Победа советского народа в ВОВ нашла свое отражение в советской игровой культуре, которая

воплотила в себе символы «оптимистичного коммунистического будущего, обороны, большого строительства» [История советской игрушки, URL].

Конец 1950-х – 1960-е годов

Становление и развитие советской игровой индустрии в значительной мере были связаны с достижениями советской химической промышленности, так советская игрушка прошла путь «от целлюлозы и резины в 1930-е до пенопласта и хлорвинила в 1960-е» [Портнягина, 2018, с. 26]. Игровая культура стала выражением величайших достижений советского государства и общества, так в число игровых объектов вошли «ракеты, космонавты, самолеты, пилоты» как отклик на освоение космоса и первый полет Ю. А. Гагарина, на елках появляются спортсмены как символ здорового образа жизни, «дрейфующие льдины и полярные станции» как отклик на покорение Арктики [Сальникова, 2011, с. 119].

Несмотря на массовость и дешевизну советской игрушки, для данного периода характерна профессионализация советской игровой культуры. Так, новые игровые модели стали создаваться известными художниками, в их числе Л. Н. Сморгон, Н. Д. Тыркова, Л. С. Разумовский [История советской игрушки, URL]. А «законодателем советской игрушечной моды» становится, открытый в 1957 году московский торговый дом «Детский мир», в котором был представлен практически полный ассортимент игровых предметов и атрибутов, составлявших основу игровой культуры СССР того времени [Лейтнер, 2011].

В 1960-е годы начинается этап «либерализации гендерной политики», оказавший неизбежное влияние на советскую игровую культуру и проявившийся в четком разделении на маскулинные и фемининные игры и игрушки [Сазоненко, 2020]. Для девочек появляются швейные, парикмахерские, медицинские наборы, для мальчиков – милицейские, строительные игровые атрибуты, цель которых заключалась в профориентации советских детей [История советской игрушки, URL]. Профориентирующая тенденция проявилась и в популяризации научно-познавательных игр, таких как «Аэронавтика», «Полный набор по физике» и др. [Лейтнер, 2011].

Основной чертой советской игровой культуры 1960-х годов остается ее «идеологическая заданность», условным выражением которой можно считать советскую елку, украшенную универсальными символами советской культуры, в т.ч. – красной звездой [Сальникова, 2011].

1970–1980-е годы

Игровая культура позднесоветского периода также стала отражением социально-экономических и культурных процессов, происходивших в советском обществе этого периода. Так, массовая автомобилизация проявилась в производстве детализированных моделей советских автомобилей, которые к началу 1980-х годов экспортировались в 40 зарубежных стран [История советской игрушки, URL]. А развитие телевидения спровоцировало рост популярности игрушечных фигурок мультипликационных персонажей, в их числе волк и заяц из «Ну погоди», герои сказок «Золотой ключик, или приключения Буратино», «Про чебурашку и крокодила Гену», «Приключения Чиполлино» [История советской игрушки, URL].

Знаковым событием для развития советской игровой культуры стало становление индустрии игровых автоматов, эра которых в СССР началась в 1971 году, когда в Москве была проведена выставка «Аттракцион-71» с участием крупнейших западных производителей, в частности, из США и Японии [Матвеев, 2017]. Данное мероприятие имело ошеломительный успех, выставку посетило около 2,5 млн человек, а советское руководство приняло решение запустить производство большей части выставочных объектов в СССР, поэтому советские игровые автоматы стали «аналогами западных игровых машин» [Стулов, 2021, URL]. Существенный потенциал советской тяжелой промышленности позволил в короткие сроки наладить массовое производство игровых автоматов, которые в 1974 году появились не только в Москве, но и в других крупных городах СССР [Матвеев, 2017]. Хотя исключительно советских разработок в данной области было совсем немного (например, «Городки», «Конек-горбунок», силомер «Репка» [Матвеев, 2017]), советские автоматы также отличались от западных целым рядом культурных особенностей, в частности, немеркантильным характером (отсутствием денежного вознаграждения за игру) и доступностью для широкой, в том числе детской аудитории.

Немного позднее, в 1980-е годы появился еще один феномен позднесоветской игровой культуры – советские телеприставки и электронные игры, которые стали следствием развития индустрии микрокалькуляторов и персональных компьютеров (ПК) [Муждаба, Царев, 2020, с. 117]. Так, в 1984 г. был разработан «Тетрис», который по сей день остается олицетворением «советской компьютерной игры», получившей не только признание в СССР, но и в мире [Муждаба, Царев, 2020, с. 118]. Советские компьютерные игры также отличались от зарубежных по своему содержанию и направленности, они

носили преимущественно не развлекательный, а развивающий характер, их основная цель заключалась в том, чтобы научить играющего решать сложные алгоритмические задачи.

Однако, несмотря на очевидные достижения советской игровой индустрии в новых областях, в данный период начинается деградация советской игровой культуры, яркой иллюстрацией которой может служить максимальная смысловая редукция советской елочной игрушки, которая стала «бытовой» (однотипные, «внеидеологизированные» шары) и потеряла свою уникальность не только «в форме», но и «в содержании» [Сальникова, 2011, с. 165], ее место стали занимать «аполитичные елочные украшения из ГДР и Чехословакии», в результате чего «история самобытной новогодней игрушки в СССР практически закончилась» [Усачев, 2019].

Аналогичные процессы охватили практически все советское игровое пространство, что привело к «безоговорочной капитуляции» советской игровой индустрии и культуры перед «американской и европейской продукцией» [Лейтнер, 2011].

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ СОВЕТСКОЙ ИГРУШКИ

Советская игрушка на сегодняшний день остается не только одним из наиболее значимых символов советской эпохи, но и представляет существенный исследовательский и практический интерес, поскольку ее функциональный, воспитательный и культурный потенциал (с определенными оговорками) должен быть учтен в ходе развития современной российской игровой культуры.

Безусловно, советская игровая культура в течение всех вышерассмотренных периодов своего развития сталкивалась с социально-экономическими и идейно-политическими препятствиями, в их числе: сырьевые и технологические ограничения, отсутствие необходимого оборудования (измерительного, слесарного инструментария и др.) [Лейтнер, 2011]; нехватка профессиональных квалифицированных кадров (например, около половины сотрудников Научно-исследовательского института (НИИ) игрушки Совета народного хозяйства РСФСР не имели высшего образования [Лейтнер, 2011]); дефицитность и недоступность качественных игровых предметов и атрибутов для широких слоев населения СССР; высокий процент производственного брака [Портнягина, 2018]; не всегда грамотная экономическая политика советского руководства в сфере игровой индустрии, развитие которой зачастую достигалось за счет удешевления продукции, «снижения качества и сужения ассортимента продукции» [Марченко, 2017,

с. 20]; наконец, невысокие эстетические качества «советской игрушки», которая на протяжении всей своей истории по данному параметру проигрывала западноевропейским и американским аналогам [Марченко, 2017].

В то же время образцам советской игровой культуры различных периодов присущи качества, которые могут быть полезны и при разработке современных игр и игрушек.

«Советскую игрушку» всегда отличали функциональность и натуралистичность [История советской игрушки], поскольку она должна была как можно более реалистично отражать советскую повседневность. С одной стороны, это имело негативный эффект, который выражался в недостатке «фантазийности» советской игровой культуры [Лейтнер, 2011]. С другой стороны, советские игрушки, лишенные излишней «надуманности» [Леммерман, 2022], служили эффективным инструментом социализации, инкультурации и профессиональной ориентации для различных поколений советских детей. Например, атрибуты и снаряжение для активных спортивных игр, имитирующие взрослый инвентарь, способствовали физическому развитию и спортивной подготовке ребенка, воспитывали в нем такие качества, как «дисциплинированность, настойчивость, решительность, воля к победе» [Гаврыш, 2018, с. 89–90]. А прагматизм советских компьютерных игр, который выражался в сочетании «образовательных идей и кибернетического дискурса» [Муждаба, Царев, 2020, с. 119], позволял обучать играющих решению сложных алгоритмических задач (заслуживают особого упоминания, например, компьютерные шахматы [Муждаба, Царев, 2020, с. 126]), что способствовало укреплению кадрового потенциала советской науки.

Очевиден и идеологизированный характер «советской игрушки», так, еще в первых выпусках журнала «Советская игрушка» (1935–1939 годы) были перечислены «требования к главным атрибутам детства», в их числе «политичность, четкая классовая принадлежность, соответствие коллективным формам быта» [История советской игрушки, URL].

В то же время предметы и атрибуты советской игровой культуры проецировали «оптимистическое видение» светлого коммунистического будущего [Лейтнер, 2011], которое вселяло чувство надежды, ценности трудолюбия, патриотизма и гордости за Родину, воспитание которых у подрастающего поколения современных россиян представляется исключительно важным в свете конфликтогенности текущего геополитического и геоэкономического контекста.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Вышеизложенные факты и рассуждения позволяют констатировать, что «советская игрушка» может рассматриваться в четырех ракурсах.

Во-первых, как феномен советской культуры. «Советская игрушка» бесспорно представляет собой заметное явление уникальной многоуровневой культурной системы СССР, которое вызывает интерес как в профессиональной среде историков, культурологов, социологов, психологов, политологов, так и среди широкой общественности, в частности, взрослой аудитории потребителей игровых товаров и услуг.

Во-вторых, как символическая репрезентация советской эпохи. Трансформации «советской игрушки» наглядно отражают специфику культурных, политических и социальных процессов на различных этапах истории советского государства. «Советская игрушка» является своего рода олицетворением советских реалий.

В-третьих, как неотъемлемый атрибут «культуры детства» и вместе с тем – значимая составляющая определенного периода в истории России

и других государств постсоветского ареала. Общеизвестно, что как раз в детском и подростковом возрасте происходит идентификация личности с социальными, политическими и культурными институтами, формируется мировоззрение и соответствующие образцы поведения. В связи с этим исследование «культуры детства» позволяет глубже проникнуть в ту или иную историческую эпоху, и советская история – не исключение.

Наконец, в-четвертых, как альтернатива для современной российской игровой культуры, роль которой может быть особенно важной в текущем геополитическом контексте. Учитывая, что современные игровые предметы и атрибуты зачастую не имеют ничего общего с российской действительностью, олицетворяют чуждые для российской ментальности образы, «советская игрушка», которая стала символическим воплощением советского времени, заслуживает особого внимания как в контексте новых перспективных направлений научных исследований, так и в русле формирования современной игровой культуры, отвечающей историческим, культурным, мировоззренческим особенностям российского общества и государства.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Лейтнер Л. А. «Совсем как настоящие...» – игры и игрушки в СССР в 1950–1960-е годы // ИНТЕЛПРОС. 2011. № 3(77). С. 201–215. URL: <http://www.intelpros.ru/readroom/nz/neprikosnovennyj-zapas-77-32011/print:page,1,10308-sovsem-kak-nastoyashhie-igry-i-igrushki-v-sssr-v-19501960-e-gody.html>
2. Леммерман Е. Почему советские дети умели ценить и беречь свои игрушки // Parents.ru. 2022, 10 января. URL: <https://www.parents.ru/article/pochemu-sovetskie-deti-umeli-cenit-i-berech-svoi-igrushki/>
3. Воробьева А. В., Раскатова Е. М. «Советское» в постсоветском культурном пространстве: структурно-типологический аспект // Вестник гуманитарного факультета Ивановского государственного химико-технологического университета. 2009. № 4. С. 22–28.
4. Гаврыш О. В. Детская игровая повседневность в послевоенные годы (на материале УССР) // Вестник Балтийского федерального университета им. И. Канта. Сер.: Гуманитарные и общественные науки. 2018. № 2. С. 87–92.
5. Сальникова А. А., Хамитова Ж. А. Журнал «Советская игрушка» как источник по истории советского детства 30-х годов XX века // Ученые записки казанского университета. Гуманитарные науки. 2013. Том 155, кн. 3, ч. 1. С. 200–211.
6. История советской игрушки // Монетник.ру. [Б.р.]. URL: <https://www.monetnik.ru/obuchenie/antikvariat/sovetskie-igrushki-sssr/>
7. Капитонова И. [и др.]. От ангелов до Красной Армии: история советской елочной игрушки // Капитонова И., Костина А., Пирожков К., Смирнова А. Своими словами. 2022, 14 января. URL: <https://spb.hse.ru/humart/svoimislovami/news/552371931.html>
8. Вычеров Д. В. Советские игрушки как инструмент воспитания «нового» человека (1930-е – вторая половина 1940-х гг.) // Частное и общественное в повседневной жизни населения России: история и современность: материалы международной научной конференции. 2018. Том 2. С. 206–210.
9. Сазоненко М. А. Гендерный аспект в детской игровой культуре советской эпохи на примере детских журналов (1920–1980 годы) // История советской культуры и искусства. 2020. № 1. С. 393–412.
10. Портнягина М. Голь и выдумка // Огонёк. 2018, 10 сентября. № 34. С. 26.
11. Сальникова А. История елочной игрушки, или Как наряжали новогоднюю елку. М.: НЛО, 2011.
12. Матвеев О. Геймерская культура в СССР. Как появились и почему пропали советские игровые автоматы // Мослента. 2017, 3 июня. URL: <https://moslenta.ru/istoriya/geimerskaya-kultura-v-sssr.htm>

13. Стулов М. Первые советские роботы. Кто и как развлекал нас в СССР? // Вестник. Город. 2021, 27 октября. URL: <https://www.vedomosti.ru/gorod/culturalcity/articles/pervie-sovetskie-roboti-kto-i-kak-razvlekal-nas-v-sssr>
14. Муждаба А. Д., Царев А. О. Воспитание «Тетрисом»: к идейным основам советской компьютерной игры // Социология власти. 2020. Т. 32. № 3. С. 114–141.
15. Усачев М. Легенды советской торговли: елочные игрушки // Retailer. 2019, 29 декабря. URL: <https://retailer.ru/legendy-sovetskoj-torgovli-elochnye-igrushki/>
16. Марченко М. А. На стыке культур. Игрушка СССР 1920–1930-х годов // Общество. Среда. Развитие. 2017. № 3. С. 15–20.

REFERENCES

1. Ljojtner, L. A. (2011). «Sovsem kak nastoyashchiye...» – igrы i igrushki v SSSR v 1950–1960-e gody = “Just like the real ones...” – games and toys in the USSR in the 1950s–1960s. INTELROS, 3(77), 201–215. 4 July. <http://www.intelros.ru/readroom/nz/neprikosnovennyj-zapas-77-32011/print:page,1,10308-sovsem-kak-nastoyashhie-igrы-i-igrushki-v-sssr-v-19501960-e-gody.html> (In Russ.)
2. Lemmerman, E. (2022). Pochemu sovetskiye deti umeli tsenit' i berech' svoi igrushki = Why did Soviet children know how to value and take care of their toys. Parents.ru, 10 January. <https://www.parents.ru/article/pochemu-sovetskiye-deti-umeli-cenit-i-berech-svoi-igrushki/> (In Russ.)
3. Vorobieva, A. V., Raskatova, E. M. (2009). «Sovetskoye» v postsovetskom kul'turnom prostranstve: strukturno-tipologicheskii aspekt = “Soviet” in the post-Soviet cultural space: structural and typological aspect. Vestnik humanitarnogo fakul'teta Ivanovskogo gosudarstvennogo himiko-tehnologicheskogo universiteta, 4, 22–28. (In Russ.)
4. Gavrysh, O. V. (2018). Children's daily life play in the post-war years (based on the material of the Ukrain SSSR). Baltic Region Humanitarian and social sciences, 2, 87–92. (In Russ.)
5. Salnikova, A. A., Khamitova, Zh. A. (2013). Zhurnal «Sovetskaya igrushka» kak istochnik po istorii sovetskogo detstva 30-h godov XX veka = “Sovetskaya Igrushka” Magazine as a Source on the History of Soviet Childhood in the 1930s. Uchenye zapiski kazanskogo universiteta. Humanities, 155, 3(1), 200–211. (In Russ.)
6. Istoriya sovetskoj igrushki (Б/г). Monetnik.ru. <https://www.monetnik.ru/obuchenie/antikvariat/sovetskie-igrushki-sssr/> (In Russ.)
7. Vycherov, D. V. (2018). Sovetskiye igrushki kak instrument vospitaniya «novogo» cheloveka (1930-e – vtoraya polovina 1940-kh gg.) = Soviet toys as a tool for educating a “new” person (1930s – second half of the 1940s). Chastnoe i obshchestvennoe v povsednevnoj zhizni naseleniya Rossii: istoriya i sovremennost'. Vol. 2, (pp. 206–210): The digest of articles of an international scientific conference. (In Russ.)
8. Kapitonova, I. et al. (2022). Ot angelov do Krasnoy Armii: istoriya sovetskoy yelochnoy igrushki = From angels to the Red Army: the history of the Soviet Christmas decoration / I. Kapitonova, A. Kostina, K. Pirozhkov, A. Smirnova. Svoimi slovami, 14 January. <https://spb.hse.ru/humart/svoimislovami/news/552371931.html> (In Russ.)
9. Sazonenko, M. A. (2020). The gender aspect of children's play culture in the Soviet Union using an example of children's magazines (1920–1980s). Istoriya sovetskoj kul'tury i iskusstva, 1, 393–412. (In Russ.)
10. Portnyagina, M. (2018). Gol' i vydumka = Poverty and fiction. Ogonjok, 10 September, 34, 26. (In Russ.)
11. Salnikova, A. (2011). Istoriya yelochnoy igrushki, ili Kak naryazhali novogodnyuyu yelku = The history of the Christmas tree toy, or How the Christmas tree was decorated. Moscow: NLO. (In Russ.)
12. Matveev, O. (2017). Geymerskaya kul'tura v SSSR. Kak poyavilis' i pochemu propali sovetskiye igrovyye avtomaty = Gaming culture in the USSR. How did Soviet slot machines appear and why did they disappear? Moslenta, 3 June. <https://moslenta.ru/istoriya/geimerskaya-kultura-v-sssr.htm> (In Russ.)
13. Stulov, M. (2021). Pervyye sovetskiye roboty. Kto i kak razvlekal nas v SSSR? = The first Soviet robots. Who and how entertained us in the USSR? Vedomosti. Gorod, 27 October. <https://www.vedomosti.ru/gorod/culturalcity/articles/pervie-sovetskie-roboti-kto-i-kak-razvlekal-nas-v-sssr> (In Russ.)
14. Muzhdaba, A. D., Tsarev, A. O. (2020). Vospitanie «Tetrisom»: k ideynym osnovam sovetskoj komp'yuternoy igrы = Nurture by “Tetris”: On the Ideological Foundations of the Soviet Computer Game. Sociology of Power. Vol. 32, 3, 114–141. (In Russ.)
15. Usachev, M. (2019). Legendy sovetskoy trgovli: yelochnyye igrushki = Legends of Soviet trade: Christmas decorations. Retailer, 29 December. <https://retailer.ru/legendy-sovetskoj-torgovli-elochnye-igrushki/> (In Russ.)
16. Marchenko, M. A. (2017). Na styke kul'tur. Igrushka SSSR 1920–1930-kh godov = At the intersection of cultures. USSR toy 1920–1930s. Society. Environment. Development, 3, 15–20. (In Russ.)

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРЕ

Коровникова Наталья Александровна

кандидат политических наук

ведущий научный сотрудник отдела экономики

Института научной информации по общественным наукам Российской академии наук

INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

Korovnikova Natalia Aleksandrovna

PhD (Polit. Sci.)

Leading Researcher of the Department of economics

Institute of Scientific Information for Social Sciences of the Russian Academy of Sciences

Статья поступила в редакцию
одобрена после рецензирования
принята к публикации

27.02.2023
22.03.2023
27.03.2023

The article was submitted
approved after reviewing
accepted for publication