

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

Харківський національний університет імені В.Н.Каразіна

Соціологічний факультет

Кафедра прикладної соціології та соціальних комунікацій

Рівень вищої освіти (освітньо-кваліфікаційний рівень) перший
(бакалаврський)

Спеціальність 054 - Соціологія

ЗАТВЕРДЖУЮ

**Завідувачка кафедри прикладної
соціології та соціальних
комунікацій**

 Ірина СОЛДАТЕНКО
підпис

“ ” 20 року

З А В Д А Н Н Я
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ (ПРОЄКТ)

Рогожкіна Аміна Богданівна

(прізвище, ім'я, по батькові студента)

1. Тема роботи Дитячо-юнацька гра «Джура» як інструмент формування
національної ідентичності

керівниця роботи старша викладачка Аніпченко Світлана Миколаївна,
(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

затверджені наказом по університету від «08» травня 2024 року №1006-
5/921

2. Строк подання студентом роботи 24 травня 2024 року

3. Перелік питань, які потрібно розробити

- 1) Вивчити наукову літературу, присвячену аналізу феномену національної ідентичності.
- 2) Визначити головні поняття дипломної роботи.

- 3) Дослідити теоретичні аспекти національної ідентичності.
- 4) Проаналізувати ідею національного виховання дітей.
- 5) Проаналізувати історію гри, її розвиток та правила.
- 6) Розглянути особливості впливу гри «Джура» на її учасників.
- 7) Розробити гайд до глибинного інтерв'ю.
- 8) Провести опитування серед виокремлених респондентів.
- 9) Проаналізувати отримані емпіричні дані.
- 10) Розробити рекомендації щодо просування гри у соціальних мережах.

4. План роботи

№ з/п	Назви етапів роботи
1	Визначення актуальності проблемної ситуації, об'єкту, предмету та мети роботи.
2	Здійснення наукового огляду літературних джерел з обраної тематики.
3	Аналіз теоретичних даних.
4	Вибір методології та планування емпіричного дослідження .
5	Формування інструментарію проведення емпіричного дослідження.
6	Відбір респондентів для проведення глибинного інтерв'ю.
7	Проведення якісного дослідження.
8	Здійснення аналізу отриманих даних.
9	Розробка рекомендацій щодо просування гри у соціальних мережах
10	Формування висновків.

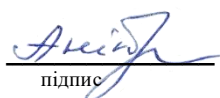
5. Дата видачі завдання «21» вересня 2023 року

Студентка


підпис

Аміна РОГОЖКІНА
ім'я, прізвище

Керівниця роботи


підпис

Світлана АНІПЧЕНКО
ім'я, прізвище

ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

ІМЕНІ В. Н. КАРАЗІНА

СОЦІОЛОГІЧНИЙ ФАКУЛЬТЕТ

Кафедра прикладної соціології і соціальних комунікацій

Пояснювальна записка

до кваліфікаційної роботи

на тему

**«ДИТЯЧО-ЮНАЦЬКА ГРА «ДЖУРА» ЯК ІНСТРУМЕНТ
ФОРМУВАННЯ НАЦІОНАЛЬНОЇ ІДЕНТИЧНОСТІ»**

Виконала: студентка 4 курсу групи ССК-41
першого (бакалаврського) рівня вищої освіти
спеціальності 054 Соціологія
Рогожкіна Аміна Богданівна
Наукова керівниця: старша викладачка
Аніпченко Світлана Миколаївна

Харків – 2024

ЗМІСТ

ВСТУП.....	5
1 ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ НАЦІОНАЛЬНОЇ ІДЕНТИЧНОСТІ.....	8
1.1 Поняття національної ідентичності та особливості її формування.....	8
1.2 Соціологічні підходи до аналізу формування національної ідентичності.....	9
1.3 Виховання дітей у контексті формування національної ідентичності.....	11
Висновки до розділу 1.....	13
2 ДИТЯЧО-ЮНАЦЬКА ГРА «ДЖУРА»: ІСТОРІЯ ТА СУЧАСНІСТЬ.....	15
2.1 Екскурс в історію появи та розвитку гри “Джура”.....	15
2.2 Особливості використання та побудови гри.....	16
2.3 Роль гри «Джура» в процесах соціалізації.....	19
Висновки до розділу 2.....	22
3 ДОСЛІДЖЕННЯ ВПЛИВУ ГРИ НА ФОРМУВАННЯ НАЦІОНАЛЬНОЇ ІДЕНТИЧНОСТІ.....	24
3.1 Методологічні аспекти проведення дослідження.....	24
3.2 Особливості гри «Джура» як інструменту формування національної ідентичності.....	28
3.3 Комунікативна стратегія просування гри «Джура» в соціальних мережах (на прикладі мережі «Інстаграм»).....	43
Висновки до розділу 3.....	49
ВИСНОВКИ.....	49
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	51
ДОДАТКИ.....	53

ВСТУП

Анексія Криму, початок війни на східній частині України у 2014 році та подальше повномасштабне вторгнення у 2022 році стали критичними моментами у процесах усвідомлення, переосмислення та формування національної свідомості українців. Ця ситуація підкреслила значення формування національної ідентичності як одного з ключових факторів у житті кожного громадянина, хто ідентифікує себе як українця(ку), і хто здійснює спротив агресії. Проте, незважаючи на зростаючу важливість для оборони держави формування у її громадян національної ідентичності, частина населення України не повністю усвідомлює її значущість, що, у свою чергу, призводить до таких явищ, як протиправна військова діяльність на території України, співпраця з агресором, зокрема явища колабораціонізму.

Цей феномен може бути пояснений крізь лінзу раннього соціалізаційного впливу на формування національної ідентичності. Важливість виховання національної свідомості в юному віці є невід'ємною, оскільки саме в цей період закладаються основи мислення та формується світоглядна позиція. Ця дипломна робота має на меті дослідити, як відбувається формування національної ідентичності завдяки дитячо-юнацькій грі Сокіл «Джура». Як використовується такий інструмент, як гра, та як вона впливає на політичні, соціальні та культурні орієнтири громадян.

Ступінь наукового дослідження обраної теми. У межах наукової роботи ми спиралися на роботи таких авторів, як П'єр Бурдьє, Бенедикт Андерсон, Ервінг Гофман, Ентоні Сміт. До П'єра Бурдьє і його роботи «Соціальний простір: поля і практики» ми зверталися досліджуючи поняття впливу соціальних структур на індивідуальні практики та переконання. Хоча його теорія соціального поля може бути застосована до аналізу гри «Джура», Бурдьє не фокусується на впливі ігор на національну ідентичність. Тому тут ми звернулися до роботи Бенедикта Андерсона, «Уявлені спільноти». Бо саме тут Андерсон досліджує, як нації формуються як "уявлені спільноти" через

мову та символи. Хоча ця книга є ключовою для розуміння національних ідентичностей, вона не займається аналізом впливу дитячих ігор або конкретних виховних програм на цей процес.

Саме через це ми беремо до уваги роботу Емілі Едкінсона, «Націоналізм у молодіжному віці». У цій роботі Едкінс зосереджується на тому, як молоді люди сприймають та взаємодіють з націоналізмом. Автор досліджує різні аспекти, включаючи вплив освіти, медіа, родинних цінностей та суспільних тенденцій на формування націоналістичних поглядів серед молоді. Робота також включає аналіз того, як молодь реагує на націоналістичну риторику та символіку.

Також ми зверталися до роботи Ентоні Сміта «Національна ідентичність», аби зрозуміти завдяки яким елементам формується національна ідентичність. Праці Ервінга Гофмана дозволили нам зрозуміти як відбувається процес ідентичності завдяки спільнотам та соціальним взаємодіям.

Метою нашої роботи було проаналізувати особливості дитячо-юнацької гри «Джура» як інструмент у формуванні національної ідентичності.

Серед основних завдань роботи були наступні:

- провести теоретичний аналіз існуючих концепцій національної ідентичності,
- дослідити роль повсякденних національних ритуалів та «вигаданих традицій»,
- виокремити, завдяки чому формується та розвивається національна ідентичність,
- вивчити та проаналізувати вітчизняні дослідження на тему формування національної ідентичності серед молоді,
- проаналізувати особливості впливу гри на її учасників,
- аналіз походження, історії та еволюції гри «Джура» у контексті української культури та історії,

- проведення якісного дослідження серед учасників гри «Джура»,
- отримання та обробка даних після опитування,
- оцінити, як участь у грі впливає на політичні, соціальні та культурні погляди молодих українців,
- описати результати проведеного якісного дослідження задля розробки подальших рекомендацій,
- на основі теоретичного аналізу та емпіричних даних розробити стратегію просування гри «Джура» в соціальній мережі «Інстаграм».

Об'єктом нашої дипломної роботи є формування національної ідентичності.

Предмет дослідження - це особливості дитячо-юнацької гри «Джура» як інструменту формування національної ідентичності.

Методи дослідження, які ми використовували у роботі, – аналіз наукової літератури, статей, монографій та інших джерел для отримання більш ширшого та глибшого розуміння теоретичних аспектів формування національної ідентичності. Також аналіз історії гри «Джура» та її ролі в суспільстві. Проведення якісного дослідження, а саме глибинних інтерв'ю з учасниками гри «Джура».

1 ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ НАЦІОНАЛЬНОЇ ІДЕНТИЧНОСТІ

1.1 Поняття національної ідентичності та особливості її формування

Ідентичність зазвичай визначається як процес, за допомогою якого особа або група визначає себе в соціальному контексті. Це включає формування «образу Я» та «образу МИ», що означає самоідентифікацію з певними спільнотами на основі таких критеріїв, як вік, професія, стать, місце проживання, етнічна приналежність, релігійні переконання та інші характеристики.

Пропонуємо спочатку розглянути поняття національної ідентичності в рамках зарубіжних науковців.

Ентоні Сміт, у своїй праці «Національна ідентичність», трактував національну ідентичність як поняття, яке включає спільні історичні спогади, елементи культурної спадщини, як-от мова та релігія, а також певні зв'язки з конкретною територією. Сміт вважав, що національна ідентичність ґрунтується на глибоко вкорінених етнічних зв'язках та спільному походженні, які відіграють ключову роль у формуванні національної самосвідомості [1].

Етносимволізм Сміта зосереджується на тому, як історичні символи, міфи, та традиції сприяють постійному відродженню та зміцненню національної ідентичності через покоління. Він підкреслює, що, хоча національні ідентичності можуть бути змінені або вигадані, вони часто корінняються в далекому минулому та етнічних основах.

Тепер розглянемо це поняття в українському контексті.

Національна ідентифікація є дуже важливою складовою для існування кожного народу, але для України це питання є ще гострішим. Після здобуття незалежності кожен українець стояв перед вибором нової ідентичності, яка б допомогала розвивати нову націю українців.

Для визначення поняття пропонуємо розглянути положення Закону України «Про основні засади державної політики у сфері утвердження української національної та громадянської ідентичності» [9].

Сучасне визначення української національної ідентичності міститься у згаданому вище Законі України: це «стійке усвідомлення особою належності до української нації як самобутньої спільноти, об'єднаної назвою, символами, географічним та етносоціальним походженням, історичною пам'яттю, комплексом духовно-культурних цінностей, зокрема українською мовою і народними традиціями». Національна ідентичність частково формується з самого народження через вплив етнічної культури, яку дитина починає сприймати з раннього віку. Однак, переважно, національна ідентичність вважається результатом соціального впливу. Вона є динамічною рисою особистості, що розвивається і змінюється під впливом соціального оточення та досвіду.

1.2 Соціологічні підходи до аналізу формування національної ідентичності

Говорячи про формування ідентичності в суспільстві, одразу варто згадати роботи Ервінга Гофмана [23].

Соціолог підкреслює, що наша ідентичність не є фіксованою чи вродженою; вона скоріше формується через соціальні взаємодії та процеси. Це ключове для розуміння процесу, через який люди осмислюють себе та визначають своє місце в суспільстві.

Гофман розглядає соціальні взаємодії через призму театру, де люди - актори на сцені життя, тобто кожен індивід виконує різні ролі залежачи від ситуації і аудиторії. Ця концепція підкреслює, що ідентичність не є статичною, а формується в процесі соціальних взаємодій.

Також Гофман розглядав формування ідентичності через вплив аудиторії. Він зауважив, що люди змінюють свою поведінку та манеру

виступу в залежності від того, перед ким вони знаходяться. Це розуміємо так, що ідентичність частково формується через сприйняття та очікування інших.

Також варто згадати про «передню та задню сцени» (Front Stage and Back Stage) [17]. Так, Гоффман ділить соціальні взаємодії на «передню сцену», де люди виступають для аудиторії, та «задню сцену», де вони можуть вести себе природно.

Соціологи досліджують формування ідентичності через різні теоретичні підходи та концепції, виходячи зі свого розуміння того, як люди розвивають уявлення про себе та своє місце в суспільстві. Ось кілька ключових поглядів соціологів на цей процес, які допоможуть нам надалі сформулювати питання для глибинного інтерв'ю:

- символічний інтеракціонізм: ця школа думки, асоційована з гербертом блумером і джорджем гербертом мідом, вважає, що ідентичність формується через соціальні взаємодії та використання символів, наприклад, мови. люди навчаються, хто вони, спостерігаючи за реакціями інших на свої дії.

- соціальна конструкція реальності: петер людвиг бергер та томас лукманн стверджують, що ідентичність є продуктом соціальної конструкції. це означає, що ідентичність формується в результаті соціальних процесів, де знання і розуміння світу включають в себе спільно створені взаєморозуміння.

- структуралізм: підхід структуралізму, який репрезентує, наприклад, клод леві-стросс, досліджує, як соціальні структури (наприклад, класи, гендерні ролі) впливають на формування ідентичності.

- постструктуралізм: цей напрямок, зокрема теорії мішеля фуко, вказує на те, що ідентичність не є фіксованою або статичною, а є різноманітною та суб'єктивною, сформованою через мову, владу та знання.

- критична теорія: використовується для аналізу взаємозв'язків між ідентичністю та владою, особливо в контексті нерівності, раси та колоніалізму.

Виходячи з цих концепцій, для своєї дипломної роботи, ми можемо виокремити символічний інтеракціонізм - завдяки цьому підходу ми зможемо проаналізувати як індивід взаємодіє в команді, які символи для цього використовує та як завдяки цьому формує свою ідентичність в концепції національності.

Також структуралізм, він допоможе дослідити нам як соціальні структури (наприклад, освітні системи, сімейні традиції, місцеві громади) впливають на формування національної ідентичності через гру «Джура». Завдяки постструктуралізму ми можемо дослідити, як різні учасники гри «Джура» індивідуально розуміють і виражають свою національну ідентичність.

1.3 Виховання дітей у контексті формування національної ідентичності

Іван Огієнко, відомий як митрополит Іларіон, був видатним українським мовознавцем та педагогом, який зробив значний внесок у розвиток національного виховання в Україні, хочемо звернутися до його поглядів про національне виховання дітей, аби показати зв'язок традицій та обрядів з грою «Джура» та питанням виховання дітей саме через подібні дії [10].

Його ключова ідея полягала в акцентуванні ролі рідної мови як фундаменту для виховання української національної свідомості та розвитку патріотичних почуттів у дітей. Огієнко вважав, що духовні цінності, такі як віра, сімейні традиції, мова, культура та любов до батьківщини, повинні бути основою освітнього процесу.

За його поглядами сім'я відіграє центральну роль у розвитку патріотизму, тоді як школа і церква допомагають поглиблювати та розширювати ці виховні засади. Огієнко розробив низку освітніх матеріалів з

української мови, підкреслюючи їх значимість для формування національно свідомих громадян і виховання в дусі поваги до власної культури.

У своїх творах Іван Огієнко підкреслював, що національне виховання повинно охоплювати глибоке розуміння та повагу до власної культури, історії та мови. Він вважав це надзвичайно важливим для збереження і розвитку національної ідентичності, особливо в контексті еміграції та історичних перетворень.

Іван Огієнко надавав велике значення знайомству молодого покоління з національними традиціями та ритуалами. Він наголошував на важливості виховання у дітей поваги до народних звичаїв, які він класифікував як родинні (побутові), релігійні та загальнонародні. Огієнко вважав необхідним залучення молоді до дотримання національних обрядів, оскільки вони відображають естетичне, моральне, етичне, історичне та філософське багатство культури. Звичаї та обряди, за його словами, створюють зв'язок між минулим і сучасністю, та демонструють наявність етнічної єдності серед людей. "У який бік не поглянемо, скрізь бачимо, як оригінально, своєрідно складав свою культуру народ український", – зазначав великий мислитель [10, с.2].

Ці ідеї відображаються і у сучасних підходах до освітньо-виховної роботи з дітьми. Немає такої родини чи освітнього закладу, де б не використовувалися народні традиції, звичаї та обряди. У нашому випадку яскравим прикладом буде гра «Джура», яка вміщує в собі всі вищеперераховане. Вони становлять основу виховання, яка передається з покоління в покоління.

«На основі народних традицій у дітей формуються норми й правила моральної поведінки, світосприймання. Традиції – це живий пізнавальний, емоційний, зрозумілий зв'язок між минулим, сучасним і майбутнім народу. Прилучаючись до традицій, наслідуючи їх, діти вбирають їх пізнавальний, психологічний, моральний, естетичний зміст», – підкреслюється в проекті Концепції дошкільного виховання в Україні [11].

І. Огієнко наголошував на великому виховному змісті народного календаря – системи історично обумовлених дат, свят, подій, традицій, звичаїв та обрядів, які в певній послідовності відзначає весь народ протягом року. Педагоги повинні зосередити свої зусилля на вивченні дітьми народного календаря, розумінні його виховного значення, духовного потенціалу і змісту. Звичаї українців вказують на їхній високий культурний рівень, ступінь талановитості, глибокий гуманістичний потенціал. ". У процесі підготовки до свят, календарних дійств та під час проведення їх у дітей пробуджуються, поглиблюються і закріплюються найкращі якості особистості: творче ставлення до дійсності, кмітливість, працьовитість, ініціативність, діловитість, підприємливість, а головне – любов до рідного народу, до батьківщини.

Зауважимо, що етапи в грі Сокіл «Джура», які ми будемо описувати надалі, пов'язані саме з цим питанням - календар свят та пам'ятних дат.

Саме тому пропонуємо перейти ознайомитися з історією, концепцією та правилами гри, щоб показати цей зв'язок.

Висновки до розділу 1

У висновках до розділу, що охоплює теоретичні аспекти національної ідентичності та виховання дітей, можна виділити кілька ключових підсумків.

Ентоні Сміт визначає національну ідентичність як комплекс історичних спогадів, культурних елементів та зв'язків з конкретною територією, підкреслюючи важливість етнічних зв'язків та спільного походження.

Іван Огієнко наголошував на значущості національного виховання, що включає розуміння та повагу до культури, історії та мови, і є критично важливим для збереження національної ідентичності. Він акцентував на ознайомленні молоді з національними традиціями, що створюють зв'язок між минулим і сучасністю.

Ервінг Гофман підкреслює, що ідентичність формується через соціальні взаємодії і є динамічним феноменом, який змінюється під впливом навколишнього оточення та набутого досвіду взаємодії і комунікації.

Загалом, комплексний підхід до національного виховання, що включає культурні корені, національні традиції та соціальні взаємодії, є ключовим для формування та збереження національної ідентичності у дітей, сприяючи їх патріотичному вихованню.

2 ДИТЯЧО-ЮНАЦЬКА ГРА «ДЖУРА»: ІСТОРІЯ ТА СУЧАСНІСТЬ

2.1 Екскурс в історію появи та розвитку гри «Джура»

Гра «Джура» - представляє собою всеукраїнську дитячо-юнацьку військово-патріотичну гру. Вона виникла на основі стародавніх традицій Українського козацтва і була розроблена з метою відновлення та зміцнення національного духу та унікальної культурної ідентичності України [2].

Історія створення гри «Джура» бере свій початок в кінці 20-го століття, коли Україна зазнавала значних політичних і соціальних змін. Це був час, коли українське суспільство прагнуло відродити свою національну ідентичність, історію та культуру, які були придушені протягом тривалого періоду іноземного панування.

У цьому контексті група ентузіастів, які склалися з вчителів, істориків, та культурних діячів, вирішила створити гру, яка б знайомила молодь з історією та традиціями Українського козацтва. Вони прагнули використати гру як засіб навчання та виховання, що вчить молодь цінностей сміливості, честі, відданості рідній землі [8].

Гра була розроблена так, щоб імітувати різні аспекти козацького життя, включаючи військові навички, знання історії, та здатність працювати в команді. Учасники гри, які називаються "джурами", змагаються у різноманітних завданнях та конкурсах, що охоплюють як фізичну підготовку, так і знання української історії, культури та етикету.

Особливу роль у грі «Джура» відіграє козацька символіка та ритуали, які сприяють формуванню почуття гордості та належності до великої історичної спадщини України. Церемонії підняття прапора, складання присяги та нагородження переможців не просто додають урочистості, але й виховують повагу до національних символів та історії.

З часом «Джура») здобула велику популярність серед молоді та стала значущою частиною шкільного та позашкільного життя в Україні. Гра

еволюціонувала, включаючи сучасні елементи та адаптуючись до змінюваних соціальних та освітніх потреб, але завжди зберігаючи своє основне патріотичне та виховне послання.

Вцілому ми вже можемо сказати, що «Джура» не просто гра чи розвага – це важливий елемент української національної ідентичності, який надихає молоде покоління пізнавати свою історію, культуру та цінності.

Створена гра була затверджена у 2003 році Міністерством юстиції України та Міністерством освіти і науки України.

Гра проводиться Міністерством освіти і науки України за сприянням інших міністерств, відомств та громадських організацій. На загальнонаціональному рівні проводиться з 2009 року. Новий поштовх у розвитку гра отримала 2015 року, коли вона була включена до Стратегії національно-патріотичного виховання дітей та молоді [14].

2.2 Особливості використання та побудови гри

Змагання і конкурси Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») проводяться щорічно в три етапи [13]:

- Шкільні змагання;
- I етап — районні (міські);
- II етап — обласні та Київський міський;
- III етап — Всеукраїнський.

Залікові змагання: «Впоряд», «Перетягування линви», «Туристсько-спортивна смуга перешкод», «Стрільба», «Рятівник», «Лава на лаву», "Інтелектуальна гра-вікторина «Відун», змагання «Пластун», «Бівак», творчо-мистецький звіт «Ватра» тощо [15].

Зауважимо, що кожен із залікових змагань у грі "Сокіл" (Джура) має свої особливі цілі та значення, які сприяють всебічному розвитку учасників. Ось детальний опис кожного з них:

«Впоряд»: Цей конкурс зосереджений на вмінні учасників швидко та ефективно організувати своє спорядження. Це розвиває навички планування, уважності до деталей та організованості.

«Перетягування линви»: Класичне змагання на фізичну силу та командну роботу. Цей конкурс виховує дух командної згуртованості та підтримки один одного.

«Туристсько-спортивна смуга перешкод»: Включає різноманітні фізичні випробування. Має на меті розвиток фізичної витривалості, гнучкості та швидкості.

«Стрільба»: Тестує точність та вміння концентруватися. Важливо для розвитку уважності, самоконтролю та психологічної стабільності.

«Рятівник»: Цей конкурс зосереджений на навичках першої медичної допомоги та рятувальних операціях. Виховує почуття відповідальності, співчуття та готовності допомогти іншим.

«Лава на лаву»: Спрямований на виховання витривалості, швидкісної реакції та стратегічного мислення. Учасники змагаються у швидкості, спритності та тактиці, вчаться взаємодіяти в команді та приймати швидкі рішення.

Інтелектуальна гра-вікторина «Відун»: Покликана розвивати інтелектуальні здібності, знання з історії, культури, традицій України. Це сприяє глибшому розумінню національної ідентичності та важливості історичної спадщини.

«Пластун»: Цей конкурс зосереджується на навичках розвідки та орієнтування на місцевості. Розвиває уважність, спостережливість, вміння діяти складних умовах.

«Бівак»: Тут акцент на навичках виживання в природних умовах, вмінні розкласти табір, організовувати побут. Це сприяє розвитку самостійності, вміння планувати та адаптуватися до змінних умов.

Творчо-мистецький звіт «Ватра»: Включає виступи команд з творчими номерами - піснями, танцями, драматичними сценками. Це розвиває

артистичні здібності, креативність та здатність виражати себе через мистецтво.

Ця гра не просто розважальна активність, а складова важлива частина культурної та освітньої програми, спрямована на виховання патріотизму, самосвідомості та соціальної відповідальності в молоді. Це унікальне поєднання фізичного розвитку, інтелектуального зростання та морального виховання, що робить її важливою та цінною частиною української культури та традицій [3].

Основна мета гри - розвивати в юнаків та дівчат гідності та якості, характерні для козаків: відвагу, здатність до самопожертви, вірність батьківщині, командний дух та фізичну підготовку [4].

Зараз ми виділимо кілька ключових аспектів гри:

Структура гри: Учасники гри поділяються на команди, які символізують козацькі загони. Кожна команда має свого керівника, що називається "отаманом". Гра може включати різноманітні конкурси та завдання, які оцінюються журі [5].

Завдання та конкурси: Ці завдання можуть включати фізичні вправи, такі як спортивні змагання, походи, різноманітні естафети, а також інтелектуальні конкурси, що вимагають знань історії України, культури та традицій козацтва.

Виховна складова: Окрім спортивних та інтелектуальних змагань, велика увага приділяється моральному та патріотичному вихованню. Учасники вчаться повазі до історичної спадщини, національних символів, а також розвивають навички командної роботи та лідерства.

Культурний аспект: Гра включає елементи української культури, такі як народні пісні, танці, вивчення історичних обрядів та традицій. Це сприяє збереженню культурної ідентичності та передачі національних цінностей молодшому поколінню.

Сценарії гри: Кожен сезон або змагання може мати свій унікальний сценарій, який заснований на певних історичних подіях або козацьких

легендах. Це спонукає учасників глибше зануритися в історію та культуру України.

Нагороди та відзнаки: Успішні команди та учасники отримують нагороди, які можуть бути символічними (наприклад, медалі, грамоти) або практичними (наприклад, спорядження для подальших походів). Це стимулює здорову конкуренцію та прагнення до самовдосконалення.

Включення різних вікових груп: Гра орієнтована на широкий спектр вікових груп. Це забезпечує можливість для розвитку міжвікової взаємодії та наставництва.

Безпека та здоров'я: Особлива увага приділяється забезпеченню безпеки учасників під час всіх етапів гри. Організатори зобов'язані дотримуватися відповідних стандартів безпеки, особливо під час фізично активних завдань.

Екологічна свідомість: У рамках гри «Джура» також прищеплюється любов та повага до природи. Учасники вчаться берегти довкілля, організовуються екологічні акції, такі як прибирання територій та посадка дерев [6].

Соціальна відповідальність: Через різноманітні соціальні проекти та ініціативи, учасники гри вчаться бути відповідальними членами суспільства, допомагаючи малозабезпеченим, участі у благодійних акціях.

2.3 Роль гри «Джура» в процесах соціалізації

Гра має дуже глибокий сенс, і для того, щоб зрозуміти, як гра впливає на її учасників, звернемося до аналізу виступу на TED Стюарта Брауна [19].

Стюарт Браун, засновник національного інституту гри, вивчив ігрові історії 6000 людей і зробив висновок що гра дуже корисна для багатьох аспектів нашого життя. Наприклад, від здоров'я та логічної сфери, до системи освіти або творчих здібностей цілої компанії.

За його словами гра розвиває гнучкість мозку та його здібності до адаптації. Як виразився автор “жодна річ не запалює мозок так, як гра”.

Стюарт Браун каже, що з усіх біологічних видів самим граючим є людина. Ми створені в грі, для гри. Гра це найчастіше вищий прояв людської натури і нашої індивідуальності. Тому не дивно, що наші найкращі моменти та спогади, коли ми відчуваємо себе по-справжньому живими, пов’язані майже завжди з грою.

Гра розширює свідомість, допомагає створювати свіжі ідеї або переробляти якісь старі задуми. У чомусь новому вона робить нас більш зацікавленими і налаштованими на інновації.

Тому гра - це важливий елемент у житті кожного індивіда, який стимулює до роздумів та досліджень.

Щоб підкріпити це з точки зору соціології, ми звернулися до роботи Роже Каюа і його книги «Man, Play and Games» [23]. Роже Каюа - французький письменник і соціолог. Він розглядав роль гри у розвитку суспільства. Автор зазначав, що ігри не лише відображають культурні цінності, але й ще дають можливість впливати на розвиток та зміни цих цінностей та упереджень. Тому ігри - чудовий інструмент для спостереження, як еволюціонують соціальні норми та цінності. Саме завдяки цій роботі ми і зможемо провести аналіз результатів опитування та зрозуміти чи відбуваються такі зміни, що зазначає автор завдяки грі «Джура».

Говорячи про структуру та ідеї гри Джура, важливо розглянути її через призму децентралізації. Для того щоб зрозуміти, як саме гра впливає на учасників.

Децентралізація – це процес або концепція, яка полягає в розподілі влади, ресурсів або функцій від центральної, часто авторитарної влади до більш місцевих або розподілених рівнів. Ця концепція може застосовуватися в різних контекстах, включаючи політику, управління, освіту та бізнес [7].

Зараз ми розглянемо соціальну та культурну децентралізацію: заохочення місцевих громад до самостійного вирішення питань культурного

та соціального розвитку, що сприяє збереженню та розвитку місцевих традицій та особливостей.

Соціологи розглядають процес соціалізації як ключовий для формування ідентичності. Гра «Джура» функціонує як засіб соціалізації, де молодь вчиться соціальних норм, цінностей та історії своєї країни. В контексті децентралізації, цей процес відбувається не тільки через формальну освіту, але й через участь у культурних та громадських активностях, що дозволяє молоді формувати власне розуміння національної ідентичності.

Концепція децентралізації є важливою для постструктуралістів та постмодерністів. На думку спадає концепція Жака Дерріди. Він, наприклад, хоче, щоб театр відійшов від свого традиційного центру - автора, давши можливість акторам вільно виражати себе [16].

Цю ідею можна застосувати до всього суспільства. Дерріда асоціює центр з остаточною відповіддю і, в кінцевому рахунку, зі смертю. Центр пов'язаний з відсутністю того, що для Дерріди особливо важливо - гри та різноманіття. Чи то в театрі, чи в суспільстві, але якщо в них відсутні гра та різноманіття, то це буде статичний театр і статичне суспільство, а отже - вони мертві. Навпаки, театр і світ в цілому, які не мають центру, будуть відкритими, динамічними та саморефлексивними. На думку Дерріди, не слід очікувати майбутнього або намагатися його передбачити. Іншими словами, неможливо знайти розгадку майбутнього в минулому. Проте не слід і пасивно чекати своєї долі. Майбутнє створюється та пишеться нашими діями.

Концепція децентралізації, яку пропагує Жак Дерріда, знаходить цікаве відображення в грі «Джура». Ця гра - це не просто розвага, а складна система, що поєднує історичні традиції Українського козацтва з розвитком патріотизму та національної самобутності. Гра відображає ідеї Дерріди про відхід від централізованого контролю, демонструючи важливість різноманіття та гри в процесі навчання і самовизначення.

У «Джурі» немає строгого центру, як у традиційному театрі, де авторський текст є недоторканим. Навпаки, учасники гри мають можливість

самостійно виражати себе, використовуючи історичний контекст і культурні традиції, але в той же час інтерпретувати їх по-своєму. Це стимулює творчість, ініціативу та саморефлексію, що відповідає ідеям Дерріди про динамічне, відкрите суспільство.

Таким чином, гра «Джура» не просто відтворює історичні події, але й створює простір для індивідуального вираження та колективної інтерпретації, відображаючи ідею про те, що минуле не має бути остаточним визначником майбутнього. Це відображає погляди Дерріди про відмову від фіксованих центрів влади чи інтерпретації, замість чого підтримуючи різноманіття, гнучкість і відкритість до нових можливостей.

Висновки до розділу 2

Дитячо-юнацька гра «Джура» є важливим елементом національно-патріотичного виховання української молоді, базуючись на традиціях Українського козацтва. Гра сприяє відновленню національної ідентичності та культурної спадщини України. Гра «Джура» виникла в період значних політичних і соціальних змін в Україні наприкінці 20-го століття.

Гра навчає молодь цінностей сміливості, честі, відданості рідній землі та командного духу через завдання, що охоплюють фізичну підготовку, знання української історії, культури та етикету.

Гра стала значущою частиною шкільного та позашкільного життя, адаптуючись до сучасних соціальних та освітніх потреб, зберігаючи своє патріотичне та виховне послання.

Таким чином, гра «Джура» є важливим інструментом виховання патріотизму, самосвідомості та соціальної відповідальності у молоді, поєднуючи фізичний, інтелектуальний та моральний розвиток.

3 ДОСЛІДЖЕННЯ ВПЛИВУ ГРИ НА ФОРМУВАННЯ НАЦІОНАЛЬНОЇ ІДЕНТИЧНОСТІ

3.1 Методологічні аспекти проведення дослідження

У цьому розділі ми проаналізуємо як гра впливає на формування національної ідентичності серед учасників.

Для цього було проведене глибинне інтерв'ю - якісний метод дослідження. Даний вид збору інформації було обрано для того, аби зрозуміти внутрішню мотивацію та щире ставлення кожного з учасників до гри та до теми формування національної ідентичності. У даному випадку якісний вид досліджень допомагає нам зануритися у особисті історії кожного з учасників та почути різні враження від гри та відношення. Це особливо важливо, коли ми говоримо про такі теми, як національна приналежність. Цей вид досліджень допомагає задавати нові або уточнювальні питання, аби чітко зрозуміти та сформулювати емоційні почуття кожного з учасників. Дана тема потребує відвертості та довіри кожного з респондентів, бо не всі хочуть ділитися особистим досвідом та мотивами до участі, ставлення до країни та патріотизму в цілому. Глибинні інтерв'ю дають можливість встановити довірливу атмосферу та правильний настрій до розмови. Під час таких діалогів респондент отримує можливість висловити свої думки та почуття відверто, не соромлячись. Кількісні опитування є більш об'єктивними, тоді як у цій темі нам потрібні розгорнуті відповіді.

Варто зауважити, що кожен з учасників інтерв'ю перебуває у різних обставинах, респонденти обиралися з різних категорій - знаходження у країні, вік, область, сімейні обставини, рівень освіти, тому тут є важливим йти не лише чітко за гайдом, але і розуміти життєвий досвід кожного з учасників, аби поставити додаткові питання, які допоможуть опанувати дану тему глибше.

Говорячи про респондентів, треба враховувати те, що тема потребує різнопланових учасників, не з одного міста, школи або року участі. Гра змінюється з часом та з обставинами, яке нам дає життя, тому тут треба було враховувати різні аспекти. Тема дипломної роботи стосується всеукраїнського рівня, тому і респонденти мали бути відповідні.

Тож, були враховані такі аспекти:

- вік: респонденти поділені на категорії - підлітки та дорослі. такий розподіл дасть можливість зрозуміти чи впливає час та обставини на рішення та мотивацію учасників.
- регіон: у кожній області є певні особливості - розташування, це дає нам можливість почути різні точки зору через призму того, що існують певні стереотипи стосовно тих, хто живе на заході та сході України.
- залученість до гри: важливо опитати учасників, які вже закінчили брати участь у грі та тих, хто продовжує це робити, завдяки цьому ми зрозуміємо в який момент формується національна приналежність.
- час участі: враховувались різні генерації учасників, від “ветеранів”, які брали участь у грі в її ранні роки, до молодших гравців, які приєдналися в останні роки. такий підхід дозволяє виявити зміни у сприйнятті та цінностях, які могли відбутися з часом.

Таким чином було обрано та опитано 15 осіб (див. Додаток Б). Регіони, які було задіяно - Луганщина, Київщина, Івано-Франківщина, Львівщина.

Гайд інтерв'ю будувався по блокам, виходячи з мети роботи, а також об'єкта та предмета дослідження. Гайд до опитування для дипломної роботи складено таким чином, щоб зібрати всебічну інформацію, яка дозволить глибоко зануритися в розуміння того, як гра впливає на формування ідентичності її учасників, а також як вона сприймається та впроваджується на різних рівнях.

Ці блоки дослідження дозволяють створити фундаментальну основу для розуміння того, як національна ідентичність взагалі може бути сформована і розвинута через культурні, соціальні та внутрішні процеси.

Гайд був сформований на теоретичній основі першого розділу. Ми зверталися до напрацювань усіх соціологів, що зазначалися вище, для того аби сформувати структуроване та відповідне до темі та вимогам глибинне інтерв'ю з учасниками гри (див. Додаток А).

Перейдемо до аналізу самих блоків питань гайду.

I. Знання та розуміння гри, її побудова

Цей блок допомагає зрозуміти, як учасники дізналися про гру та що їх мотивувало долучитися. Розуміння структури гри та її правил дає змогу оцінити, як організовано гру і які ключові елементи лежать в її основі. Це допомагає з'ясувати, які аспекти гри є найбільш значущими для учасників, і в подальшому для нашого аналізу.

II. Атрибути, прийоми, завдання, мотивація

Аналізуючи атрибути і символи гри, можна зрозуміти, як вони сприяють вихованню певних цінностей або ідей, як впливають на розвиток та формування ідентичності. Тут ми зможемо зрозуміти чи взагалі мають сенс ці елементи. Запитання про мету гри та мотивацію дозволяють оцінити, що спонукає учасників продовжувати залучення, і як організатори підтримують їх інтерес та взаємодію.

III. Досвід гри

Цей розділ зосереджений на особистому досвіді учасників, їх враженнях від гри, а також на тому, як вони оцінюють взаємодію між собою. Це дає змогу оцінити гру з точки зору її впливу на особистість та соціальні навички, які дають розвиток та формують ідентичність в цілому, про це ми зазначали вище у теоретичній частині.

IV. Гра та національна ідентичність

Ці питання дозволяють вивчити, наскільки гра впливає на формування національної ідентичності. Респондентам пропонується оцінити, чи змінилась їхня самоідентифікація або патріотичні почуття після участі у грі. Саме це є ключовим блоком для нашої подальшої роботи.

V. Функції гри

Тут аналізується, як гра впливає на освітні та виховні процеси, сприяє соціалізації та політичному розвитку учасників, а також її роль у збереженні культурної спадщини. Ці питання допомагають оцінити внесок гри у ширший соціокультурний контекст, який є також ключовим елементом для теми нашого дослідження.

VI. Поради щодо оптимізації ігрового процесу та аудиторії гри

Завершальний розділ дозволяє зібрати пропозиції щодо покращення гри та розширення її аудиторії. Це важливо для розробки стратегій залучення нових учасників та підвищення ефективності гри як виховного інструменту. Цей блок є вирішальним для того, аби розробити рекомендації для PR-проєкту, тим самим ми вже проаналізуємо думки та пропозиції цільової аудиторії.

Інтерв'ю з учасниками проводилося на платформі Zoom. Тривалість кожного інтерв'ю складала приблизно 40 хвилин. Кожне інтерв'ю записувалося для подальшого аналізу. Далі, на основі записів, були зроблені транскрипції та аналіз кожного глибинного інтерв'ю.

Гайд містив у собі 23 питання. Деякі питання ставилися учасникам для уточнення та розкриття теми, якщо це було потрібно.

Інтерв'ю проводилося у наративній формі, аби учасникам було комфортно відповідати на питання. Тут було важливо помітити та проаналізувати зміни у учасників. Для цього респонденти мали відповідати вільно, ми не мали спонукати їх до певної відповіді чи результату.

Наративне інтерв'ю - це дослідницький метод, який використовується для збору інформації про досвід, історії, переживання та переконання особи [1, с. 620]. У цьому методі респондент розповідає свою історію або досвід у вільній формі, дозволяючи детально висловити свої думки, почуття та переживання. Цей метод дозволяє вченим отримати інформацію, яка може бути складно виміряти або описати іншими методами, такими як анкети або стандартні інтерв'ю, що в нашій темі є надважливим. Також даний вид

інтерв'ю дозволяє відслідкувати емоційний стан учасників, зафіксувати їх емоції, вербальні та невербальні символи.

3.2 Особливості гри «Джура» як інструменту формування національної ідентичності

Зараз пропонуємо перейти до аналізу глибинних інтерв'ю.

Перший блок питань має таку назву:

I. Знання та розуміння гри, її побудова

1. Розкажіть як ви дізналися про гру «Джура»?

Загалом, відповіді саме на це питання були майже однакові. Респонденти дізналися про гру у школі, а саме - від вчителів історії та захисту вітчизни. “Я навіть не уявляла, що таку ця Джура. Я навіть на початку не могла вимовити та запам'ятати це слово”

Але були й інші варіанти знайомства з цією грою. До прикладу, пару з учасників побачили, як старші класи готуються до змагань, побачили їх тренування на вулиці та у школі, і потім самі проявили зацікавленість, захотіли спробувати себе у новому напрямку. Також, один з респондентів був запрошений учасниками гри. Вони були з одного класу, дві дівчинки вже брали участь у грі та попросили взяти участь свого однокласника, бо знали, що він сильний гравець та має багато навичок у цьому напрямку гри.

Одна з респонденток брала участь у схожій грі - “Зірниця”, вона грала у неї у 7 класі, після чого з'явилася гра «Джура», і їй, як людині, яка вже знає що це таке, запропонували взяти участь.

Варто зауважити, що всі учасники були активними у школі. Завжди прагнули пробувати щось нове для себе. Тому залучення їх у цю гру вчителями не було складним процесом, усі були зацікавлені в новій діяльності та проведення часу для себе.

Що спонукало вас долучитися до цієї гри?

У тих, хто чув про гру вперше, а це була більшість респондентів, на початку не було ніяких мотивів, які б спонукали взяти участь у грі. Вони просто були активними у школі, тому нові можливості їх і приваблювали. Респондентам було достатньо того, що вчителі з історії розказали про майбутні можливості, якщо здобудеш перемогу у цій грі і також про концепт та історію самої гри.

Деякі респонденти, які вже бачили, як старші класи беруть у цьому участь та мають можливості у вигляді подорожей, зацікавились саме завдяки цьому фактору.

І це не дивно, бо, коли ти навчаєшся у школі це саме той вік, коли ти відкритий до всього нового.

Але, були три респонденти, які дали відповідь “нам пообіцяли класні бонуси”, уточнивши що це саме було ми отримали відповідь - “10 балів за вірш”. Це відбулося саме тому, що вчителі бачили потенціал у цих дітях, але не змогли знайти жодної мотивації для них, окрім оцінок.

Одна з респонденток сказала, що зацікавило те, що будуть такі етапи, як стройова підготовка, стрільба та туризм - “це було те, де навичок у мене взагалі не було, тому я вирішила, що точно буду брати участь у цій грі”.

2. Розкажіть про правила гри

Декілька респондентів сказали, що концепт гри складається з того, що всі учасники повертаються у часи козацтва. Тож назви та визначення були з козацькою тематикою.

Також було згадано, що у кожної команди має бути своя назва, гасло та пісня, яку співають під час конкурсу строю та пісні “Впоряд”.

Майже кожен з респондентів одразу почав розказувати про три основні етапи:

- міський етап (змагання серед школами з усього міста - у квітні-травні);
- обласний етап (змагання серед тих шкіл, що перемогли на міських етапах - по одній школі від міста- травень-червень);

- Всеукраїнський етап (переможці з кожної області - одна команда, їдуть на змагання, представляти область - у липні).

Також поділилися, щоманда складається з 10 людей. 8 учасників - основний склад, 2 учасники- запасний склад. Респонденти зауважили, що у команді має бути щонайменше дві дівчинки. Вік учасників від 15 до 17 років (це є старша вікова категорія).

У кожної команди є ройовий - командир рою.

Один з респондентів, який брав участь до повномасштабного вторгнення, згадав, що коли ти потрапляєш вже на обласні та Всеукраїнські етапи, існує правило - мова спілкування українська. Якщо хтось з інших команд або судді почують, що ти спілкуєшся російською - штрафні бали. Тобто тут ми помічаємо перший елемент національної ідентичності - мова. І варто зауважити, що вже до повномасштабного вторгнення наголошувалося на важливості української мови та впроваджувалося серед молоді України.

У інтерв'ю був респондент, який ніс відповідальність за вимпін (вузький довгий прапор, що створений у кожній команді для розуміння командної приналежності), він розказав, що ні в якому разі не можна класти вимпін на підлогу, бо це є грубим порушенням правил, за це також знімаються бали.

Також усі учасники зауважили, що на кожному конкурсі у грі існують свої судді - експерти з того чи іншого напрямку, які безпосередньо нараховували бали за змагання. На кожному з конкурсів команда отримувала місця - перше, друге, третє. І вже далі з усіх отриманих призових місць вираховували переможця.

3. Опишіть, будь ласка, структуру гри. Які основні етапи?

Майже усі респонденти зауважили, що найголовнішими конкурсами були - творчий конкурс "Ватра" та конкурс зі стройової підготовки "Впоряд". Творчий конкурс мав на меті представити команду, її цінності та вміння. Там було важливо використати українські пісні, вірші та танці.

Одна з учасниць зауважила, що також ставили додаткові бали за згадування Небесної сотні та різних подій, які були важливі для становлення та продовження історії Незалежної України.

Кожен з респондентів згадував усі конкурси, які були представлені у грі, тому на основі цього можна скласти певний список:

- творчий конкурс «Ватра»
- історична гра-вікторина «Відун»
- перетягування линви
- туристична смуга перешкод
- конкурс строю та пісні «Впоряд»
- орієнтування, тактична гра на місцевості
- стрільба з пневматичної зброї
- медицина
- добра справа - волонтерська діяльність
- метання гранати
- таборування - конкурс найкращого намета та табору

4. Які асоціації викликає у Вас гра «Джура»?

Деякі респонденти одразу згадували Джуру - молодого козака. Описували, як він виглядає.

Але більшість почали згадувати моменти з підготовки до конкурсів та вже саме змагання. Тобто вони не пов'язували гру з конкретним персонажем, у нашому випадку з Джурою.

Багато хто з респондентів згадує національні пісні, як асоціацію з грою, один респондент зауважив яка саме це була пісня - гімн ОУН (організація Українських Націоналістів) "Марш Українських Націоналістів", він казав, що досі знаю цю пісню напам'ять і саме вона з'являється у нього в голові, коли говориш про гру.

Ентоні Сміт вважав, що саме такі історичні символи сприяють постійному відродженню та зміцненню національної ідентичності навіть через покоління.

Також популярною відповіддю було те, що Джура асоціюється з патріотичністю та вивченням історії.

Це можна пояснити також через праці Ентоні Сміта, бо він трактував національну ідентичність як поняття, яке включає спільні історичні спогади, а також певні зв'язки з конкретною історією.

Одна з респонденток відповіла, що «Джура» це братерство, особливий дух єдності, коло однодумців. «І саме в цей момент ти відчуваєш себе особливим, тому що в тебе є локальна тема для розмов. Ти прив'язаний до спільноти конкретної, і ти привілейований трошки, ти себе так відчуваєш.»

І ось саме ця цитата підкреслює, як через гру «Джура» респондентка відчуває себе частиною особливої спільноти, що підтверджує важливість колективних заходів у формуванні національної ідентичності.

Соціологи, такі як Бенедикт Андерсон у своїй книзі «Уявлені спільноти» (Imagined Communities) [2], наголошують на важливості спільних ритуалів і традицій у формуванні національної ідентичності. Гра Джура, як колективна діяльність, сприяє зміцненню почуття спільноти через спільний досвід та ритуали.

Майже усі респонденти зазначили, що «Джура» для них - це подорожі, ліс, бо вони жили у лісі під час змагань та теплий час з друзями, який вони проводили разом.

Антропологи, такі як Віктор Тернер, говорять про «лімуінальні простори» (liminal spaces), де звичайні соціальні структури тимчасово змінюються, а також з'являються нові думки та ідея, які ведуть за собою зміни у поведінці та житті індивідів.

Тож у нашому випадку ліс, як лімінальний простір, може сприяти створенню сильніших зв'язків між учасниками, оскільки вони виходять з повсякденного середовища і переживають новий, інтенсивний досвід, що слугує певним плацдармом для змін.

Наступний блок питань стосувався визначення атрибутів, прийомів, які використовувались у грі її завдань та основної мотивації до участі у ній.

5. Які атрибути та символи є ключовими у грі «Джура»? Яке їх значення?

Майже усі респонденти згадували про камуфляж, який носила кожна команда, в кожній команді він трохи відрізнявся.

Один з респондентів детально поділився тим, яку символіку має гра: в основі символіки гри лежать ідейні засади. Використані три кольори – чорний, червоний і білий – традиційні для української вишивки. Тло червоне (малинове). – основний колір козацьких знамен. Білий козацький хрест – традиційна українська та загалом лицарська відзнака. Шабля і булава, звичаєві козацькі символи простого воїна та володаря – символи виховання добрих громадян та провідників суспільства. Голова козака – збірний образ воїна-лицаря-козака, ідеал, до якого слід рівнятися молоді.

Респондент зазначав, що використання слів “Мудрість, шляхетність, відвага” на флазі, емблемі та в подальшому та футболках учасників – три риси провідної верстви, виховання яких особливо потребує українська молодь.

Також було символічне гасло - “Душу Богові, життя Україні, честь собі”, учасниця навіть сказала, що тіло покрилося мурашками при згадці цих слів, бо вона буде пам’ятати їх усе життя. Вони для неї особливі, як етап у житті, коли вона усвідомила, як важливо мати патріотичне виховання.

Респондент згадав про гімн, який мвони співали кожного ранку, коли ус команди збиралися на шукування.

Психологи, такі як Джонатан Хайдт, говорять про важливість емоційних переживань у формуванні моральних та етичних цінностей. Тут гра Джура, через це специфічні символи та ритуали (гасла, які треба повторювати декілька разів на день, гімн, який співали кожного ранку) , створює емоційно насичене середовище, яке сприяє глибокому засвоєнню патріотичних цінностей.

6. Розкажіть про основну мету гри? Як організатори сприяють залученню учасників?

На це питання всі респонденти дали однакову відповідь: мета гри - патріотичне виховання молоді. Це лежить навіть в назві гри “Військово-патріотична гра «Джура»”.

Але ось ця мета, яка лежить в основі гри, дає нові можливості для кожного учасника, про які ми далі поговоримо.

7. Що мотивувало вас продовжувати брати участь у грі?

Більшість учасників виділяють мотивацією те, що гра давала можливість поїхати на всеукраїнський етап, який кожен раз проходив у новому місті, де тобі покажуть історію та культуру нового краю. Це була для учасників як нова подорож, яка була абсолютно безкоштовною та з різноманітними заходами - відвідування музеїв, гра у лазертаг та пейнтбол, майстер-класи, лекції з того чи іншого конкурсу.

“Основна мотивація - це брати участь у всеукраїнському етапі, бо це дуже організовано, все до дрібниць продумано - як ми проводимо час. Не було такого, що ти лежиш і нічого не робиш. Був чіткий розклад по годинах, де ми були зайняті абсолютно різними справами. І тому, з малих етапів думки були про всеукраїнський етап, бо дуже хотілося повторити це знову і знову”.

Ще відповідь, яка збігалася у більшості - прагнення бути першим. Коли один раз перемагаєш, то ти вже не хочеш програвати, з’являється дух перемоги, який хочеш відчувати знову.

І ось тут варто згадати теорією досягнень Девіда МакКлелланда що досвід успіху є самопідкріплюючим. Перший успіх зміцнює віру в свої сили і створює позитивний цикл мотивації. Це пояснює, чому учасники після першої перемоги прагнуть знову пережити цей досвід.

8. Чому так важливо було перемогти? Що стоїть за перемогою?

Цікаві відповіді ми почули від респондентки з Луганської області - ми хотіли показати на рівні області, а на рівні України, що ми також українці і ми також можемо щось, ми вміємо щось. Бо дуже багато було думок від

інших областей України, що Луганська та Донецька області нічого не вміють і загалом не хочуть, якщо казати про цю тематику. І ось це дуже сильно мотивувало - показати, що ми вміємо, представити своє місто, свою область, щоб це був саме ти.

Соціологи та психологи, такі як Генрі Теджфел, підкреслюють, що негативні стереотипи можуть посилювати прагнення до самоствердження та позитивного самовизначення. Потреба довести свою цінність і компетентність стає сильним мотиваційним фактором.

Частою відповіддю було те, що учасникам хотілося доказати вчителям, які проводили з ними час на тренуваннях, що їх робота не марна, що вони не просто так витрачали багато свого часу на тренування. Перемога - це подяка.

Згідно з теорією соціального обміну Джорджа Хоманса, людські взаємини часто базуються на взаємності. Учасники відчують потребу віддячити своїм вчителям за їхні зусилля, підтверджуючи їхню роботу через власні досягнення.

III. Досвід гри

9. Що вам найбільше сподобалось у грі «Джура»?

Найбільше учасникам сподобалась комунікація з різними учасниками гри, мається на увазі люди з інших регіонів України. “Уявіть як 80-100(а то і більше) майже невідомих один одному однолітків зібрались в таборі і водночас почали співати пісні, танцювати, розпалювати вогнище...Що може бути більш приємним за це?”.

Поняття соціального капіталу, розроблене П'єром Бурдьє, передбачає, що взаємодія і знайомства сприяють створенню корисних соціальних мереж і зв'язків. Гра Джура сприяє розвитку соціального капіталу серед молоді, об'єднуючи учасників з різних регіонів. Про це ми поговоримо далі, у наступних питаннях про можливості, які дала гра учасникам.

“Мені сподобалась атмосфера. Ти відчував себе ніби реальний борець або козак. Все було настільки по справжньому - життя в наметах, їжа з

вогнища, пісні, нам іноді не вистачало гарячої води, аби скористатися душем. В один момент усі учасники стають на рівних умовах і це магічно.”

Антропологи, як-от Віктор Тернер, наголошують на важливості ритуалів і символічних дій у формуванні колективної ідентичності. Гра Джура відтворює автентичні умови, що допомагають учасникам відчувати себе частиною історичної спільноти.

10. І чи є щось, що вам не сподобалось?

Декілька респондентів зазначили, що не сподобалось відчуття, коли ти програєш у певних конкурсах. Одна з респонденток поділилася, що навіть плакала, бо команда не змогла здобути перше місце у конкурсі з перетягування линви.

Також половина респондентів зазначили, що це займає дуже багато часу, на питання що саме, вони відповіли - підготовка. “Ти майже три місяці готуєшся кожен день до змагань, тебе забирають з уроків, ти можеш пропустити певний матеріал, який потім потрібно опрацьовувати самостійно. Цей процес є дуже виснажливим, в моменті закінчується мотивація та ти забуваєш для цього це робиш”.

11. Як ви оцінюєте взаємодію між учасниками під час гри?

“У команді рідко виникали суперечки, не було такого, що хтось хоче піти, бо всі розуміли для чого вони сюди доєдналися та роблять усе, що від них можливо”. Така відповідь була найбільш популярною.

Також респонденти зазначали, що комунікація між командами дуже відрізняється на етапах. На міському етапі всім байдуже на суперників, кожен сам за себе. А коли потрапляєш на обласний етап та всеукраїнський ти відчуваєш ніби ти на рівні з колегами, ти починаєш допомагати, підтримувати учасників з інших команд. Вони стають для тебе вже не суперниками, а колегами, у яких можна запозичити досвід та привезти в своє місто.

Тут можна звернутися до теорії групової динаміки, де йдеться, що стосунки між групами можуть еволюціонувати від конкуренції до співпраці, коли з'являються спільні цілі або інтереси.

Один з респондентів розказав, що на всеукраїнському етапі команди змішували між собою за регіонами - Луганську область селили разом з Львівською. Починалась комунікація, яка відкривала для кожної з команди нові ідеї та можливості (про можливості поговоримо нижче).

12. Чи виникали якісь проблеми або труднощі під час гри? Як вони були вирішені?

“Якщо у вас не виникали в чомусь труднощі – значить ви нічого не робили” - відповідь одного з респондентів. Він казав, що на кожному конкурсі були свої нюанси, які вирішувались шляхом обговорень у команді та з керівниками. Хтось підвернув ногу перед конкурсом, хтось забув елемент для проходження конкурсу з туризму і так далі.

Популярною відповіддю було те, що на будь-який “прокол” перед конкурсом з боку учасників закривалися очі, аби з успіхом завершити змагання, і вже потім обговорювали кожну проблему та шляхи її подолання у майбутньому. Усе завжди вирішувалось через діалог.

“Нам дуже пощастило з керівниками, бо вони вирішували будь-які питання, іноді навіть не зрозуміло, як і яким чином, на що вони йшли заради цього.” - відповідь респондентки.

13. Розкажіть, можливо, під час гри Ви отримали нові знання або навички?

Популярною відповіддю було те, що нові знання поширилися у сфері історії України. Був основний конкурс “Відун”, де була вікторина з питаннями по історії нашої країни, але протягом гри ти завжди отримуєш нову інформацію стосовно історії.

Вміння працювати у команді - нова навичка, яку я отримав завдяки грі. Ця відповідь теж пролунала майже від кожного учасника.

“Я нічого не знала взагалі про туризм. І коли мені сказали, що я можу там залізти на третій поверх якоїсь будівлі і потім з неї спригнути завдяки екіпіруванню, я взагалі була в шоці.” - відповідь респондентки.

Цікаво, що для дівчат туризм та конкурси зі зброєю викликали великий інтерес, до прикладу: “Я навчилася розбирати автомат, і я це робила найшвидше з усіх однолітків у області. Я навчилася стріляти з автомата, і коли ми стріляли на змаганнях, я там посіла перше місце - це для мене було просто шоком”.

Один респондент сказав, що використовує деякі навички й зараз, у повсякденні: “Навички з медичної підготовки, зараз я аналізую і це було дуже доречно. Бо зараз наша країна перебуває у військовому стані, і такі навички з тактичної медицини зараз дуже-дуже допомагають”.

IV. Гра та національна ідентичність

14. Погоджуєтесь Ви з таким твердженням :”Джура формує національну ідентичність серед суспільства”? Поясніть чому.

Відповідь була однаковою у кожного - так. Але пояснення були різні.

“Я відчула це на собі, і потім почала помічати, що у моїх колег також відбувається цей процес. Це особливо відчувається, на рівні атмосфери, у якій ти перебуваєш під час змагань. У тебе відразу прокидається інтерес до історії своєї країни, до її культури та походження.”

“Я вважаю, що коли ти співаєш пісні про Україну, про українську історію, вивчаєш глибоко історію, показуєш різні вистави про українську історію та дивишся різні відео. Ти відчуваєш це все і слухаєш всі ці сенси, пісень, які були написані насправді історією, бачиш цю культуру українську зсередини. В тебе і ось зазароджується розуміння хто ти. Бо насправді до гри я це не дуже відчувала.”

“Я погоджуюсь що Джура формує національну ідентичність серед учасників, які беруть участь та зацікавлені у цьому, а не всіх загалом. Ідеологія і всі збережені цінності формують мислення та ставлення до ідей та порядків єдності, відчуття належності людини до певної нації, що виникає на

основі стійкого емоційного зв'язку, сформованої системи уявлень щодо традицій, історії, культури та мови”.

“Якщо ті, хто стоять над цим (керівники), мають також інтерес до цього питання, вони зацікавлені у тому, аби показати це дітям - результат буде. Але, якщо керівникам байдуже та вони відправляють дітей просто, бо треба взяти участь, це нічого не дасть”.

15. Чи могли б ви розповісти про елементи гри «Джура», які вам здаються особливо значущими? Як ці аспекти гри можуть впливати на ваше відчуття приналежності до культури або нації?

Респонденти зазначали, що історичний аспект був дуже важливим. “Без минулого не знатимеш майбутнього” - і цей меседж освітлювався дуже сильно на всіх етапах.

“Для мене особливо значущим елементом в грі був етап «Ватра». Відчуття приналежності до культури або нації викликають пісні, промови та сама ідея виступу. Наприклад ма зображали всі етапи існування України від славного козацтва, до періоду нашого часу. Саме це і є важливий аспект який впливає на відчуття приналежності до нації.”

16. Як ви думаєте, як може ця гра впливати на уявлення про патріотичність?

Майже всі учасники зазначили, що гра дійсно впливає на рівень патріотизму. “Спочатку ти існуєш звичайним школярем, а потім стаєш щирим патріотом, який не тільки любить, а і розуміє навіщо”.

Після гри ти розумієш навіщо взагалі підіймати такі питання про патріотичність, ти розумієш для чого це треба виховувати в дітях і що ти маєш робити для своєї країни.

Також була відповідь, що ця гра посилює любов до своєї країни, навіть якщо раніше ти теж був патріотом, то Джура формує це відчуття набагато сильніше: “Я також не розуміла, як люди можуть так фанатити від вишиванок, чому вони так фанатіють від прапора синьо-жовтого, для чого ця

постійна церемонія з згадуванням про Україну. Для мене це було як просто треба, бо школі нав'язали. Джура мені показала, для чого це важливо.

V. Функції гри

17. Як, на вашу думку, гра «Джура» впливає на освітній та виховний процеси?

Проаналізувавши всі відповіді учасників, можна сформулювати чітку відповідь: на освітній процес впливає і позитивно, і негативно. Бо Джура дає багато знань з історії України та літератури. Але, коли тебе забирають з важливих уроків для підготовки до НМТ, це навпаки негативно впливає на освітній процес.

Стосовно виховного процесу учасники зазначили, що вплив є лише позитивним. “Тобою займаються дуже багато часу - під час школи, і після школи, і до школи навіть, і під час канікул, тому виховний процес тут налагоджений дуже добре.

18. Поділіться, будь-ласка Вашим досвідом комунікації у грі. Чи відбулися нові знайомства та можливості завдяки цим знайомствам?

Кожен з учасників казав, що гра 100% дає нові знайомства, але для кожного респондента ці знайомства давали різні можливості.

“Наша команда потоваришувала з командою з Івано-Франківська, після змагань ми з Луганської області зібралися та двічі їздили з ними в Карпати та підкорили Говерлу.”

“«Джура» показала мені, що заводити нових друзів з різних регіонів України - легко. Мені завжди здавалося, що я не зможу спілкуватися з людьми з інших областей. Гра дала мені можливість бути розкутим та не соромитися підходити до незнайомих людей”.

“Мені було цікаво жити з учасниками з Західної частини України, бо вони мають зовсім інший діалект, мені подобалося з ними спілкуватися та виділяти для себе нові слова та фрази, це дуже крутий досвід”.

“Це як на рівні університету, тобто у вас є якийсь спільний інтерес, або якесь місце збору, і так, ви однодумці, і вас це, звичайно, підштовхує до комунікації”

19. Як Ви вважаєте, гра має значення на розвиток політичної позиції у особистості?

Проаналізувавши усі відповіді, ми виділили таку тенденцію - політики гра не торкалася. Вона торкалася виключно національної свідомості, націоналізму. Вже опісля ти можеш думати, як певні політичні процеси відбуваються. Але конкретної пропаганди політичної ніколи не було”.

20. Як ви вважаєте, відіграє гра роль у збереженні культурної спадщини?

Усі респонденти стверджують, що гра дає великий внесок для збереження культурної спадщини. Учасники говорять, що завдяки усім етапам, відвідуванням великої кількості музеїв у різних куточках України, обмін досвідом серед учасників - це і є збереження культурної спадщини.

“Мені страшно уявити що коїться зараз, наприклад, підійти та спитати дитину, щось про козаків. Думаю, що звичайна дитина максимум опише їх образ, а дитина, яка брала участь в грі розкаже біографію, стиль життя та культуру цього періоду.”

“Я вважаю, що ця гра згодом ліпшиться нам, як культурна спадщина, як її збірник”

VI. Поради щодо оптимізації ігрового процесу та аудиторії гри

21. Як ви думаєте, що можна змінити або покращити в грі «Джура», щоб зробити її більш привабливою для нових учасників?

Усі учасники кажуть, що про гру треба більше говорити. Гра має великий потенціал та потужний інструмент для просування патріотизму та виховання дітей, але про неї мало знають. Мало знають, бо мало говорять.

Один з учасників запропонував зустрічі учасників з цільовою аудиторією гри, аби вони розповідали про змагання, як це відбувається.

цільова аудиторія має відчутти цю атмосферу та заряджений на перемогу настрій учасників.

Респондент зауважив, що також про важливість гри треба інформувати викладачів, бо все залежить від них на початку. Бо вони мають донести цінності та значимість гри до учнів.

22. Які ваші поради щодо просування гри «Джура» серед ширшої аудиторії?

У респондентів виникла ідея проводити цю гру не лише серед школярів, але й серед коледжів та університетів.

23. Уявіть, що Ви не брали участь у цій грі. Де б Ви могли дізнатися про неї, окрім школи? Що саме (які сенси/меседжі) Вас би зацікавили?

Проаналізувавши відповіді ми отримали такий варіант: соцмережі. Усі учасники зауважили, що такі платформи як Тік-Ток та Інстаграм чудово вплинули б на заохочення молоді до гри. Треба зробити акцент на відео матеріалах, показати найяскравіші моменти гри - різні конкурси, де учасники можуть спробувати нове (марш, туризм, метання гранати, поводження зі зброєю, стрільба).

Забути про Фейсбук, який активно ведеться, і зосередитися на платформах, що зазначено вище. Бо більшість респондентів каже, що навіть не мають Фейсбуку на телефоні.

Одна з учасниць запропонувала рекламу у тих, за ким слідкує молодь. Бо, коли ти підліток у тебе завжди є людина, якою ти надихаєшся, яка просуває ідеї, які тобі цікаві. і послухавши її рекомендації, у ЦА з'явиться бажання спробувати гру.

Меседжі, які б зацікавили - що це безкоштовно, що це патріотична гра, що будемо вивчати минуле, аби не робити помилок у майбутньому, ідея єднання.

24. Ким Ви себе ідентифікуєте за національною ознакою?

Це питання викликало у респондентів різні емоції, бо всі дивувалися, що відповідь є однозначною - українці.

Один респондент, про якого варто зазначити, зараз бере участь у грі, але живе на тимчасово окупованій території. Він заради того, аби брати участь, на момент змагань приїхав до команди та подолав великий шлях, у розмірі чотирьох днів. “Я завжди ідентифікував себе українцем, а тепер особливо. Тому, коли постало питання приїхати на змагання, я не вагався навіть”.

3.3 Комунікативна стратегія просування гри «Джура» в соціальних мережах (на прикладі мережі «Інстаграм»)

Проаналізувавши отримані вище дані, ми вирішили створити стратегію просування гри у соцмережах.

Бо, перед нами постала проблема - гра є чудовим інструментом для формування національної приналежності, але про неї мало знають, а якщо хтось чув про неї, то не з'явилося бажання взяти участь.

Наша задача зробити так, аби кожен з цільової аудиторії, коли побачив «Джуру» у соцмережах, захотів взяти участь.

Стратегія просування гри буде сформована у двох соцмережах - Тік-ток та Інстаграм.

Ці два канала комунікації було обрано на основі опитувань респондентів, які зауважили, що саме там треба просувати гру. Також додамо, що ці дві соціальні мережі є місцем, де знаходиться наша цільова аудиторія - школярі. Тік-Ток та Інстаграм легко поєднувати між собою, аби робити монетизацію трафіка.

Для того, аби зрозуміти, який саме контент та які сенси та цінності треба транслювати, або охопити якомога більше аудиторії, ми створили невеличке опитування в Інстаграм, серед людей, які не брали участь у грі, але знають про її існування.

В опитуванні взяло участь 88 респондентів.

Питання, які були поставлені аудиторії:

1) Чи знайомі Ви з грою «Джура»?

88% респондентів відповіли “так”.

2) Чи взяли б участь, якщо б Вам сказали, що Ви навчитеся поводити себе зі зброєю, стріляти, отримаєте навички з туризму, будете безкоштовно подорожувати Україною, навчитеся маршу?

82% респондентів відповіли “так”.

3) Де б Вам було зручно дізнатися про гру «Джура»?

Інстаграм, Тік-Ток, рекомендації від учасників, друзів.

4) Як Ви ставитеся до патріотичних ігор загалом?

81% відповіли позитивно

19% відповіли байдуже

5) Чи радили б Ви цю гру друзям?

96% відповіли “так”.

6) Чи знаєте Ви ще ігри патріотичного характеру?

Нажаль, ні відповіли 79%, 21% відповіли “так”.

7) Які навички, можливості були б цікаві Вам у цій грі?

Знання Історії України, отримати історичну та громадянську свідомість, подорожі країною, вивчення культури України, поведінка зі зброєю, комунікативна складова, туризм.

На основі цих відповідей ми і будемо формувати контент та прописувати в ньому сенси, які привернуть увагу нашої ЦА.

Активний постинг контенту та просування гри буде відбуватися через Тік-Ток, де буде розміщено посилання на Інстаграм, також під кожним відео буде вказано на офіційну сторінку “Джури” в Інстаграм.

Інстаграм буде упаковано згідно до вимог, а саме:

Стратегія упаковки сторінки гри «Джура» в Instagram:

1. Оформлення профілю

1.1. Біографія:

Коротка та інформативна, кілька слів про гру та її цінності.

Наприклад:

Офіційна сторінка гри «Джура»

Формуємо єдність разом

Відкриваємо нові можливості

Подорожуй Україною

1.2. Посилання:

Актуальні посилання: Лінк на офіційний сайт гри або сторінку реєстрації. Використовуємо інструменти, як Linktree, щоб в одному посиланні зібрати кілька важливих лінків (реєстрація, події, новини).

2. Контент-стратегія

2.1. Публікації:

- Якісні зображення та відео: яскраві та якісні зображення, що відображають активності гри, важливо, щоб там було видно справжні емоції учасників (змагання, тренування, культурні заходи).

- Різноманітність контенту: Постинги можуть включати фотографії, короткі відеоролики, каруселі з кількома зображеннями, усе з інформацією про гру.

2.2. Історії:

- За лаштунками: Покажемо підготовку до змагань, закулісні моменти, інтерв'ю з учасниками.

- Опитування та інтерактиви: опитування, запитання, квізи для залучення аудиторії.

- Щоденне життя: Щоденні моменти учасників гри, їхні тренування, відпочинок, активності.

2.3. IGTV та Reels:

- Інтерв'ю та історії: Довші відео з інтерв'ю учасників, організаторів, історії успіху.

- Короткі ролики: Динамічні ролики з різними активностями гри, трейлери подій, моменти з подорожей.

3. Взаємодія з аудиторією

3.1. Коментарі:

- Активні відповіді: треба відповідати на коментарі, залучати аудиторію до діалогу, ставити питання.

3.2. Прямі ефіри (Live):

- Спілкування з учасниками: Прямі ефіри з учасниками гри, організаторами, спеціалістами, де будуть висвітлюватися теми, які цікаві нашій ЦА - історія, туризм, володіння зброєю, можливості подорожей та комунікації

- Питання-відповіді: сесії питань та відповідей про гру, її цінності та можливості для учасників.

4. Просування та реклама

4.1. Рекламні кампанії:

- Цільова реклама: Instagram Ads для просування сторінки та окремих постів серед школярів 8-11 класів.

- Співпраця з інфлюенсерами: на основі глибинного інтерв'ю ми зрозуміли, що треба залучати популярних блогерів, що мають аудиторію серед підлітків, для рекламних постів і сторіс.

5. Спеціальні заходи та активності

5.1. Конкурси та челенджі:

- Проведення конкурсів: конкурси з призами (наприклад, за найкраще фото з тренування, найкраще відео з виконання завдань гри), тим самим ми отримуємо багато контенту, який потім можна використовувати для просування в Тік-Ток.

- Челенджі: челенджі, де учасники можуть брати участь, публікуючи свої відео з відповідними хештегами.

5.2. Підтримка тематичних днів:

- Тематичні дні: наприклад, "День історії", де учасники діляться цікавинками про козацтво, або "День тренувань", де публікуються відео тренувань і спортивних активностей.

6. Візуальна ідентичність

6.1. Єдиний стиль:

- Колірна гамма та шрифти: єдина колірна гама та шрифти, що асоціюються з грою «Джура», для створення впізнаваного образу сторінки.

6.2. Логотип та символіка:

- Використання логотипу: додамо логотип гри на зображення та відео, щоб створити впізнаваний бренд.

Коли сторінка упакована, можна створювати трафік для неї, трафік буде створюватись саме завдяки платформі Тік-Ток.

Стратегія просування гри «Джура» у TikTok

1. Визначення цілей

- Залучення нових учасників: збільшення кількості школярів, які хочуть взяти участь у грі.

- Підвищення обізнаності: поширення інформації про гру «Джура», її цінності та переваги.

- Формування позитивного іміджу: створення позитивного сприйняття гри серед молоді.

2. Контент-стратегія

2.1. Типи контенту:

- Відео про активності: показати різноманітні завдання та випробування, що чекають на учасників (життя в наметах, спортивні змагання, культурні заходи).

- Історії учасників: інтерв'ю з колишніми учасниками, які діляться своїми враженнями та успіхами, можливостями, досягнутими завдяки грі.

- Навчальні відео: короткі відео уроки про історію України, козацтво та важливість національної ідентичності.

- Закулісні моменти: покажіть підготовку до гри, тренування та інші моменти, що відбуваються за лаштунками.

- Відеочеленджі: створення челенджів, в яких користувачі можуть брати участь, знімаючи відео з відповідними хештегами.

2.2. Хештеги:

#ГраДжура #Джура2024 #НаціональнаІдентичність #МолодьУкраїни

#УкраїнськийДух #ПодорожіУкраїною

2.3. Частота публікацій:

Оптимально 5-7 відео на тиждень для підтримання активності та залучення аудиторії.

3. Взаємодія з аудиторією

- Відповіді на коментарі: активно відповідати на коментарі під відео, залучати користувачів до діалогу.

- Опитування та опитувальники: використовувати функцію опитувань у TikTok для отримання зворотного зв'язку та підвищення взаємодії.

- Колаборації: співпрацювати з популярними TikTok-блогерами, які мають підписників серед школярів 8-11 класів.

4. Просування та реклама

- Рекламні кампанії: використовувати платну рекламу TikTok для просування відео, націлених на школярів 8-11 класів.

- Вірусний контент: створювати вірусний контент, що має потенціал для широкого поширення (наприклад, флешмоби, виклики).

5. Моніторинг та аналіз

- Аналіз ефективності: відстежувати кількість переглядів, лайків, коментарів та поширень для кожного відео.

- Корекція стратегії: на основі отриманих даних коригувати стратегію для підвищення її ефективності.

Приклад контент-плану на тиждень

Понеділок:

Відео з коротким оглядом активностей гри «Джура».

Вівторок:

Історія успіху колишнього учасника гри, який розповідає про свій досвід та можливості, які він отримав

Середа:

Навчальне відео про козацькі традиції та історію.

Четвер:

Закулісні моменти підготовки до змагань - рілс з озвучкою

П'ятниця:

Запуск челенджу з відповідним хештегом (наприклад, виконання фізичних вправ на час).

Висновки до розділу 3

Аналіз відповідей респондентів щодо гри «Джура» свідчить про її значний вплив на формування національної ідентичності серед молоді. Учасники відзначають, що гра допомагає усвідомити приналежність до української нації, підсилює патріотичні почуття та мотивує до активної громадянської позиції.

Гра «Джура» є потужним інструментом для соціалізації та інтеграції молоді. Символіка гри, включаючи гасла та емблеми, значно впливає на розуміння національної приналежності, виховуючи патріотичні цінності.

Дух змагання мотивує учасників до самовдосконалення та розвитку лідерських якостей. На вищих рівнях змагань змінюється ставлення до суперників: вони стають колегами, що сприяє взаємодопомозі та обміну досвідом. Це важливо для розвитку колективізму та співпраці.

Стратегії просування гри в соціальних мережах Тік-Ток та Інстаграм включають створення контенту, що висвітлює різні аспекти гри, мотиваційні відео та пости, що допоможе залучити нових учасників.

Тож, гра «Джура» є ефективним інструментом для формування національної ідентичності. Пропоновані стратегії просування допоможуть підвищити ефективність цього інструменту.

ВИСНОВКИ

Розгляд національної ідентичності через праці як зарубіжних, так і українських науковців, дозволяє глибше зрозуміти її багатогранність. Національна ідентичність охоплює історичні спогади, культурні елементи та зв'язки з конкретною територією, з акцентом на етнічні зв'язки та спільне походження.

Соціологічні дослідження сприяють глибшому розумінню механізмів, через які національне виховання та культурні традиції впливають на формування особистості. Аналіз соціальних взаємодій дозволяє визначити, як національні символи та традиції можуть впливати на розвиток ідентичності серед дітей та молоді.

Ця дитячо-юнацька гра має значний вплив на національно-патріотичне виховання, оскільки базується на традиціях Українського козацтва і спрямована на відновлення національної ідентичності. Гра містить елементи, що стимулюють розвиток сміливості, честі, відданості рідній землі та командного духу.

Гра «Джура» сприяє інтеграції молоді з різних регіонів України, покращуючи комунікаційні навички та сприяючи зміцненню єдності. Символіка гри, така як гасла та емблеми, зміцнює розуміння національної приналежності.

Гра офіційно підтримується на державному рівні і є частиною стратегії національно-патріотичного виховання. Включення гри до шкільних та позашкільних програм значно підвищує її популярність і ефективність.

На основі опитування респондентів, виявлено значний вплив цієї гри на формування національної ідентичності серед молоді. Учасники опитування зазначили, що участь у грі сприяє глибшому усвідомленню їхньої приналежності до української нації, зміцненню патріотичних почуттів, та мотивації до активної громадянської участі. Відповіді також підкреслили, що гра є потужним інструментом для соціалізації та інтеграції молоді з різних

регіонів України, допомагаючи легко заводити нові знайомства та покращувати комунікаційні навички. Це підтверджує важливість використання національних ігор як засобу освіти та виховання, зокрема у формуванні загальнонаціональної єдності та ідентичності.

Було розроблено комплексну стратегію просування гри «Джура» у соціальних мережах, зокрема на платформах Тік-Ток та Інстаграм, які визначені респондентами як найефективніші канали залучення молоді. Стратегія включає створення контенту, що висвітлює різні аспекти гри, включаючи мотиваційні відео, історії учасників, та пости, що показують емоції та враження від участі. Цей підхід спрямований на підвищення обізнаності про гру, стимулювання інтересу та залучення нових учасників, що сприяє розширенню її впливу на національне виховання та культурне збереження.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Аберкромбі Дж., Гілл С., Тернер Б. Соціологічний словник. — М.: Економіка, 2004. — 620 с.
2. Андерсон Б. Уявлені спільноти: Роздуми про походження та поширення націоналізму. — К.: Основи, 2001.
3. Бурдьє П. Мови та символічна влада. — М.: Едиториал УРСС, 2001.
4. Геллнер Е. Нації та націоналізм. — М.: Прогресс, 1991.
5. Гобсбаум Е. Нації та націоналізм з 1780 року: Програма, міф, реальність. — К.: Основи, 1996.
6. Гра «Джура»: історія, традиції та сучасність: книга – Іваненко О.В., – Київ, 2017.
7. Джура. Виховання козака-лицаря. — Дніпро: 2020. — 248 с.
8. Закон України «Про основні засади державної політики у сфері утвердження української національної та громадянської ідентичності» URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2834-20#Text>
9. Ідея національного рідномовного виховання І. Огієнка. URL: <https://istorpedagoglpk.blogspot.com/2014/12/113.html>
10. Концепція дошкільного виховання в Україні (проект). — К.: Освіта, 1993. — 16 с.
11. Козацько-лицарське виховання : збірник нормативно-правових актів і методичних матеріалів щодо впровадження гри «Сокіл» («Джура») / Упоряд. А. Грива. — Київ, 2010. — 170 с.
12. Офіційний сайт гри Сокіл “Джура”. URL: <https://patriotua.org/rozdil-dzhura>
13. Положення про гру «Сокіл» («Джура») URL: <https://bilky.osv.org.ua/vseukrainska-dityachojunacka-vijskovopatriotichna-gra-sokil-dzhura-09-54-13-06-03-2024>
14. Сміт Е. Національна ідентичність. — К.: Основи, 1994.

15. Сокіл — Джура. URL: uk.wikipedia.org/wiki/Сокіл_—_Джура
16. Всеукраїнська дитячо-юнацька військово-патріотична гра «Джура» : методичний посібник / Кер. автор. кол. Г. А. Коломoeць. — Київ, 2013. — 170 с.
17. Всеукраїнська дитячо-юнацька військово-патріотична гра «Сокіл» («Джура»). Організація роботи в школі, районі (місті) : методичний посібник. — Київ, 2014. — 168 с.
18. Всеукраїнська дитячо-юнацька військово-патріотична гра "Сокіл" ("Джура"): організація та проведення. Стаття в журналі "Освіта і суспільство". URL: osvita-society-journal.org
19. Всеукраїнський центр національно-патріотичного виховання, краєзнавства і туризму учнівської молоді. URL: patriotua.org
20. Феномен ідентичності. URL: https://univd.edu.ua/general/publishing/konf/30_03_2018/pdf/80.pdf
21. Дерріда Ж. Есе про ім'я. — К., 1998. — С. 15—17.
22. Derrida, J. (1970). "The Structuralist Controversy."
23. Goffman, E. - "Front Stage and Back Stage". URL: <https://www.thoughtco.com/goffmans-front-stage-and-back-stage-behavior-4087971>
24. Huizinga, J. (1955). "Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture."
25. Roger Caillois. "Man, Play, and Games". — P. 71.
26. Stuart Brown - "Play is more than just fun". URL: https://www.ted.com/talks/stuart_brown_play_is_more_than_just_fun

ДОДАТКИ

Додаток А

Гайд глибинного інтерв'ю

I. Знання та розуміння гри, її побудова

1. Розкажіть як ви дізналися про гру "Джура"? Що спонукало вас долучитися до цієї гри?
2. Опишіть, будь ласка, структуру гри. Які основні етапи?
3. Розкажіть про правила гри.
4. Які асоціації викликає у вас назва гри "Джура"?

II. Атрибути, прийоми, завдання, мотивація

5. Які атрибути та символи є ключовими у грі "Джура"? Яке їх значення?
6. Розкажіть про основну мету гри? Як організатори сприяють залученню учасників?
7. Що мотивувало вас продовжувати брати участь у грі?
8. Чому так важливо було перемогти? Що стоїть за перемогою?

III. Досвід гри

9. Що вам найбільше сподобалось у грі "Джура"? І чи є щось, що вам не сподобалось?
10. Як ви оцінюєте взаємодію між учасниками під час гри?
11. Чи виникали якісь проблеми або труднощі під час гри? Як вони були вирішені?
12. Розкажіть, можливо, під час гри Ви отримали нові знання або навички?

IV. Гра та національна ідентичність

13. Погоджуетесь Ви з таким твердженням : "Джура формує національну ідентичність серед суспільства"? Поясніть чому.

14. Чи могли б ви розповісти про елементи гри "Джура", які вам здаються особливо значущими? Як ці аспекти гри можуть впливати на ваше відчуття приналежності до культури або нації?
15. Як ви думаєте, як може ця гра впливати на уявлення про патріотичність?

V. Функції гри

16. Як, на вашу думку, гра "Джура" впливає на освітній та виховний процеси?
17. Поділіться, будь-ласка Вашим досвідом комунікації у грі. Чи відбулися нові знайомства та можливості завдяки цим знайомствам?
18. Як Ви вважаєте, гра має значення на розвиток політичної позиції у особистості?
19. Як ви вважаєте, відіграє гра роль у збереженні культурної спадщини?

VI. Поради щодо оптимізації ігрового процесу та аудиторії гри

20. Як ви думаєте, що можна змінити або покращити в грі "Джура", щоб зробити її більш привабливою для нових учасників?
21. Які ваші поради щодо просування гри "Джура" серед ширшої аудиторії?
22. Уявіть, що Ви не брали участь у цій грі. Де б Ви могли дізнатися про неї, окрім школи? Що саме (які сенси/меседжі) Вас би зацікавили?
23. Ким Ви себе ідентифікуєте за національною ознакою?

VII. Додаткове питання

24. Чи є щось, що ми з Вами не обговорили, але Ви б хотіли це уточнити в межах нашої теми?

Посилання на гугл-папку з транскриптами проведених глибинних інтерв'ю

https://docs.google.com/document/d/1-ad_HAf91kPF_5MUMLUf7nQDWDcth3uszpXAHpAga_8/edit