

УДК 101

**Ф.Г. Емельянов**

*Поволжский государственный технологический университет*

*г. Йошкар-Ола, Россия*

[foeder@mail.ru](mailto:foeder@mail.ru)

## **СОЦИАЛЬНО-ФИЛОСОФСКИЙ АНАЛИЗ ИГРЫ В КОНТЕКСТЕ ГЕНДЕРНОГО ПОДХОДА**

**[*Emelianov F.G. Social and philosophic analysis of the game  
in the context of gender approach*]**

It is defined role and place of gender approach analysis of game`s phenomena in the context of conclusion extrapolation on modern global transformation problems made by different researchers. One explores the nature of game taking into account its gender specificity. We prove, that correlation of different aspects gaming space of modern society with main problems of gender theories allows to research gnosiological-heuristic possibilities for game study. The author considers game and gender like interconnected and interdependent socio-cultural phenomena and shows that both definitions are historically changeable concepts, which reflect the development of society. We pay a lot of attention to modern situation, when gender identity has been displaced and dithered and gender status turns from self-identification guarantee into object of game manipulation. We draw a conclusion, that gender-gaming strategy lets us find ways and measures for destroying all tendencies, which can spoil a person during its social transformation.

Key words: phenomenon of game, gender, self-identification, masculine-feminine stereotype, gaming behaviour, gender communication.

Игра, как известно, феномен сложный, многогранный, всеобъемлющий. Для исследования его используются различные подходы. Интересным, актуальным и во многом продуктивным является гендерный подход, сам прошедший путь от биоцентрической концепции до социально-философского феномена [1; 3; 5]. Гендерный подход позволяет рассмотреть различные проявления феномена игры в социуме и ввести для его исследования новые критерии, одним из которых может служить социополовой признак.

Важным фактором в игре, ее атрибутивным свойством, как известно, выступает случай. Роль судьбы, удачи, фортуны в игровом пространстве чрезвычайно велика. Причем фортуна, судьба, как правило, традиционно выступают в женском облике. В процессе исторического развития и трансформаций этого образа существовали и Форс – маскулинный аспект удачи, и Фор-

туна – ее феминистский аспект. Постепенно они слились, объединились, и превалировать стал все-таки женский концепт.

В философском и гуманитарном дискурсе [3; 4-6] и игра, и гендер (пол) представлены достаточно широко (Платон, Аристотель, Руссо, Кант, Шопенгауэр, Ницше, Хейзинга, Фрейд, Фромм, Гадамер, Деррида, Финк, Бахтин, Лосев и другие классики лудологии, а также современные исследователи). Однако диапазон анализа данных социальных феноменов (особенно в их взаимосвязи и взаимозависимости) поистине неисчерпаем. Актуализирует данную тему и то, что, по замечанию Л.В. Жарова и А.А.Ибрагмовой, сегодня такая, «казалось бы, частная и локальная» проблема сексуальной нормы становится глобальной, вызывает в обществе острые дискуссии [2, с. 86].

Вся наша жизнь протекает не в «бесполом» режиме. Все уровни социального бытия «пронизаны» игрой полов. И быт, и трудовая, общественная, познавательная, образовательная, досуговая (а значит, и игровая) деятельность строятся с учетом половой принадлежности ее участников. Разумеется, имеем в виду, что понятие «гендер» (такое популярное сегодня) в контексте социальной философии не указывает лишь на биологические различия женщин и мужчин, а означает социокультурное явление. Пол трансформируется в гендер во многом именно посредством игры.

Гендер трактуется как система социополовых отношений, как проявление личностной самореализации в границах пола, как способ идентификации (самоидентификации). Общим положением многочисленных гендерных концепций [1; 3-5] является тезис о том, что гендер выполняет функцию адаптации личности к различным формам участия в социальной жизни (а одной из своеобразнейших форм социальной жизни как раз и является игра). Не случайно ряд исследователей [1; 3] считают соотнесение проблем игрового пространства современного социума с основными тенденциями гендерных теорий «гносеологически-эвристическим подходом» для изучения данных социальных феноменов.

Основными компонентами структуры гендерной идентичности являются: осознание принадлежности к определенному полу, самоидентификация и самопрезентация (желательно социально приемлемыми способами) себя как представителя определенной гендерной группы, оценка своего ролевого поведения на основе соотнесения с эталонными моделями мужественности – женственности, а также базирующаяся на доминантности стереотипов вну-

тригрупповая солидарность, формирование удовлетворенности (или наоборот неудовлетворенности) своей гендерной принадлежностью (последнее, как известно, ведет к кризисным состояниям) [4; 5].

Логика социально-философского анализа игры требует последовательно двигаться от макроуровня культурной динамики к микроуровню бытия игроков, к проблемам, связанным с особенностями самих играющих. Игра вторгается в коммуникативные связи личности с другими людьми (а каждый из них априори относится к тому или иному полу). Игра – универсальное средство самовыражения, взаимодействия, познания и освоения мира. Она учит индивида бросать и принимать вызов, стимулирует стремление к состязательности и победе, формирует и поддерживает социальные связи. Все это чрезвычайно важно и ценно для понимания собственных возможностей, успешной социализации, самоидентификации и самопрезентации личности.

Игра всегда является отражением общества в тот или иной исторический период: меняются времена – меняется культура – меняются игры. Они специфически транслируют общественные нормы, ценности, правила, традиции, теряют одни и приобретают другие функции, испытывают метаморфозы и трансформации [1; 5; 6]. Это же можно сказать и о гендерном феномене. Мужественность и женственность – концепты также исторически изменчивые. В условиях любой культуры в разные времена бытовали те или иные представления о «настоящем мужчине» и «настоящей женщине» – определенный стереотипизированный, культурно обусловленный, клишированный идеал. Маскулинность репрезентировалась культом физической силы, высокой интеллектуальностью, стремлением подчинить и переделать мир, авторитарностью и агрессивностью, умением сдерживать эмоции и т.д. Феминными характеристиками служили скромность, преданность, терпеливость, способность к сочувствию и сопереживанию, бесконфликтность, эмоциональность.

Такова была традиционная доминантная модель маскулинности-феминности [3; 4]. Она задавала границы социально приемлемого поведения, разделялась большей частью общества, поощряющей стремление соответствовать данной модели. В актуализации гендерных стереотипов большую роль играют средства массовой коммуникации. С помощью культурной акцентуации определенных сторон этих многомерных концептов создается культурная репрезентация пола. Манифестацией гендерных стереотипов являются, напри-

мер, гендерно специфические журналы: женские – «Работница», «Крестьянка», «Лиза» и т.п., мужские – «Андрей», «Медведь», «Плейбой», «За рулем» (которому сегодня впору менять ориентацию). Или телепередачи разных времен: «А ну-ка, девушки!» («А ну-ка, парни!»), «Между нами, девочками», «Все мужики сво...», «Мы и Они», «Мужское – женское» (перечень можно продолжать достаточно долго).

Однако то что характерно для общества с традиционной системой ценностей, становится «анахронизмом», неприемлемым в современных условиях стирания границ моральных норм, размывания жестких стандартов мужественности-женственности (снятие табу с сексуально-интимной сферы, легитимизация однополых браков, существование «шведской» семьи и т.д.). Сегодня в поведении индивидов все чаще проявляется несоответствие доминантной полоролевой модели, мировой культурной универсалией становится андроцентризм, актуальной является уже небиполярная, а мультиполярная модель гендерной идентичности [1; 3; 6]. Л.В. Жаров и А.А. Ибрагмова подчеркивают, что нельзя полагаться только на традиции, следует считаться с распространенной трактовкой сексуальной нормы в постмодернистском дискурсе, где «пол и гендер трактуются как перформативные и иллюзорные конструкции, приводящие к стилизации тела» [2, с. 85].

Происходит сдвиг гендерных статусов, смещение полоролевой идентичности. Даже тело человека перестает быть гарантом самоидентификации, а превращается в объект игры, манипуляции, теперь его можно видоизменять, «перекраивать» (самые смелые опыты над телесностью отражаются и в компьютерных играх – мгновенное «оживление» героев, и в реальности: пересадка органов, протезирование, пластическая хирургия, операции по смене пола, искусственное размножение, генная инженерия и другие достижения современной медицины). Виртуальные персонажи популярных компьютерных игр (киборги, трансформеры, биороботы), которыми изобилует амбивалентная мультиреальность, как правило, не имеют гендерных маркеров. В моде сегодня много «первобытных» черт (татуировка, пирсинг, шрамы, бритые головы с замысловатыми узорами – причем всем этим украшают себя представители обоих полов). С одной стороны – культ накачанного здорового тела, мужества, брутальности, а с другой – нарциссизм, чрезмерное украшательство, всепроникающая гламурность. Формирующиеся в реальности фрустрации утрированно переносятся в игровое поле, и наоборот.

Итак, индивид, социальная группа настойчиво и энергично стремятся к самоидентификации, собственной реализации [6]. Каждая социальная группа, а тем более каждый человек индивидуальны, поэтому природа игры реализуется по-разному. В контексте нашего исследования важно осмысление существующих различий в гендерных проявлениях игры, ведь даже на житейском уровне мы наблюдаем серьезные различия и в реальном, и в игровом поведении мужчин и женщин.

Не последнюю роль играют здесь определенные гендерные клише, полоролевые стереотипы. С самого детства девочкам дарят куклу, набор игрушечной посуды, детскую косметику, мальчикам – машинку, игрушечный пистолет, футбольный мяч. Подрастая, мальчишки играли во дворах в войну, в казаки-разбойники, а юные барышни предпочитали такие игры, как «дочки-матери», «в магазин», «в классики»... Да и в компьютерных играх (которые, несомненно, гораздо меньше гендерно маркированы) представителей сильного пола больше интересуют такие аспекты игры, как противоборство, борьба, насилие, героизм, катастрофа. Женщин же скорее привлекают красота игры, возможность интересного общения. Иногда в рамках игры женщина действует как мужской, а мужчина – как женский персонаж, стремясь примерить маску другого пола, испытать себя в другой ипостаси, выступить в непривычной роли, попытаться хотя бы виртуально сменить гендерную принадлежность. В конечном итоге все это (если оно, разумеется, не выходит за рамки, требующие уже медицинского диагноза и вмешательства), как и множественная идентификация, дает расширение социального опыта, способствует видоизменению существующей Я-концепции.

Перед игрой все игроки, мужчины это или женщины, равны. Однако в игровом пространстве они демонстрируют различное социороловое поведение, различные стили игровой деятельности, феномен лидерства имеет гендерный аспект. Игра обладает некоторыми чертами, которые явно обращены к отдельным сущностным характеристикам представителей обоих полов, к их игровой природе [1; 3-5]. Женщины быстро адаптируются к правилам, ориентированы на общение, активно используют средства невербальной передачи информации, создают и поддерживают «дух команды», склонны к партнерству, предпочитают соревнованию сотрудничество, уходят от подчеркнутого доминирования. Мужчины мыслят быстрее, единолично принимают реше-

ния, избегают повторных объяснений, детализирования, более склонны к вербальной коммуникации, настроены на соперничество, стремятся доминировать физически, интеллектуально, социально (речь идет, разумеется, об общих тенденциях: порой женщина демонстрирует типично мужской стиль, а мужчина использует средства из женского арсенала).

В современном глобализированном обществе, особенно в российском социуме, существует некоторая гендерная асимметрия [3; 5]. Ведущую роль в управлении, политике, экономике, других статусных сферах чаще все же играют мужчины. Это отражается и в игровых стратегиях. Проблемы асимметрии эффективной гендерной социализации в мире меняющихся социальных феноменов ждут своего решения.

С учетом гендерной специфики природа игры, как отмечалось, имеет некоторые особенности, нуждающиеся в изучении. Но особенности эти основываются на единой сущности, так как игроки – это не просто мужчины и женщины, а неразрывно связанные между собой представители рода человеческого, располагающие андрогенным поведенческим спектром, умеющие (причем как в реальном, так и в игровом пространстве) действовать и как мужчина, и как женщина.

Охарактеризовав гендер как «социокультурную определенность личности, отражающуюся в его социополовой самоидентичности на основе социальных и культурных конструктов, символов, ментальных структур», а под игрой понимая «деятельность человека, выросшую из его способности к подражанию», Н.Л. Виноградова и Н.В. Казанова [1] утверждают, что в игре, с одной стороны, раскрывается гендерная характеристика личности, а с другой – именно гендер презентует игру социуму. Эти две взаимообусловленные составляющие диалектически присутствуют в игре, модус которой во многом зависит как раз от гендерной характеристики личности. Два основных гендерных типа (один – с преобладанием маскулинного, второй – феминного начала), как отмечалось выше, различаются преобладающими системами ценностей, выполняемыми социальными функциями, представленностью в социальных явлениях. Вывод этих авторов о том, что человеком играющим является чаще личность с преобладанием феминного гендерного концепта, представляется вполне закономерным, так как именно она отличается большей способностью к подражанию, маскировке, инсценировке, симуляции, склонностью к невербаль-

ной коммуникации, что для игры является важными составляющими. Это хорошо иллюстрируют различные виды игрового искусства (кино, театр), где феномен игры выявляется максимально. В явлениях культуры (особенно массовой) растет число мужчин, переодетых в платья, шпильки и шляпки, играющих женские роли, – происходит настоящая экспансия женского образа, тотальная эксплуатация феминного гендерного типа.

В пространстве игры (а оно зачастую богаче, ярче, разнообразнее и привлекательнее, чем реальность) становятся заметны многие нюансы, которые в традиционном общении представителей разных полов не отрефлексированы. Л.И. Ковалева, представляя концепцию гендерной игры и рассматривая синтез феноменов игры и гендера [3; 4], утверждает, что вообще все маскулинно-феминные взаимодействия, все коммуникации между мужчиной и женщиной имеют игровую природу, а сфера игры, в свою очередь, выступает модусом отношений полов. Игра и гендер пересекаются, образуя гендерную игру. Выявляя социальную и культурно-историческую обусловленность игры гендером и, наоборот, гендера игрой, исследователь легитимирует гендерную игру не только как социальное явление и социальную реальность, но и как философскую категорию.

Можно сказать, что все мы – продукт и игровой, и гендерной социализации. Сегодня, когда социальные философы, социологи, педагоги, медики, психологи говорят об отсутствии гармоничных межполовых взаимоотношений причиной этой дисгармонии называют нарушение гендерной идентичности, деформирование социального опыта, искажение ролевого взаимодействия мужчин и женщин, гендерно-игровая стратегия позволяет найти способы преодоления негативных тенденций и кризисных явлений, возникающих в ходе социальных трансформаций, изменить ракурс философской интерпретации сущности человеческих отношений в различных сферах общественной жизни. Важно, чтобы это было направлено на решение позитивных задач, а не на разрушение личности или общества.

## ЛИТЕРАТУРА

1. *Виноградова Н.Л., Казанова Н.В.* Игра: гендерный аспект // *Философия XX века: школы и концепции.* СПб., 2001.

2. *Жаров Л.В., Ибрагимова А.А.* Диалектика понимания сексуальной нормы поведения человека в современной России // Гуманитарные и социальные науки. 2015. №1. URL:<http://hses-online.ru/2015/01/09.pdf>
3. *Ковалева Л.И.* Гендерная игра / Автореф. дис. канд. филос. наук.
4. URL:<http://elib.sfu-kras.ru/bitstream/2311/2367/1/kovaleva.pdf>
5. *Ковалева Л.И.* Гендерно-игровые аллюзии психоаналитических образов Зигмунда Фрейда // Вестник КрасГАУ. 2008. № 1 (22).
6. *Риккер О.Ю.* Гендерная идентичность: философско-антропологические аспекты анализа// Гендерные аспекты гуманитарных наук. Новосибирск, 2012.
7. *Шалаев В.П.* Актуальная синергетика: человек и общество в эпоху глобальных трансформаций. Йошкар-Ола, 2013.

#### REFERENCES

1. *Vinogradova N.L., Kasanova N.V.* Game: gender aspect // Philosophy of XX century: schools and conceptions. Saint Petersburg: SPb`s philosophical society, 2001.
2. *Zharov L.V., Ibragimova A.A.* Dialectics of understanding sexual behaviour of a person in modern Russia // Humanities and social sciences. 2015. №1. URL: <http://hses-online.ru/2015/01/09.pdf>
3. *Kovaleva L.I.* Gender game: abstract of a thesis by candidate of philosophical science URL: <http://elib.sfu-kras.ru/bitstream/2311/2367/1/kovaleva.pdf>
4. *Kovaleva L.I.* Gender-gaming allusions of psychoanalytical imageries of Sigmund Freud // Journal of Krasnodar university. 2008. №1 (22).
5. *Rikker O.U.* Gender identity: philosophical-anthropological aspects of analysis // Gender aspects of humanities. Novosibirsk, 2012.
6. *Shalaev V.P.* Actual synergetic: person and society in the epoch of global transformations: monography. Yoshkar-Ola: Volga state university of technologies, 2013.

*19 августа 2015 г.*