

ГЕНДЕР В ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ (К постановке проблемы)

Разделение человечества на женщин и мужчин, эта двойственность существования, является фундаментальной особенностью бытия вообще. На наш взгляд, наиболее ярко различия полов проявляются в игре. Под термином «игра» мы понимаем деятельность человека, выросшую из его способности к подражанию и являющуюся средством социализации, способом раскрытия творческого потенциала личности.

Давая гендерную характеристику личности, мы считаем целесообразным выделить два основных типа: гендер с преобладанием концепта либо феминного, либо маскулинного. Данные типы могут быть проанализированы как с точки зрения динамики их представленности в социальных явлениях, выполняемых социальных функций и т.п., так и по игровым предпочтениям. Более того, подробный анализ гендерных характеристик позволяет ввести новые критерии в изучение феномена игры. Одним из таких критериев является социополовой признак.

В отечественных исследованиях феномена игры акцент традиционно ставится на социализирующем аспекте игры. По мнению Л.С. Выготского, ребенок учится в игре своему «я» [1], но он в игре, овладевая ролью, учится понимать другого, входить в его положение, что чрезвычайно важно для жизни в обществе. Поэтому, по мнению Л.С. Выготского, игра является действенным средством воспитания, моделью «взрослой» жизни.

Зарубежные исследователи (Ж. Пиаже, Э. Эриксон, З. Фрейд и др.), при рассмотрении проблемы игр маленьких детей отмечали половые различия в игровых предпочтениях. Работы указанных авторов представляют большой интерес с точки зрения изучения процесса овладения детьми жизненного пространства и их социально-психологических настроений. Автором одного из вариантов диагностических игр является Э. Эриксон [3].

По его мнению, дети в дошкольном возрасте и в первые школьные годы (3-я стадия по эриксоновской шкале стадийного развития личности) играли чаще всего не с предметами, изображающими конкретные вещи, а с простыми игрушками в виде куба, пирамиды, конуса, с маленькими фигурками обоих полов, с фигурками животных. Это не сложные детские игрушки, а реальные, простые объекты, которыми дети заполняли пространство перед собой. Им предлагалось составить какую-нибудь композицию, а потом рассказать историю, связанную с построенной композицией. Все предметы, используемые детьми, имели определенные характеристики, соотносимые с данным пространством. Некоторые из выстроенных сооружений были высокими, другие – низкие, простирались по всей поверхности стола.

Эриксон заметил, что между игрой мальчиков и девочек существуют четко различимые особенности в организации и использовании пространства, что похожие постройки и темы рассказов, связанные с ними, удивительно часто повторялись у мальчиков, в то время как девочки такие большие пространственные постройки создавали крайне редко. Мальчики предпочитали строить композиции из домов, мостов, улиц и демонстрировать перемещение фигурок животных и людей по всему игровому пространству. Дома мальчики строили чаще всего высотные, возводя башни с конусными крышами. Можно сказать, что из такого типа постройки следует некая экспансия вовне. При этом мальчики использовали меньшее количество фигурок и животных, чем девочки.

Резко контрастируют с композициями мальчиков постройки девочек. Девочки создавали прежде всего интерьеры домов, квартир. Их сооружения, как правило, были замкнуты в ограниченном пространстве. Кроме того, они использовали большее

количество фигурок людей и животных. Часто строили вход в домики, у которых ставили или мужские фигурки, или фигурки животных.

Из сказанного можно сделать вывод, что композиции мальчиков пронизаны стремлением во внешнее пространство, они более динамичны, агрессивны. У девочек постройки более статичны, пассивны, задействовано меньшее пространство. Анализ результатов данной игры демонстрирует социально-психологические предпочтения детей, их стремления в организации игрового (а впоследствии и жизненного) пространства. Различия в организации игрового поля четко отражают видимые различия в физической и психологической организации полов. Но, следует отметить, что некоторые девочки, играя, тоже проникают во внешнее пространство, а мальчики, в свою очередь, строят сложные интерьеры. Эти «внутренние» и «внешние» предпочтения мальчиков и девочек давно были известны производителям игрушек. Игрушки традиционно различаются по полу: для мальчиков конструируются с расчетом на передвижение в пространстве, борьбу, исследование, овладение внешним пространством; для девочек – на освоение социальной роли матери, заботливой жены и хозяйки. Из того, какие игрушки и игры выбираются детьми, может с легкостью последовать вывод, что этот выбор обусловлен самой природой. Но критики Эриксона отмечали, что он проводил свои исследования с детьми, уже умеющими играть, имеющими представления о наборе социальных ролей мужчин и женщин, о стандартном репертуаре игр, видах игрушек, и тем самым гендерная дифференциация, как результат социального научения, выдавалась за природные, биологические различия. Именно на это была направлена феминистская критика опытов Эриксона, интерпретировавшая результаты его исследований как барьеры на пути эмансипации женщин.

Различия в умении организации пространства, отчетливо видимые в детском игровом моделировании окружающего мира, проявляются и у взрослых. По мнению английских психологов А. и Б. Пизов, проводивших многолетние исследования в данной области, «приблизительно 90% женщин имеют весьма ограниченную способность к ориентации» [2]. Мужское умение ориентироваться в окружающем пространстве и женское стремление к организации и украшению, на взгляд А. и Б. Пизов, связано с различными эволюционными условиями формирования мужского и женского мозга. Возможно, но вернемся к проблеме игры.

В игре, как и во всех аспектах человеческих отношений, можно выделить две составляющие: вербальную и невербальную. Особую нагрузку в невербальной коммуникации несет язык тела – древнейший инструмент человеческого общения. Он передает информацию о существенных индивидуальных признаках и качествах человека – возрасте, поле, расовой принадлежности, чувствах, установках, самооценке, социальном статусе и т.д. По нашему мнению, способность человека к невербальной коммуникации находится в прямой зависимости от его гендерных характеристик.

Позволим высказать базирующееся на предпочтениях вербальной и невербальной коммуникации предположение, что человеком играющим чаще всего является личность с преобладанием феминного гендерного концепта. Феминный гендерный тип личности более склонен к транслированию невербальной информации и восприятию вербальной, тогда как маскулинный гендерный тип, напротив, отдает предпочтение вербальным средствам коммуникации и с большей легкостью воспринимает невербальную информацию. Игра же является одним из тех социальных феноменов, где именно невербальная информация может нести максимальную смысловую нагрузку. Наглядной иллюстрацией этого тезиса являются театр, кино и другие виды игрового искусства, где элементы игры выявлены максимально. К тому же, в современной нам действительности мы наблюдаем процесс, который можно назвать диффузией гендерных ориентиров: в явлениях культуры происходит тотальная эксплуатация феминного гендерного типа, что в условиях диктата массовой культуры предстает как экспансия женского образа.

Таким образом, в игре, на наш взгляд, с одной стороны, раскрывается гендерная характеристика личности, с другой, используя гендерный инструментарий, игра презентуется социуму. Примеривая на себя социальные роли с различной гендерной окрашенностью, человек формирует внутреннюю индивидуальную модель мира и на основе этой модели – реальное поведение, в котором проявляются и находят свое отражение наблюдаемые ранее стереотипы поведения. Посредством игры нащупываются новые формы деятельности, необходимые в меняющемся мире. Игра – важнейший атрибут социального бытия: без игры немисливо становление человеческой личности, именно в игре, в ее многообразных формах происходит спонтанное, произвольное выявление человеческой сущности.

Думаем, что рассмотрение феномена игры, используя гендерные характеристики, представляется методологически перспективным и позволяет подойти с новых позиций к рассмотрению одной из проблем социальной философии – к проблеме игры, как системы интерперсонального общения во всех его проявлениях в социуме и для различных гендерных типов.

Библиографический список

1. *Выготский Л.С.* Педология подростка // Собр. соч: В 6 т. Т. 4. М., 1984. См. и др. работы.
2. *Пиз А., Пиз Б.* Язык взаимоотношений: мужчина – женщина. М., 2001. С. 158.
3. *Эриксон Э.* Детство и общество. М., 1996.