

РОЛЬОВІ ІГРИ ЯК ФОРМА ДИТЯЧОЇ ТА МОЛОДІЖНОЇ СУБКУЛЬТУРИ: ГЕНДЕРНИЙ ТА СОЦІАЛЬНИЙ АСПЕКТИ

Сіткар В.І., к. психол. н.,
доцент кафедри практичної психології Тернопільського національного педагогічного університету
імені В. Гнатюка.,
співробітник центру гендерних студій ТНПУ ім. В. Гнатюка

Глибокі дослідження гендерних ролей показують суттєвий вплив на них культурних факторів. Гендерні ролі залежать як від культури (субкультури), так і від епохи. Значна частина культурних впливів передається через ровесників.

Психологи стверджують, що молодим властиві такі вікові риси, як дух максималізму та навіженості, і це абсолютно нормально, адже цей період у житті відносно вільний від суспільних і сімейних обов'язків, тож можна сповна використовувати його для пригод і втілення бунтівних ідей. Усі ці складові сприяють зародженню молодіжних субкультур[2].

До числа молоді ЮНЕСКО відносить 45% усіх людей, котрі проживають нині на нашій планеті. Власне, молодими в Україні офіційно вважаються громадяни від 14 до 35 років - кажуть, що саме в цьому віці людина найбільше відкрита для емоційних, творчих і розумових пошуків та експериментів.

Субкультура може відрізнитись від домінуючої культури мовою, манерами поведінки, одягом тощо. Основою субкультури можуть бути стилі музики, способи життя, визначені політичні погляди. Деякі субкультури мають екстремальний характер і демонструють протест проти суспільства або деяких суспільних явищ. Деякі субкультури мають замкнений характер і прагнуть до ізоляції своїх представників від суспільства. Іноді субкультури розвиваються і входять як елементи в єдину культуру суспільства. Розвинені субкультури мають свої періодичні видання, клуби, громадські організації.

Більш вужчим поняттям, яке є ближчим до субкультури, але, яке його не заміняє, є фендом (англ. fandom – фанатство) - співтовариство прихильників, як правило, певного предмету (письменника, виконавця, стилю). Фендом може мати певні риси єдиної культури, такі як «тусовочний» гумор та сленг, однакові інтереси за межами фендому, свої видання та веб-сайти. Проте більшість фендомів не утворюють субкультур, будучи зосередженими тільки навколо предмету свого інтересу. Також з поняттям субкультура іноді плутають поняття хобі, захоплення людини якимось заняттям (наприклад, геймери, хакери тощо). Співтовариства людей з загальним хобі можуть утворювати стійкий фендом, але при цьому не мати ознак субкультури (загального іміджу, світогляду, єдиних смаків у всіх сферах тощо) [2].

Д. Майерс стверджує, що культурні традиції не є чимось непохитним, так що зв'язки між старшим та молодшим поколіннями є відносними та змінними. В людській культурі, як і серед приматів, зміни відбуваються з боку молоді. Якщо одна з примат придумав новий спосіб чищення фруктів або в новому поколінні зароджуються альтернативні ідеї щодо моди, релігії чи гендерних ролей, тоді пропозиція про нововведення, як правило, йде від молоді, а потім підтримується дорослими. Таким чином, культурні традиції зберігаються, але одночасно розвивається і сама культура [1, 259].

Нині молодіжні рухи стали користуватися шаленою популярністю. Зараховувати себе до тієї чи іншої течії дуже модно, й аргументується це уподобанням певної системи цінностей. Та слід сказати, що більшість субкультур втратили першочергові ознаки своєї ідеології, змішалися між собою, отримали чимало різних відгалужень і назв, поділилися на “тру”, тобто справжніх, і “псевдо”. Можна багато говорити про те, які ідеї сповідують представники тих чи інших молодіжних течій, але надзвичайно важко сьогодні знайти людину, котра з упевненістю назвала б себе справжнім хіпі, растаманом, готом чи емо. А ті, хто назвуть, будуть або дуже марнославними, або дуже молодими.

Культурні норми досить суттєво впливають на наші установки та поведінку. Проте цей вплив не здійснюється «в обхід» біології. Все соціальне і психологічне є в кінцевому рахунку біологічним. Якщо очікування навколишніх так чи інакше впливає на нас, тоді це також частина нашої біологічної програми. Більше того поведінка, яка ініціюється нашою біологічною спадковістю, може акцентуватись культурою. Якщо гени та гормони приписують чоловікам бути фізично більш агресивними, ніж жінкам, культура може посилити цю відмінність завдяки нормам, які приписують чоловікам бути грубуватими, а жінкам – більш слабшими та м'якшими. Природний відбір та «культурний відбір» можуть взаємодіяти в справі формування генетично вигідних особливостей організму – цей процес психологи еволюціоністського напрямку називають «коеволюція». Як зазначає Джон Арчер [1, 260] «Свій внесок в подальші адаптивні процеси людини вносять сьогодні і генетичні, і культурні фактори, і ці два процеси є тісно взаємопов'язаними». Можна сміливо стверджувати, що біологічні фактори діють в контексті культури, а культура побудована на біологічному фундаменті.

Різноманітність гендерних ролей в різних культурах і в різні епохи підтверджує те, що наші гендерні ролі справді формуються культурою. В номадичних культурах (культурах кочівників та збирачів) освіта хлопчиків та дівчат практично є однаковою, оскільки чоловіки і жінки виконують майже одну і ту ж роботу. В хліборобських суспільствах гендерні ролі є більш диференційовані: жінки працюють в полі і сидять з дітьми, в той же час як чоловіки можуть піти, куди вважають за потрібне [1, 255]. В індустріальних суспільствах ролі досить різноманітні. Серед керівників у Південній Кореї жінки становлять тільки 2%, в Сполучених штатах – 17%, в Австрії - 28%, в Швейцарії – 48% . В Північній Америці більшість лікарів та дантистів – чоловіки; в Росії та Україні більшість лікарів – жінки, як і більшість дантистів в Данії.

Хочеться наголосити, що сьогодні одним з молодіжних захоплень, яке можна поставити в один ряд з популярними субкультурами є рольові ігри (рольовики). Від самого народження всі діти граються в рольові ігри, причому незалежно від статі. Це починається з годування білочки і чаю для ляльки. В більш зрілому віці інтерес спрямовується все далі від ляльок, проте казки все ж не вистає. Видів рольових ігор декілька: постановка за книгою або фільмами (за сюжетом або за мотивом); відновлення (історична реконструкція) битв та подій, які відбувались в реальності, надумані майстром сюжету. Недавно в цей список додали і косплей. Всі ці ігрища відбуваються як в реальності, так і на папері або в комп'ютерній грі, з елементами рольових сюжетів [3].

Суть усіх видів ігор – театралізоване дійство, де кожен виконує свою роль. В живих, реальних іграх, необхідно мати навички бою, знання твору або сценарію, мову. Також шийють, беруть в оренду або купляють костюми. Досить часто гра затягується на декілька днів і проводиться десь за містом. Якщо проводиться масова постановка, організатори вирішують питання врегулювання проведення ігор, аж до медичного обслуговування гравців. Іноді ці ігри коштують грошей, іноді все проводиться на чистому ентузіазмі.

Необхідно зауважити, що рольові ігри (RPG – *rolle playing game*) належать не тільки дітям, досить багато дорослих займаються ними серйозно, відновлюючи події певного часу. В хід ідуть вивчення зброї, мови, моди тих часів. Відновлюються костюми з використанням дорогих матеріалів. Називається цей рух Історичною реконструкцією. Тут враховується не тільки якість одягу та уміння грати свій персонаж, кожному мечу та серезці повинно бути історичне пояснення. Ці люди реально (вживу) відтворюють історію своїх або інших країн та подій. Гра для дорослих, з серйозним підходом до постановки. Проте починалось це все саме в золоту пору юності. Адже гратись хочеться незалежно від віку, статі гендерних відмінностей та статусу в суспільстві.

Українське суспільство багате на історичні події. Тож чи не варто підтримувати вищевказану форму ігор (історичні реконструкції) як для дорослих так і для дітей і цим сприяти забезпеченню реалізації національних та регіональних механізмів гендерної рівності в суспільстві. На думку автора варто над цим нам усім подумати.

Література

1. Майерс Д. Социальная психология. 6-е изд., перераб. и доп. – СПб.: Питер, 2002. 752 с.: ил. – (Серия «Мастера психологи»).
2. “Ми - не стадо!”.Або для чого молоді величезна кількість нових субкультур.(Тетяна ЛІТЕРАТІ «Ужгород») <http://www.google.com.ua/>
3. Ролевые игры.(Наталия Квитка) <http://www.google.com.ua/>
4. Свобода вибору чи нав'язування стереотипів (засідання клубу «Юн-прес) <http://www.google.com.ua/>