

ПРИЧИНИ ЖІНОЧОГО КРОССПОЛУ У СФЕРІ РОЛЬОВИХ ІНТЕРНЕТ-СПІЛЬНОТ

*Світайло Н.Д., канд. філос. н, СумДУ
Білоус Т.В., студентка ЕлІТ-факультету СумДУ.*

Сучасний світ вносить значні корективи практично у всі сфери суспільного життя і надає нові можливості самореалізації та нові форми подолання гендерних стереотипів. При цьому процес подолання стереотипів іноді супроводжується і специфічною формою «підтримки», «підживлення» цих стереотипів, яка знаходить свій прояв у віртуальному середовищі. Мова йде про досить поширену практику «зміни статі» під час спілкування у мережі [2]. У даній роботі досліджується **жіночий кросспол** – відігрування дівчиною персонажа чоловічої статі. Обмеження проблематики дослідження саме жіночою складовою цього явища пояснюється перш за все його більшою поширеністю.

Кросспол як соціальний феномен, що має свої причини і характерні прояви, неодноразово був предметом розгляду на російськомовних електронних ресурсах, де і було запропоноване таке поняття, як «кросспол» (або ж «кросс-пол»). Аналогічний україномовний термін («кросстать»), на жаль, фахівцями взагалі не використовується, а поняття «кроссгендер» має дещо інше змістовне забарвлення, тож надалі у роботі ми користуватимемося саме російським терміном «кросспол». Об'єктом дослідження виступають російськомовні інтернет-спільноти (форумні рольові ігри та онлайн-щоденники з ресурсу **diary.ru**). Методи дослідження: аналіз напівструктурованих нарративних інтерв'ю (переважно групових), лейтмотивних інтерв'ю (переважно індивідуальних) і даних, отриманих за допомогою невиключеного спостереження за тематичними інтернет-майданчиками. Крім того в основу роботи покладені результати аналізу анкетної бази кількох тематичних інтернет-ресурсів.

Першим етапом дослідження стало вивчення форумів та окремих блогів з ресурсу **diary.ru**, де вже велися дискусії щодо кроссполу та основних його причин. Аналіз цих дискусій дозволив зібрати інформацію, що стосувалася безпосередньо основних причин кроссполу. Наступним етапом дослідження було проведення індивідуальних опитувань. Для опитування обиралися дівчата, що активно практикують кросспол та беруть участь у форумних рольових іграх. Інтерв'ю, зібрані в процесі дослідження, дозволяють зробити певні узагальнення і запропонувати класифікацію кроссполу: одиничний (забава «на єдиний раз»); суто ігровий (коли кросспольні практики не зачіпають повсякденного життя гравця, залишаючись у рамках рольової гри); повсякденний (випадок, у якому штучно створена для рольової гри гендерна ідентичність цілком заміщує початкову [1]; дівчата починають говорити про себе в чоловічому роді і поза межами ігрових майданчиків). А подальший аналіз отриманої інформації привів до висновку, що одна з основних причин кроссполу лежить саме у площині, яка відрізняє форумні рольові ігри від полігонних [4]. Полігонна гра передбачає наявність сценарію, костюмів і старанної підготовки до реалізації самої гри. У результаті дівчина-кросспольщиця може грати чоловічого персонажа тільки один раз у два-три місяці, через що в її свідомості не встигає закріпитися чоловіча модель поведінки. Форумна рольова передбачає щоденне відвідування форуму і постійну участь у грі, а значить, манера, звичка говорити про себе в чоловічому роді і мислити «по-чоловічому» прищеплюється дівчині протягом довгого часу.

Серед інших причин, які штовхають дівчат на використання кроссполу, можна виділити:

1. Протест, висловлюваний проти існуючої моделі гендерної соціалізації. Дівчата нерідко відчують тиск з боку суспільства, що керується гендерними стереотипами. У спробах уникнути дискомфорту, вони хоча б у мережі Інтернет змінюють свою гендерну приналежність. Багато професій вважаються «чоловічими», а жінка-радіофізик, жінка-програміст і жінка-політик не сприйматимуться серйозно, доки не доведуть колегам чоловічої статі свою повну авторитетність у вищезазначених питаннях.

2. Переважання яскравих чоловічих персонажів, представлених у сфері мистецтва і культури, і бажання жіночої половини виправити цей дисбаланс. Література і кінематограф, на загальну думку дівчат-рольовиків, пропонують дуже мало по

справжньому гідних жіночих персонажів. На форумних іграх за мотивами літературних та кінематографічних творів цікаво грати як раз таких персонажів - докладно розписаних, з цікавою біографією, візуально і духовно привабливих. Через брак яскравих жіночих персонажів дівчата намагаються грати чоловічих.

3. Приваблива візуальна складова персонажа. Під час гри на полігоні гравець не бачить себе самого: він сам зображає свого персонажа. Але форумна рольова гра передбачає аватари. Немає нічого дивного в тому, що дівчина хоче бачити на своєму аватарі чоловіче обличчя.

4. Взаємодія з родиною і сексуальними партнерами. Однією з можливих причин, що штовхають дівчину до використання кросспольних практик, іноді стає виховання. Вплив батька прищеплює не тільки схильність до прямолінійності, чоловічого стилю одягу, силових методів впливу і «чоловічих» видів спорту, але й неправильну самоідентифікацію. Дівчина свідомо бере чоловічі ролі в інтернет-спільнотах, адже їй там простіше і затишніше «бути хлопцем». Взаємодія з постійними партнерами також призводить до рольового кроссполу, якщо дівчині доводиться «виконувати чоловічу роль» [2]. Відносини з беззахисними і слабохарактерними юнаками виховують у дівчатах «нежіночу» стійкість і схильність до чіткого та швидкого прийняття рішень, що споконвічно позиціонується з чоловічими рисами.

Можна говорити і про інші причини для рольового кроссполу: **Привертання уваги і збудження інтересу оточуючих:** дівчата цілеспрямовано епатують громадськість, обираючи виключно чоловічих персонажів, і навіть у реальності, за межами форумів, не відразу виходячи з образу. **Уявлення про ідеального партнера:** зневірившись у тому, що «справжні чоловіки» (виховані, добрі, щедрі і далі за будь-яким стереотипним списком) взагалі існують, дівчата намагаються представити і втілити в собі свій ідеал. **Спосіб боротьби з комплексами:** «зникає відчуття конкуренції з іншими жінками, тобто перестаєш мимоволі порівнювати себе з іншими, більш привабливими увагу дівчатами». **Небажання руйнувати одного разу створений образ:** «Коли я прикинулася хлопцем, мене не тільки не викрили, але й відразу повірили. Тепер вже пізно відхрещуватися від образу - адже ті, кого я обдурила, можуть образитися, а я не хочу їх втратити». Зазначимо, що у більшості випадків дівчата дають досить логічні пояснення власної поведінки, а наведені висловлювання підтверджують пов'язаність цих пояснень з існуючими гендерними стереотипами та уявленнями.

Так чи інакше, дівчата у рольових інтернет-спільнотах віддають перевагу чоловічим персонажам, формуючи не просто індивідуальний стиль гри, а міжнародну молодіжну моду. У повсякденному житті жінка змінює безліч соціальних ролей – вона є донькою, матір'ю, дружиною, співробітницею, відвідувачкою ресторану, - і в кожній з цих ролей її поведінка кардинально відрізняється від попередньої моделі. А роль на форумі майже не відрізняється від таких соціальних ролей: їй також відповідає набір вже звичних для гравця норм поведінки і певний список правил. Кожен гравець розвиває у собі субособистість (персонаж), і неважливо, ким він буде, чоловіком чи жінкою, тому що це – усього лише спосіб самовираження і творчої реалізації [3]. Тому жіночий кросспол, як показує проведене дослідження, відображає існуючий рівень невдоволення позицією жінки, її «слабкою» роллю у суспільстві, а також певну жагу до епатажу та привертання чоловічої (або жіночої) уваги.

ЛІТЕРАТУРА

1. Горошко Е.И. Гендер и блоггика Интернета (психолінгвістический анализ) [Електронний ресурс] /Е.И.Горошко. – Режим доступу: <http://www.textology.ru/article.aspx?aId=75>
2. Кросспол [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://wiki.rpg.ru/index.php/Кросспол>
3. Медведев Е. А. Субкультура участников ролевых игр и методы исследования ее воздействия на личность : Дис. ... канд. социол. наук : 22.00.06 : Москва, 2004. [Електронний

ресурс] /Е.А.Медведев. – Режим доступа: <http://www.dissercat.com/content/subkultura-uchastnikov-rolevykh-igr-i-metody-issledovaniya-ee-vozdviuzhiya-na-lichnos>.

4. Ролевая игра [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://ru.wikipedia.org/wiki/Ролевая_игра