

ИГРОВЫЕ СООБЩЕСТВА: ГЕНДЕРНЫЙ АСПЕКТ

Исследование игровых практик показывает, что игра – действенный механизм консолидации группы, она способствует проявлению ее социокультурной специфики (Хейзинга 1992; Миллер 1999; Морозов, Слепцова 2004). Можно утверждать, что сам факт существования особых игровых практик в той или иной социальной среде служит маркером исполняющей их группы. Верно также и обратное: любая явно выделенная сплоченная группа обладает специфическим игровым репертуаром. Так, особый игровой репертуар присущ представителям профессиональных и сословных групп – аристократии, дворянства, купечества, фабричным рабочим и др. (многочисленные примеры см.: Зарин 1991; Пыляев 2000; Александров 1989; Хренов 1998). Присущ он и лицам из элитных и маргинальных социальных слоев, нередко сближающимся в своих игровых пристрастиях (азартные игры и игры с повышенным риском), – "золотой молодежи", "новым русским", представителям преступного мира и тюремным заключенным. Кроме того, существует множество игровых практик, в которых одновременно участвует несколько групп, образующих временные или устойчивые *игровые сообщества*.

Некоторые игровые сообщества мы бы охарактеризовали как субкультурные. Оговоримся, что под *субкультурой* мы понимаем совокупность групп, на основе общности интересов создающих в рамках той или иной культурной традиции определенное поле деятельности (в том числе символической) и вырабатывающих свою атрибутику, стиль поведения, а в ряде случаев и особый язык и образ жизни. При этом речь может идти о формальных, т.е. имеющих более или менее явно выраженную организационную и иерархическую структуру и объединенных, например, по профессиональному признаку или сословной принадлежности (пастухи, бурлаки, офени, купцы и др.), или же о неформальных референтных сообществах или группах (дети и молодежь, футбольные фанаты, любители ролевых игр с историко-культурной направленностью, "новые русские" и др.). В игровом репертуаре сообществ такого рода сочетаются как характерные для составляющих их групп развлечения и игры, так и специфические (субкультурные)¹, которые данное сообщество определяет в качестве приемлемых и предпочтительных для всех своих членов, поскольку они помогают вызывать и поддерживать заинтересованность всех участников в совместной деятельности. В этом смысле можно говорить о существовании *игровых предпочтений*.

В данной статье мы ставим перед собой задачу проанализировать *гендерную специфику игровых предпочтений* в сообществах разного типа. При этом мы сосредоточимся в основном на рассмотрении традиционных сельских и городских игровых сообществ, хотя будем привлекать в качестве параллелей и примеры из современных игровых практик. Материалом для данного исследования послужили опубликованные и архивные данные, а также результаты полевых исследований в разных регионах России.

Игровые предпочтения и гендерные установки (аттитюды)

Гендерной специфике игровых практик, важную социокультурную роль которых как в традиционном, так и в современном обществе время вряд ли кто-либо станет оспаривать, уделяется довольно скромное место даже в специальных исследованиях (Eagly 1987; Ильин 2002). Большинство работ, касающихся этой проблематики, посвя-

¹Игорь Алексеевич Морозов – кандидат филологических наук, старший научный сотрудник Института этнологии и антропологии РАН.

щено игровой активности детей и подростков (Хониг 2003, библиография; Миллер 1999: 219–222, библиография, а также Леонтьев 1981: 481–509; Эльконин 1995 и др.). Вместе с тем существуют устоявшиеся представления об игровых предпочтениях в разновозрастной детской и подростковой среде, у детей и взрослых, в городе и деревне. Например, принято считать, что в куклы играют только девочки, что подростки предпочитают более интеллектуальные развлечения, что взрослые играют значительно меньше, а деревенские дети охотнее используют традиционный игровой репертуар.

На самом деле подобные утверждения, да и то с определенными оговорками, можно принять лишь применительно к конкретной эпохе или социокультурной среде. И в первую очередь это относится к **гендерным аттитюдам, определяющим игровые предпочтения**, поскольку в разные эпохи и в разных средах гендерные установки и нормы могут быть разными. Так, утверждение, будто в куклы играют лишь девочки, требует специальных оговорок, например, уточнения, что в том или ином случае подразумевается под "куклой". Если речь идет об антропоморфных (а тем более – зооморфных) игровых предметах², то необходимо признать, что указанное выше утверждение ("в куклы играют только девочки") является неверным, поскольку мальчики до определенного возраста активно используют в своих играх антропоморфные и зооморфные игрушки – "солдатики", "мишек" или фигурки, изображающие персонажей современных детских мультипликационных и киносериалов ("ниндзя", "покемоны", "терминаторы"). Можно утверждать, что потребность в антропо- и зооморфных игрушках ("куклах") в целом не определяется гендерными аттитюдами или иными культурными и социобиологическими нормами. Об этом свидетельствует факт существования подобного рода игровых предметов даже в культурах, налагающих жесткие табу на антропоморфные изображения. Что и не удивительно, если учесть особую роль куклы как игрового предмета в процессе формирования личности ребенка (подробнее см.: Морозов 2006). Дети способны преодолевать неуверенность в собственных установках и идентичности при помощи проекции на свою полную или условную копию, своего двойника (*alter ego*, "куклу"). Манипулируя куклой, они отслеживают как свое поведение, так и ситуации, в которой установки проявляются, т. е. контролируют их посредством "наблюдения за собой" (Морозов 2003: 50).

При этом следует оговориться, что каждая культура в разные периоды своего развития может расширять или сужать рамки нормативного употребления того или иного развлечения или игрового предмета (в том числе и гендерные). Например, для деревенских детей XIX – начала XX в. утверждение: "В куклы играют почти исключительно девочки, редко вместе с ними встретишь и мальчика; но одни мальчики, можно сказать, никогда не играют в куклы" (Покровский 1895: 91) имело гораздо больший смысл, поскольку основными игрушками деревенских мальчиков были либо абстрактные предметы (вроде кубаря, свайки, костей животных, различных самоделок из веточек и палок и т.п.), либо предметы, имитировавшие хозяйственный инвентарь и средства передвижения (плуг, борона, телега, лодка), иногда фигурки домашних животных, или хозяйственные сооружения: мельница, плотина, овин (Там же: 72–93, 219 и след., 319 и след.; Виноградов 1999: 12–19; Неуступов 1906: 142–145 и др.). Таким образом, игровые предпочтения мальчиков и девочек были направлены на сферы хозяйственно-бытовой деятельности, закрепленные в традиционном обиходе за представителями соответствующего пола. Поэтому пересечение игровых интересов детских гендерных групп и, как следствие, возникновение детских игровых сообществ было возможным лишь в подвижных играх, направленных на оттачивание и тренировку двигательных навыков и совместного действия (например, "классики", "скакалки", различные игры с мячом и т.п.), смекалки и речевых умений (различные сюжетные

игры с текстами, разновидности "жмурок" и "прятки", детские круговые игры-"хороводы").

Выбор антропо- и зооморфных игрушек у современных детей более широк. И мальчики теперь гораздо чаще используют их в своих манипулятивных играх, не боясь упреков в утрате собственной гендерной идентичности³. Существенное влияние на формирование игровых предпочтений нынешних детей оказывают масс-медиа (*Берн* 2001: 66–68, библиография; *Хониг* 2003: 149; *Игра со всех сторон* 2003: 167–170), а также реклама и продажа игрушек, изображающих героев популярных детских фильмов (Чебурашка, Могучий Рейнджер, Шрек, Гарри Поттер, персонажи "Корпорации монстров" и "Ледникового периода" и др.). При этом на первый план выходят не педагогические или психотерапевтические свойства игрушки, а коммерческие интересы крупных корпораций, производителей детских игрушек. В качестве иллюстрации сошлемся на мультипликационный сериал "История игрушек"⁴ ("Toy Story", "Toy Story-2", производство студии "Walt Disney Pictures"), который использует занимательный сюжет для рекламы новых игрушек.

В некоторых случаях коммерческая сторона вопроса – повод для настоящих идеологических войн. Например, провозглашается, что кукла Барби с ее партнером Кеном способствует внедрению "западных ценностей" и наносит вред "нравственному здоровью ребенка" (*Кононов* 2000: 16, 26), а потому ее следует заменить культурно-специфическими. Например, русским детям в качестве альтернативы предлагается дымковская игрушка, которая, заметим, изначально предназначалась для созерцания, а не для активных манипулятивных игр, а значит, функционально совершенно не соотносима с Барби. В Иране несколько лет назад "с целью пропаганды традиционных ценностей" были созданы "мусульманские куклы" Дара и Сара, "одежия которых выдержаны в умеренном стиле", а "их прошлое вполне отвечает семейным стандартам" (BBCRUSSIAN.com1). Для арабского мира недавно также разработан аналог Барби – кукла Фулла, основные отличительные признаки которой – национальная одежда (черная *абайя* и *хиджаб*), отсутствие явно выраженных половых признаков и прилегающий к кукле коврик для молитв (среди многочисленных интернет-ресурсов, предлагающих комментарии к этому факту, отметим сайты "Advertology.Ru", "NewsRu.com", "Ислам для всех!"). Средства массовой информации отмечают, что благодаря умело организованной агрессивной рекламе с отчетливо расставленными идеологическими акцентами дети и их родители в этих странах уже отдают явное предпочтение культурно-специфическим вариантам кукол. Видимо, пример показался вдохновляющим, и о сходных планах недавно объявили японские и китайские производители игрушек. Нетрудно понять, что "идеологическая" риторика во всех этих случаях – лишь ширма для продвижения национальных или корпоративных коммерческих интересов, поскольку производство игрушек во все времена являлось весьма выгодным бизнесом.

Таким образом, можно утверждать, что элементы социального конструирования с использованием инструмента "игровых предпочтений" вполне реальны, если они направлены на формирование социокультурных доминант, в частности, положительных имиджей, которые служат "стержневыми идеологемами" и помогают формировать и легитимировать этнокультурную картину мира. При помощи игровых предметов можно повышать "имиджевый вес" тех или иных профессий (в истории советской игрушки известны куколочки "красноармейца" или "комиссара" в буденновке, "рабочего" и "работницы", "доярки", "космонавта" – см.: Советская игрушка) или отдельных персон (ср., напр., вполне узнаваемые черты Арнольда Шварценеггера в облике игрушечного Терминатора, что, по-видимому, сыграло определенную роль в формировании его положительного образа в сознании будущих избирателей). У русских традиционные "кукольные мужички" использовались для создания имиджа "идеального" потенциального брачного партнера ("доброего молодца"), в то время как другие виды кукол могли давать

идеальные образы основных социокультурных ролей в наиболее распространенных кукольных играх: "девушка-невеста", "отец", "мать", "дети" (Комарова 2004). Для формирования гендерной идентичности широко применяются "гендерно окрашенные" игрушки, причем их особенности и состав определяются как социокультурными и историко-культурными факторами, так и физиологией пола (Берн 2001: 62–70; Хониг 2003: 143–149).

Примером иного рода может служить разразившийся несколько лет назад в американской прессе скандал с "выдворением с прилавков" накануне рождественских продаж "счастливого кукольного семейства" Миджи – "первой подруги Барби". Причина скандала – усовершенствование в конструкции Миджи, внесенное фирмой-производителем на основании рекомендаций психологов: она стала беременной. "Кукла – мечта пытливого ребенка, задающего вопросом, откуда он появился – имеет отстегивающийся животик, из которого извлекается еще одна кукла – новорожденная девочка". Между тем "кукла-роженица", по мнению психологов, "чрезвычайно полезна как для удовлетворения любопытства детей, так и для укрепления семьи с помощью ролевых игр..., многие американские родители третьего поколения эры Барби сочли, что беременность Миджи слишком натуральна и что их детям на нее смотреть, а уж тем более с нею играть, вредно" (BBCRUSSIAN.com2). Понятно, что истинной причиной недовольства стала скорее всего боязнь ранней сексуальности и нежелательной беременности, которая могла быть спровоцирована соответствующим имиджем любимой куклы (для ребенка несомненно привлекательным и положительным). В данном случае положительные, с точки зрения социальных конструкторов, установки на создание многодетного "счастливого семейства", воплощенные в "беременной Миджи", пришли в явное противоречие со взглядами на планирование семьи "среднестатистического" американца.

Еще один способ использования "игровых предпочтений" в целях социального конструирования содержится в предложении, выдвинутом министерством образования Израиля. По сообщению газеты "La Repubblica", "обеспокоенное не столько кошелками родителей, сколько тем, что у детей складывается неправильное представление о том, как должно выглядеть тело, министерство, не случайно возглавляемое женщиной, приняло решение, что с этого года в рамках воспитательной программы равноправия полов в детсадах для кукол Барби не будет места. Вместо них появятся куклы, более соответствующие средиземноморскому и своеобразному характеру страны. Могут появиться темнокожие куклы и даже черные, как дань уважения иммигрантам из Эфиопии, и, кроме того, более пышные". "Куклы, подобные Барби, ограничивают свободу развития, – утверждает директор отдела равенства полов министерства образования Мириам Шечтер. – Девочки не чувствуют себя достаточно красивыми, стройными и высокими, и это наносит вред их чувству уверенности и способностям". Программа, по словам Шечтер, "должна стать ответом той излишней значимости, которую придают в нашем обществе внешнему виду, и будет включать в себя также критический подход к рекламе, которая навязывает фальшивые идеалы красоты". Более того, по замыслу реформаторов, "для разрушения сексуальных стереотипов" у детей "будет поощряться и воспитываться интерес к игрушкам, типичным для противоположного пола: к конструкторам – у девочек и кастрюлям – у мальчиков" (InoPressa). Данный пример интересен тем, что израильские реформаторы намерены сформировать определенные игровые предпочтения для изменения гендерных установок "в рамках воспитательной программы равноправия полов". Тем самым предполагается, что при помощи социокультурных параметров можно трансформировать параметры социобиологические. Нам этот план, по правде говоря, своей футуристичностью напоминает приснопамятный проект "построения коммунизма в отдельно взятой стране".

При конструировании игровых предпочтений необходимо иметь в виду, что прагматика мальчишеских игр существенно отличается от прагматики игр девочек (Берн 2001: 62; Хониг 2003: 141–146; Игра со всех сторон 2003: 35, 53, 62 и др.). Девочки моделируют, играя с "куклами", различные типы женской деятельности ("магазин", "больница", "школа") и внутрисемейные ситуации, включая взаимоотношения родителей, уход за детьми, те или иные домашние работы и т.п. Мальчики в своих манипулятивных играх с антропоморфными предметами гораздо большее место уделяют приключенческо-авантюрным сюжетам с ситуациями конфликта и насилия, жесткой соревновательности и конкуренции (различного типа "войны", в том числе "бандитские разборки", земные и космические путешествия с использованием разных "транспортных средств" и т.п.). **В этом и проявляется различие гендерных установок в детских игровых сообществах.**

Мы можем, конечно, дать мальчикам кастрюльки и заставить их с ними играть, но должны быть готовы к тому, что они превратят их в своих играх в вездеходы, бронетранспортеры или космические корабли (о типичных реакциях детей на намеренное изменение игровой среды в ходе эксперимента см., напр.: Эльконин 1995: 127–135).

Гендерные различия выявляются и в других типах игровой активности детей и подростков. Причем изменение игрового репертуара и его прагматическая направленность тесно связаны с возрастными характеристиками игровых групп и сообществ (Миллер 1999: 207–209). Так, при исследовании репертуара развлечений и игр в традиционных и современных детских игровых сооружениях ("дома", "шалаша", "будки", "штабы") мы столкнулись с их возрастной дифференциацией и разной прагматической направленностью игр в "домиках" у разных гендерных групп (Морозов 2002). В целом **игры девочек более подконтрольны взрослым**, отсюда локализация "домиков" возле жилых построек, в поле видимости родителей и нянек (во дворе дома, в палисаднике, на лавочке или завалинке под окнами) или в специально построенных родителями сооружениях, имитирующих дом. При этом **прагматическими доминантами девичьих "домиков"** являются игровая имитация ведения домашнего хозяйства, вступления в брак, воспитания детей и связанные с этими темами ролевые и кукольные игры.

Игры мальчиков менее подконтрольны взрослым, отсюда тяготение к нежилому и "тайному" пространству (пространство за домом, сад или огород, старые дома, заброшенные производственные помещения, пустыри, свалки, лесные заросли и т.п.). **Прагматические доминанты мальчишеских "домиков"** – исследование и освоение пространства (поисковые игры), игры с мотивом соперничества и овладения пространством противника ("войнушка", "казаки-разбойники" и т.п.), охота на мелких животных и птиц, экстремальные развлечения – от "тарзанки" и лазания по деревьям до экспериментов с огнем и водой (купание и обливание водой, плавание на плотках, строительство плотин, поджигание сухой травы и кустарника и т.п.). Прагматикой мальчишеских игр обусловлена близость их игровых сооружений к источникам воды, дорогам, природным возвышенностям и т.п., а также тенденция символизации "игрового дома" у мальчиков как транспортного средства (автомобиль, вертолет, самолет, корабль), что позволяет воспринимать игру в "доме" в виде путешествия, сопровождающегося исследованием окружающей местности (подробнее см.: Осорина 1999: 147–169).

В целом девочки и мальчики предпочитают разные типы игровых домиков в зависимости от возраста, хотя во всех исследованных нами типах наряду с доминантными существуют и "отклонения", когда в девичьих типах игр в качестве исключения на определенных условиях могут принимать участие мальчики и наоборот. Можно отметить, что игровые сооружения на возвышении, в частности, домики на деревьях, пред-

почитают мальчики, а наземные – девочки, что можно рассматривать как реализацию старой культурной символики, представляющей оппозицию "мужского" и "женского" как противопоставление "верха" и "низа".

Девочки/Девушки

1. **От 4 до 10 лет.** Игровые домики для игры с куклами, расположенные возле дома и открытые для наблюдения и контроля со стороны взрослых. Эти сооружения нередко являются чисто символическими и представляют собой огороженное камнями, ветвями, досками или просто очерченнос пространство с игрушечной "мебелью", приспособлениями для "еды" и т.п. Нередко такие сооружения создаются в доме при помощи различных подручных средств: диванных подушек, столов и стульев, одеял и проч. Возможно участие в этих развлечениях мальчиков в возрасте от 2 до 5 лет, обычно тех, за кем поручено присматривать основным участникам игры.

2. **От 6 до 13 лет.** Домики для ролевых игр "в магазин", "в семью", "в свадьбу", нередко сооруженные при помощи родителей или оборудованные в подконтрольных взрослым помещениях – чуланах, сараях, старых банях. Такие игры могут быть и смешанными, как правило, с участием более младших мальчиков (родственников или соседских детей), реже – сверстников, в силу тех или иных обстоятельств предпочитающих девичью игровую компанию.

3. **От 13 до 18 лет.** Укрытия и сооружения для совместных развлечений подростков и молодежи, которые во многом имитируют традиционные молодежные увеселительные собрания (посиделки и игрища), а также допускают использование различных игр с поцелуями и выбором пары, в том числе игр "в свадьбу/женитьбу". Для этих целей используются как традиционные локусы (различные хозяйственные помещения, бани, нежилые дома), так и специально сооруженные подростками "игровые дома", в том числе на дереве.

Игровые формы такого рода достаточно устойчивы и неоднократно фиксировались в прошлом. Так, в конце XIX в. в Вологодском у. (Фетиньинская и Кубенская волости), дети, занимавшиеся выпасом скота большими разновозрастными компаниями, в игровой форме имитировали жизнь взрослых: устраивали "дома" в виде небольших шалашей с печками из дерна, а ребята постарше составляли супружеские пары, изображая "мужа" и "жену", в то время как младшие братья и сестры изображали их детей. Новоявленные супруги ревностно вели все "домашнее хозяйство", вплоть до исполнения супружеских обязанностей: «В пастухи назначаются дети достаточно взрослые... (лет по 12–15). К ним являются из деревни их товарищи подростки от трех до четырнадцати и более лет мальчики и не менее взрослые девочки. В поле или "подскотине" устраиваются поджоги (теплины), жарятся грибы и производятся подражательные игры: из дерна строится шалаш с печкою (также из дерна); в другом месте поодаль устраиваются подобные же шалаша. Вся группа мальчиков и девочек разделяется на

Мальчики/Юноши

1. **От 6 до 12 лет.** Сооружения для игр типа "казаки-разбойники" и "войнушка", обычно недоступные как для взрослых, так и для "непосвященных" сверстников. Здесь укрываются во время непогоды при пастьбе скота, сборе ягод и грибов и скрываются от гнева родителей, сюда сбегают с уроков и т.п. Обычно это наземные "шалаша" из ветвей либо досок, покрытые кусками целлофана, шифера, рубероида, и/или небольшие площадки в зарослях кустарника со "скамеечками" и "столиками" из сней и стволов упавших деревьев и специальным углублением для кострища, огороженным камнями. Иногда здесь же устраиваются тайники для хранения спичек и другого немудреного инвентаря.

2. **От 10 до 14 лет.** Сооружения для "мальчишеских" развлечений, неподконтрольных взрослым и нередко запретных (игра в карты, курение, совместное угощение пищей, нередко украденной с соседних огородов или украдкой унесенной из дома и приготовленной на костре возле "шалаша" или внутри него, рассказывание историй и анекдотов, совместные ночевки и др.). Для этого могут использоваться и домики на деревьях. Изредка для участия в такого рода развлечениях допускаются "избранные" девочки, как правило, родственницы и/или по тем или иным причинам предпочитающие мальчишескую компанию и игры.

семьи. Более взрослые играют роль мужей с женами, а малолетки – их дети... Мнимые мужья и жены весьма умело подражают своим отцам и матерям в половых отправлениях и других занятиях семейной жизни, как то со стороны мальчиков – в винопитии (особенно в праздничные дни, когда дети тайком от родителей уносят в поле водку и нередко напиваются допьяна), а со стороны девочек – в стряпании пирогов из глины и жареньи грибов, убаюкивании мнимых детей и пр.» (Голубев 1898: 1).

Гендерные различия в социовозрастных игровых группах

Итак, как видим, игровые предпочтения тесно связаны с возрастными характеристиками игровых гендерных групп. У некоторых возрастных категорий игровые предпочтения гендерных групп могут совпадать, что свидетельствует о возникновении общего поля интересов. У маленьких детей – это деятельность, связанная со взаимным попечительством, у более взрослых – познавательно-исследовательская активность, направленная на освоение окружающей среды, у подростков и молодежи – усиливающаяся с возрастом матримониальная составляющая. Поскольку обязательным условием брачной активности является наличие партнеров обоего пола (что не обязательно для первых двух видов деятельности), то именно в этом случае вполне закономерно возникает обширное поле межгендерных игровых практик, направленных на установление предбрачных контактов.

"Молодежная игра" как специфический феномен (Бернштам 1988: 230–247) дает и особый тип разграничения "мужского" и "женского". Так, в некоторых регионах чисто девичьей формой игры были хороводы во время весенне-летних праздничных гуляний (Руднева 1975: 80 и след.; Громыко 1986: 172–174)⁵. В первую очередь это относится к так называемым рядовым и цепочным хороводам, использовавшимся при движении по улице шеренг празднично наряженных девушек (Морозов, Слепцова 2004: 138, 139). Их главная задача – демонстрация достоинств их участников, что предполагало использование различных средств для привлечения внимания тех, кто мог бы их оценить, т.е. зрителей – жителей села, родителей и родственников потенциальных женихов. "Рядовые" хороводы были направлены прежде всего на "внешнюю" коммуникацию при контакте с другой территориальной или социальной группой и выполняли функции презентации "своего" как единого целого и установления первичного коммуникативного базиса при контакте с "чужим". "Сцепившиеся" руками в шеренге девушки демонстрировали единство группы, что поддерживалось единообразием нарядов, особой манерой хорового исполнения, рассчитанной на большое пространство, и непрерывным движением вдоль улицы или "игрового луга". Эта символика сохранялась и в поздних версиях праздничных шествий, когда девушки шеренгой следовали за группой парней во главе с гармонистом и "атаманом", исполнявшими частушки.

"Цепочные" хороводы были в большей степени направлены на внутригрупповую коммуникацию и выполняли функцию соединения, "связывания" ее членов, используя символику "переплетания" и "свивания" движущейся цепочки игроков. В то же время цепочные хороводы были открыты и для "внешней", межгрупповой коммуникации как своеобразный способ нейтрализации "чужого", включения его в состав устоявшегося коллектива или группы. Например, в качестве наборных хороводов этот тип игр часто употреблялся для создания временного игрового сообщества и мог использоваться для установления первичных контактов и образования игровой группы с участием как девушек, так и парней. Подобного рода хороводы часто использовались и в ритуально-магических целях. Так, у казаков-некрасовцев во время их проживания в Турции так называемые "крыловые карагоды" с участием девушек и парней применялись при обходе села на масленицу, причем длина "цепи", растянувшейся по прилегающим к селу пойменным лугам, порой достигала километра (ГЕК; МИА Ф1991-01Тер., № 1–4).

Девичьи круговые хороводы и игры ("кружки", "городки") были предназначены в первую очередь для внутригрупповой коммуникации. Классические круговые хороводы с присущими им закрытостью игрового пространства и медленным движением, задаваемым музыкально-ритмическими параметрами хороводных песен, не были рассчитаны на внешнее восприятие и не предполагали наличие зрителей. Для них характерна символика "ограды", "огороды", "города каменного", соотносившаяся с семантикой "девичьей чести" и подчеркивавшая принципиальную отделенность играющих от внешнего мира ("чужого", "мужского"). Вторжение в пространство хоровода "чужого" ("царева сына", "добра молодца" или "заиньки") обычно передавалось метафорами "штурма города", "выламывания ворот" и "состязания между девушкой и парнем" (Морозов 1998: 64–112). "Мужское" и "женское" в данном случае жестко разделено прагматическими константами. Мужчина ("молодец") выступает как завоеватель, похититель "девичьей чести", откуда и соответствующая "военная" символика и сопутствующие ролевые маски: хищник или животное, наделяемое в фольклоре повышенной сексуальной силой (волк, медведь, козел, заяц и др.) (Там же: 183–216). Женщина ("девушка") ассоциируется с "завоевываемым" пространством – "крепость", "дом" ("терем"), "огород", а также с культурными растениями ("мак", "лен", "конопля", "капуста", "репа" и др.), и является пассивным объектом мужской экспансии. Пространство игры превращается в арену демонстрации мужской доблести. Здесь прослеживается еще одна важная прагматическая константа: "мужская игра" в гораздо большей степени соревновательна, причем не только в ритуально-магическом смысле ("кто больше, быстрее, сильнее" и т.п. – подробнее об этом см.: Морозов, Сленцова 2004: 37–38), но и в собственно игровом, поскольку результат соревнования часто непредсказуем. По правилам игры, мужчина ("молодец") *должен* проявлять инициативу. Это дает ему некоторые преимущества (*он может выбирать*) и одновременно подвергает риску неудачи (проигрыша, отказа). Девушка в традиционных формах хоровода рискует меньше, ее "девичья честь" достаточно прочно защищена от посягательств условиями игры, но в то же время диапазон ее возможностей выбора существенно урезан.

Заметим, что состав, социо- и половозрастные характеристики игровой группы могли быть причиной значительного варьирования формально-содержательных характеристик хоровода. Детские разновидности традиционных хороводов несли в себе гораздо больший игровой потенциал, поскольку, как правило, были лишены обрядовых и матримониальных целей, характерных для молодежных и взрослых их версий. Хотя и в них можно вычленивать внеигровую (ритуальную) составляющую: установление первичных внутригрупповых контактов и иерархических отношений в обособленном детском или подростковом коллективе, что служило основой для его сплочения и институционализации. Но в смысле соревновательности детские хороводы мало отличались от взрослых. Мальчикам следовало проявлять инициативу, чтобы оправдать свою "мужскую состоятельность". И в рамках такого рода игровой состязательности им позволялись некоторые "вольности", которые считались недопустимыми для девочек-ровесниц: в ходе игры они могли попытаться их обнять и даже поцеловать, усесться им на колени и т.п.

Необходимо отметить влияние на игровое поведение гендерных групп социальных и сословных различий. Дети сельской интеллигенции (священники, учителя), а также деревенских богачей часто имели свои игровые предпочтения и образовывали отдельные игровые сообщества. В этой среде гораздо большей популярностью пользовались городские и салонные игры (например, разновидности игры "в фанты", "в почту", некоторые игры с выбором пары), которые со временем проникали и в репертуар деревенской молодежи. На посиделках "деревенские франтихи" и "сыновья богачков" имели существенные преимущества перед остальными. По свидетельству очевидца из Вытегорского у., «они в силу своего положения всегда смелы до дерзости, балагуры и

насмешники. Бедняки-молодцы жмутся в темном уголку и их совсем не слышно, их "в совьюн" не приглашают. Если же и пригласит какая девица, так больше для смеху» (Трошков 1899: 9; подробнее см.: Морозов, Слепцова 2006: 270–271).

Разная прагматическая направленность "мужской" и "женской" игры диктует и разные сценарии игрового поведения девушек и парней в рамках праздничного континуума. Можно сказать, что у разных гендерных групп молодежи существовало свое понимание соревновательности как способа трансляции информации о готовности к браку. Для девушек это прежде всего праздничная одежда, поэтому у них значительную часть времени занимали подготовка наряда, а также демонстративно-чинные прогулки в составе девичьей группы и пение специальных "проходочных" песен или частушек под гармонию. Для парней это особые празднично-игровые формы поведения, "раскованные", а порой и вызывающе дерзкие, которые "стимулировались" обязательным посещением кабака перед началом праздничного гуляния. Поэтому парни и девушки начинали гуляние по-разному. «Все дороги, ведущие к церкви из деревень, покрыты пестрыми вереницами людей, идущих к селу. Это девицы и молодцы тянутся толпами к церкви, разряженные во все лучшее и с музыкой – гармониями, а девицы под эту музыку песни поют. Вот подошла большая партия молодежи от большой дороги. Парни все вошли в село и прямо идут к кабаку, а девицы остановились у села на бревнах. Тут надевают полусапожки (некоторые шли босиком) – башмаки с высочайшими каблуками; или имеющие шляпу, надевают [ее] и мажут лицо для румянца. Исправивши свой туалет [становятся все в ряды человек по 5 и даже 6 и] идут посредине улицы на базар под гору и оттуда опять обратно, причем поют песни, особенно если в середину к ним забрался молодец "с бабушкой" (гармошкой)"... Песни девичьей группы сигнализировали о готовности к началу праздничной "молодежной игры", а также привлекали к ней внимание идущих к церкви представителей старшего поколения, обуславливая по дороге достоинства потенциальных невест. Таким образом формировался коммуникативный базис, на который опирались игровые и матримониальные взаимодействия в рамках данного праздника.

Усилия группы парней были направлены прежде всего на установление коммуникативного баланса с "чужаками", в первую очередь с представителями "враждебных" территориальных групп, которым выплачивалась или с которых взималась своеобразная "подать" в знак подтверждения устоявшихся взаимоотношений и гарантии бесконфликтного проведения гуляний». "Парни, придя в село к кабаку, покупают друг другу вина или [делают] складчину. А по большей части здесь пьют вино с ребяты, которые пришли из чужой волости и когда-нибудь дрались с моляками (так стрелцкие ребята покупают молякам)".

Это являлось условием полноценного развертывания празднично-игровых форм, включавших в себя как разнообразные развлечения, так и посещение важнейших локусов праздника: церковь и прицерковная площадь, а нередко также погост, ярмарка, "игровой луг" или иные площадки, предназначенные для праздничных развлечений. «Потом идут в село на круговые качели, которых всех трое в селе. Здесь около качелей масса народу. Качается народ без перерыву по 1 коп. За "очередь" кругов 10–15. Качают сельские мужики, берут деньгами и яйцами (это на вино). Здесь останавливаются девицы и смотрят, а некоторые и качаются тут. Потом опять идут вниз под гору, где заходят в красные [торговые] ряды и садятся на простых прилавках (не все бывают заняты торговцами). Отдыхают и между прочим поют, а пред ними парни, придя, становятся в круг, курят, иногда вино распивают и начинают плясать попеременно (это в красных рядах). Потом опять девицы продолжают гулять, и т.д., до сбора домой» (Миролюбов 1899: 45–48).

Иногда "чужая" мужская группа получала некоторое преимущество, приходя на гуляние в чужую деревню раньше девушек из своей деревни. "Начинают подходить молодцы из других деревень и вот на улице начинается гулянье: девицы ходят большими

партиями рядами человек в восемь–десять, также и молодцы. Девушки поют песни, а молодцы им подпевают, или подыгрывают на гармошке. Такое хождение – гулянье из конца в конец по улице продолжается до вечера. Вечером кроме пришедших молодцов подходят и девушки из смежных деревень. Теперь уж начинается настоящее гулянье" (Суворов 1898: 18 об.). Тем самым поощрялась "мужская игровая экспансия" по отношению к девушкам из другой местности, то есть экстерриториальный принцип брачных отношений. А наибольшее преимущество получали девушки из деревни, в которой проходили праздничные гулянья, поскольку значительную часть времени именно на них было обращено внимание потенциальных женихов со всей округи.

Мужские сообщества: соревнование, испытание, азарт

Рассмотрим теперь подробнее игровые предпочтения и прагматические константы, характерные для гендерных сообществ. Как уже было сказано, мужские развлечения более тесно, чем женские, связаны с понятиями соревновательности и азарта. Кроме того, в них ярче проявляется испытательно-посвятительная сторона традиционных игр, имеющая ритуально-обрядовые корни. Однако это не значит, что женские развлечения в целом полностью лишены этих составляющих. В частности, наблюдаются четкие региональные различия в игровых предпочтениях: например, азартные игры с пасхальными и троицкими яйцами на Русском Севере в большинстве своем – мужские. В то время как в Центральной и Южной России достаточно обычно участие в такого рода развлечениях женщин (Слепцова, Морозов 1999; ШЭС 2001: 203, 298, 427), а в некоторых локальных традициях они являются исключительно женскими.

Однако там, где мужчины уступают женщинам те или иные сферы игрового, мужские развлечения сохраняют свою специфичность. Там, где игры с пасхальными яйцами – прерогатива женщин, мужчины играют в игры, в которых в качестве выигрыша фигурируют деньги (в карты, казанки, орлянку, расшибалки и т.д.). В более старых вариантах этих развлечений выигрышем могут быть пасхальные яйца, скот, одежда, первенство в работе либо получение более высокого социального статуса или ранга. Важность выигрыша в игре для получения "лучшей доли" подчеркивается тем, что на кон могли ставить жизненно важные для крестьянина вещи (корова, лошадь, плуг) и семейные ценности и реликвии. Так, в Великоустюгском у. «в Рождество мушшны больше сидили всё играли в карты. Всю нидиллю дулися. Даже некоторые не выходили, все ночи! Три стола поставлено, у нас вот у Тарки-то у Акси-то играли, три стола стояло. Всё кругом застолье по десять человек, тридцать человек сидело. Она играли всё, значит, "в очко". В денёжки играли. Да. Так другово вылупят, дак он пойдёт оттуда из-за стола и заревёт... Не удивляйтесь, у нас отец проиграл тёжку. Вот так. Нашлись такие игроки, што ево так вылупили. Он мамину шолкову шаль в заклад унёс, да у мамы платок быў шерстяной белой, значит, пуховой. Всё унёс в заклад. Дедушка ему не дал корову, не дал продать. А он боявся (раньше играешь в карты) не росситаеся – убьют. Дедушко-то маму-ту послав за отцём-то. Говорит: "Иди Степанида веди ево, веди. Без ево ты не ходи". Она пришла, а как он играет в карты, нельзя уйти-то, уж он кругом, это как ево, знаешь, обыгран, надо деньги ему. Он вышел на улицу: "Я, – гыт, – с тобой не пойду". Значит – это в "перву масленицу" вот это было – да. "Я, – гыт, – не пойду с тобой домой". А мама сказала: "Ты, – гыт, – если не пойдёшь домой, отец да мать мне (свёкор да свекровка как уж ей сказали, што домой не ходи без ево). Я, – гыт, – уйду к братьям на Пашную обратно и больше к тебе не приду". Ну, пошов, там мужыкам-то в ноги пав, што: я росситаюся, в долгу вам не остануся, но я пойду с женой домой. Ну вот, он всё мамино сносил в заклад, а потом поехал, нажыл деньги (валенки катаў), три мисяца валенки катаў и росситався со всеми. Вот, да. Дак дедушка ево знаешь как лупениў! Да. Как биў! Дак мама г(овор)ит: "Я заревела. Заревела, – гыт, – што ты батя, – ты, гыт, – ево изуродуешь, убьёшь". Да, значит, а эта, свекровка вышла, ба-

бушка, сказала: "Степанида, отец бьёт, ты за ево, значит, как говорицца, не приставай. Отец бьёт не изуродует, но ему ум-разум даёт, – говорит". Вот так. И вот после того отец в карты не сижывал, не саживался» (Морозов, Слепцова 2004: 650; зап. от КПИ: ССН Ф2000-2Волог., № 102–104).

Для мужских развлечений в гораздо большей степени важна "силовая" составляющая ("сила" здесь понимается не только как физическое, но и как моральное преимущество над соперником), хотя имеются свидетельства и об участии женщин в соревнованиях такого типа (в борьбе, кулачных боях и даже драках). "По рассказам шацких крестьян, были в недавнее время богатыри-бабы, которые выходили на поединки – кулачки. Купцы и богатеи ставили заклады, и бабы с мужиками бились насмерть. Был тут и муж богатырки. Спрашив(ает) он, что же она позволила "рук не отводя" бить ее, она ответила, что бил он ее, как мушка крылышком" (Пономарев 1880:122, д. Мишутино Шацкого у. Рязанской губ.).

Забавы и соревнования в том, кто сильнее, всегда являлись непременной принадлежностью любой мужской компании. Более того, физическая сила и способность постоянно одерживать верх в подобного рода состязаниях создавали любому парню или мужчине очень высокий авторитет в глазах односельчан, который всегда перевешивал такие несомненные достоинства, как ум и грамотность. Вот что писали об этом корреспонденты Тенишевского бюро: "Крестьяне высоко ценят физическую силу и ловкость, хотя не отрицают пользу грамотности" (Антоновский 1899: 7). "Во всех общих играх хотят видеть проявление физической силы как прямого и необходимого достоинства мужика, и они ценят ее до презрения над бессильным" (Соболев 1899: 3).

В данном типе развлечений часто используется прием провокации как начало соревнования (взрослые мужики вступают в борьбу с парнями после неоднократных поддевок). При этом один из распространенных приемов – сравнение мужчин с бабами ("Я чув (слышал), што тебя намеднишь баба отлупила"). Результатом подобного соревнования являлось, как правило, "посрамление обидчиков", своеобразное подтверждение статуса взрослого мужчины, побежденные с позором изгонялись из компании взрослых.

Провокация, содержащая в себе скрытую угрозу или агрессию, представляет собой одну из распространенных форм традиционного мужского поведения. П. Альферьевский, сообщая о поведении крестьянских парней во время праздничного гуляния и пляски в Краснослободском у. Пензенской губ., описывает следующий эпизод: «Огнев (один из парней – И.М.) выхватил у себя из кармана рублевый билет и, махнув им в воздухе, произнес: "Шашка, капашка, разменя(й) денег бумажку!" ... После этого, засунув руки в карманы и с трубкою в зубах, стал гордо прохаживаться по толпе, причем всячески старался задеть кого-нибудь локтем для того, чтобы иметь случай употребить тут свою любимейшую остроу: "Извини, что не в рыло!" или "Извини, что плохо дал!" – "Что ты, Огнев, толкаешься?" – "Не указ Петру, что люблю его сестру – Пелагеюшку!" – ответил Огнев. – "За это, брат, самому сдачу дадут!" – пояснил кто-то. – "Шалишь – малюнишь, на грех наводишь, шумишь – буровишь – ученья хочешь!" – при последних словах Огнев ловко развернулся, сильно притопнул ногою, махнул в воздухе носовым платком и запел с прищелчкою и особенного рода прищуриванием глаз любимым припев какой-то песни: "Чинги-дрынги, мой достон, / Чинги-дрынги, фарафон..."». После этого один из приятелей вцепился ему сзади в волосы, и началась потасовка (Альферьевский 1899: 156).

С фактором силы связаны и большая жесткость, и "грубость" мужских развлечений и игр, и особенно наказаний в них. Несколько упрощая, можно утверждать, что большинство из мужских развлечений имели целью завершающее их наказание. Так, в Никольском у. проигравший «"отбивает шемелу" – встает на четвереньки и боками задней части тела часто колотит по полу направо и налево, причем опираясь руками в пол, медленно продвигается вперед... Парни [они боролись с мужиками] лихо

"отбили шемелу" к общему удовольствию. Зрители хохотали во все горло, слышались насмешки: "Каковы лещи-то! Пол-от не родная матка! А ну-ко еще разох! Раз, два, три, четыре, пять, шесть, бей шерсть!" и тому подобное» (Крупнов 1898: 20). Семантика испытаний, иногда связанная с резкими болевыми ощущениями или неловкими и обидными ситуациями, присуща подшучиваниям и розыгрышам. В них проявляется важная черта мужских развлечений: демонстрация собственного превосходства при помощи унижения или развенчивания соперника. В них, как нам представляется, наиболее ярко выражены глубинные основы мужских развлечений. Это испытание в чистом виде.

Можно возразить, что подобные испытания очень характерны и для развлечений взрослых с детьми: розыгрыши, шутки, поддевки – вполне обычный способ общения с младшими. По-видимому, здесь мужская субкультура проявляет еще одно свое глубинное свойство – довольно жесткую возрастную стратификацию, которая, несомненно, характерна и для женской среды, но никогда столь явно не демонстрируется там в игровых формах. Испытания в виде розыгрышей и поддевок более характерны для детской и подростковой среды (Морозов, Слепцова 2004: 473 и след.), в том числе и для девичьей, поскольку в "молодежной игре" "мужское" и "женское" в значительной степени нейтрализуется (Бернштам 1988), поэтому их культивирование и в среде вполне взрослых и "остепенившихся" мужчин отражает некую специфическую черту мужского менталитета (постоянное самоутверждение), характерную для него "остаточную инфантильность", проявляющуюся в повышенной игривости. Часто объектом розыгрышей, особенно в молодежной среде, служат женщины или девушки, выступающие в качестве пассивной стороны. Тем самым, хотя участие женщин в такого рода развлечениях достаточно обычно, а в ряде случаев и обязательно, можно с полным основанием считать их мужскими.

Наряду с жесткими испытаниями вроде боевых противоборств в традиционных мужских компаниях и в молодежных группах широко практиковались различные соревнования демонстрационно-показательного типа. Еще в 20–30-е годы XX в. сохранялось понимание их важной роли в молодежной "жизнью", смутное напоминание об обрядовых соревнованиях за руку невесты. "Парни ходили на руках. Кто дальше пройдет, у того лучшая девка будет, замуж за него выдадут" (СИС 22: 64 об.; записано в д. Малая Чаготма Вапкинского р-на).

Склонность к игре, "разыгрыванию", "рискованным формам поведения" может быть объяснена как с точки зрения общегенетической предрасположенности (Геодакян 1989), так и в силу конкретных социальных ролей женщин и мужчин в традиционном обществе. Женщина в силу своего положения при всем желании не могла кутить в кабаке или проводить ночи за игрой в кости или карты. Даже особое "праздничное" время, разрушающее обычный социальный порядок, редко изменяет это кардинальное разграничение сил. Если выполняющей в силу той или иной необходимости мужскую работу женщине, как правило, не дается обществом отрицательная оценка, то совсем иное отношение характерно к пьянству или игре. В ситуации игры женщина в подавляющем большинстве случаев не может заменить мужчину (хотя и может быть пастухом, рыбаком и даже молотобойцем).

Как объяснить причины этого достаточно хорошо отраженного в источниках разграничения? Здесь можно разделить логику исторического развития и логику культурно-исторического контекста (диахронический и синхронический срезы).

Рассматривая культурно-исторический контекст (синхронический срез), можно выделить несколько факторов. Пространство игры – это "выход за рамки обыденности", "проникновение в чужое", опасное, "пространство риска". В традиционной культуре эта сфера – прерогатива мужского. Дом и семья, как правило, мало связаны с игрой. С небольшой оговоркой: такие выходы возможны в "праздничном хронотопе", т.е. в пространстве и времени праздника. Например, на святки могут играть в кости,

карты, волчок, четки, гадать с запеченными в средопостные кресты предметами дома и даже на столе, где обычно запрещены всякие действия кроме еды (Морозов, Слепцова 2004: 643, 644, 649–663, 708–714). Причем это становится возможным не только для взрослых (женщин и мужчин), но даже для детей (последним в обычное время на столе играть запрещено). Выход в "чужое" сопряжен с огромным риском и связан с мифологемой "игры с судьбой". Выигрыш в данном случае больше, чем простое материальное приобретение, он влияет на общее благополучие семьи, социума и, конечно, самого играющего. В этом смысле игра – "дело не женское". Это действительно сражение не на жизнь, а на смерть. Игра в этой ситуации – занятие, несомненно, сакральное, требующее высокого "профессионализма", не меньшего, чем, скажем, искусство кузнеца. Отсюда стремление удалить из игры "профанов" – и это касается не только женщин.

Второе соображение относится к особому осмыслению женского начала в традиционной культуре, связи его с "нечистым", земным, inferнальным. В этом свете участие женщины в сакральной игре, направленной на "переустройство" миропорядка или обретение судьбы, опасно для окружающих. В то же время мужская страсть к игре ставит под угрозу достаток и определенность, материальное обеспечение семьи, поэтому женщины как охранительницы домашней стабильности выступают против игры, за сохранение статус-кво. Поскольку игра непредсказуема, то проигрыш в ней может поставить под вопрос само существование не только игрока, но и его семьи, родных и близких, отсюда – решительное сопротивление женщин любой игре.

Показательны свидетельства о том, что в игре принимают активное участие люди старшего поколения. Например, на Русском Севере довольно часто встречаются упоминания о том, что старики участвуют в всеенне-летних играх, особенно праздничных; гораздо охотнее играют в разного рода игры (например, в карты) и пожилые женщины. В данном случае речь идет, как правило, о людях среднего возраста, уже имеющих взрослых детей и поэтому не столь обремененных заботой о семейном благополучии.

* * *

Итак, подведем итоги. Хотя нам удалось рассмотреть лишь некоторые аспекты гендерных различий в игровых сообществах разного типа, однако представленный материал позволяет сделать целый ряд обобщающих выводов. Во-первых, несмотря на ожесточенную критику в феминистском дискурсе "физиологического детерминизма", можно утверждать, что существуют достаточно жестко обусловленные гендерные игровые предпочтения, которые, в свою очередь, задаются гендерными установками (аттитюдами), характерными для той или иной социокультурной среды и исторической эпохи. Поскольку некоторые из этих установок сохраняют устойчивость в течение длительных исторических периодов и в разных кросскультурных контекстах, их можно считать константными. А соответственно, можно говорить и об устойчивости детерминируемых ими игровых предпочтений: девочки предпочитают играть в куклы на протяжении тысячелетий человеческой истории и не утратили интерес к такого рода играм даже в эпоху постмодернизма с его характерным "смешением всего и вся".

Во-вторых, поскольку можно говорить о существенной возрастной и социальной дифференциации развлечений и игр, необходим более тщательный анализ их гендерной специфики в различных социальных группах и средах. Наиболее исследованы развлечения детей и молодежи, поскольку именно к этим социовозрастным стратам приковано внимание педагогов-практиков и социальных конструкторов, выстраивающих стратегии развития будущих поколений и отводящих в своих построениях существенное место игровым практикам. При этом гораздо меньшее внимание уделяется гендерной специфике игр взрослых. Многие исследователи считают гендерные игровые

предпочтения этого возрастного слоя "само собой разумеющимися" и не уделяют этой проблеме никакого внимания (см., напр., описание азартных игр: *Вайке* 1994). Более того, подавляющая часть "взрослых" игр "по определению" считается мужскими – большинство спортивных и азартных игр, соревнований на выносливость, силу, ловкость и т.п. Более тщательное рассмотрение помогает выявить здесь немало "исключений из правил" (таких, как женщины-"кулачки"). Эти случаи требуют дополнительного тщательного исследования, поскольку именно в них наиболее ярко проявляются механизмы гендерного игрового регулирования.

В-третьих, нетрудно заметить, что манипулирование гендерными игровыми предпочтениями часто используется в социальном конструировании, выстраивании "новых образов социальной реальности". Однако, используя эти механизмы, необходимо помнить об их зависимости от константных гендерных установок, опирающихся на социобиологические основы человеческого "Я". Было бы наивной утопией полагать, что, изменив игровые предпочтения, мы сможем изменить сущностные параметры человека и общества.

Примечания

¹ Термин "развлечение" мы употребляем как обобщающий для обозначения игровой активности, включающей в себя как собственно игры (т.е. игры с правилами), так и игры без строгих правил, в том числе забавы и шутки, балагурство, розыгрыши, озорство, пляски (подробнее см.: *Морозов, Слепцова* 2004: 35).

² Зооморфные фигурки, правда, не всегда принято называть "куклами". Ср. словарные определения слова "кукла" – "сделанное из тряпья, кожи, битой бумаги, дерева и пр. подобие человека, а иногда и животного", "фигура человека или животного в театральном представлении" (выделение наше – авт.), но также "фигура, воспроизводящая человеческое тело", "детская игрушка в виде фигурки человека" (*Даль* 1881: 213; *Ожегов* 1990: 313).

³ Возможно, отчасти это связано с глобальными изменениями гендерного баланса в современном обществе (см., например: *Морозов* 2004: 6).

⁴ Таково название мультсериала в российском прокате.

⁵ Правда, можно усомниться, не имеем ли мы здесь дело с ритуалом, а не с игрой (*Морозов, Слепцова* 2004: 56, 135–139, 831).

Источники и литература

Александров 1989 – *Московская старина: воспоминания москвичей прошлого столетия* / Общ. ред., предисл. и примеч. Ю.Н. Александрова. М., 1989.

Альферьевский 1899 – *Альферьевский П.* [Этнографические сведения о крестьянах Пензенской губ. Краснослободского у.] Рукопись. 1899 г. // РЭМ. Ф. 7. Оп. 1. Д. 1342.

Антоновский 1899 – *Антоновский П.* [Этнографические сведения о крестьянах Яренского уезда]. Рукопись. 1899 г. // РЭМ. Ф. 7. Оп. 1. Д. 397.

Берн 2001 – *Берн Ш.* Гендерная психология. М., 2001.

Бернштам 1988 – *Бернштам Т.А.* Молодежь в обрядовой жизни русской общины XIX – начала XX в. Половозрастной аспект традиционной культуры. Л., 1988.

Вайке 1994 – *Вайке А.* Энциклопедия азартных игр. М., 1994.

Виноградов 1999 – *Виноградов Г.С.* "Страна детей": Избранные труды по этнографии детства. СПб., 1999.

Геодакян 1989 – *Геодакян В.А.* Теория дифференциации полов в проблемах человека // *Человек в системе наук*. М., 1989. С. 171–189.

Голубев 1898 – *Голубев И.* [Этнографические сведения о крестьянах Вологодской губ., Вологодского у., Фетининской вол.]. 1898 г. // РЭМ. Ф. 7. Оп. 1. Д. 126.

Громыко 1986 – *Громыко М.М.* Традиционные нормы поведения и формы общения русских крестьян XIX в. М., 1986.

Даль 1881 – *Даль В.И.* Толковый словарь живого великорусского языка. Т. 2. М., 1881.

Зарин 1991 – *Зарин А.Е.* Царские развлечения и забавы за 300 лет. Л., 1991.

Игра со всех сторон 2003 – Игра со всех сторон (книга о том, как играют дети и прочие люди). Современные исследования, междисциплинарный подход, практические рекомендации, взгляд в будущее / Пер. с англ., под ред. Е.С. Жорняк. М., 2003.

Ильин 2002 – *Ильин Е.П.* Дифференциальная психофизиология мужчины и женщины. СПб., 2002.

"Ислам для всех!" – Барби проигрывает сопернице в хиджабе // Форум на сайте "Ислам для всех!" (<http://islam.com.ua/forum>). 15 янв. 2006 г.

Комарова 2004 – *Комарова С.В.* "Кукольные мужички" в собрании РЭМ: гендер в предметно-символических кодах культуры // Мужской сб. Вып. 2. "Мужское" в традиционном и современном обществе. М., 2004. С. 151–156.

Кононов 2000 – *Кононов А.* Духовный смысл игрушки. Размышления отца у витрины "Детского мира". Киров, 2000.

Крупнов 1898 – *Крупнов П.* [Этнографические сведения о крестьянах Лапшинской вол. Вохомско-Тихоновского прихода Никольского у. Вологодской губ.]. Рукопись. 1898 г. // РЭМ. Ф. 7. Оп. 1. Д. 295.

Леонтьев 1981 – *Леонтьев А.Н.* Проблемы развития психики. М., 1981.

Миллер 1999 – *Миллер С.* Психология игры. СПб., 1999.

Миролюбов 1899 – *Миролюбов Н.* [Этнографические сведения о крестьянах Мольского прихода Тотемского у. Вологодской губ.]. Рукопись. 1899 г. // РЭМ. Ф. 7. Оп. 1. Д. 369.

Морозов 1998 – *Морозов И.А.* Женитьба добра молодца. Происхождение и типология традиционных молодежных развлечений с символикой "свадьбы" / "женитьбы". М., 1998.

Морозов 2002 – *Морозов И.А.* Дом на дереве (детские ролевые игры и современная массовая культура) // Этническое единство и специфика культур: Матер. Первых Санкт-Петербургских этнографических чтений. СПб., 2002. С. 54.

Морозов 2003 – *Морозов И.А.* Мужчина и его двойники (культурные проекции мужской самоидентификации) // "Мужское" в традиционном и современном обществе: Матер. науч. конф. (Москва, 16–18 апреля 2003 г.). М., 2003. С. 48–50.

Морозов 2004 – *Морозов И.А.* "Мужской элемент" или в поисках "мужского": несколько слов от составителя // Мужской сб. Вып. 2. С. 5–12.

Морозов 2005 – *Морозов И.А.* Кукла в традиционном свадебном обряде // Традиционная культура: Науч. альм. 2005. № 3. С. 23–37.

Морозов 2006 – *Морозов И.А.* Роль куклы в онтогенезе // Живая старина. 2006. № 1. С. 15–18.

Морозов, Слепцова 2004 – *Морозов И.А., Слепцова И.С.* Круг игры. Праздник и игра в жизни севернорусского крестьянина (XIX – XX вв.). М., 2004.

Морозов, Слепцова 2006 – *Морозов И.А., Слепцова И.С.* Социорегулятивные функции игры в севернорусской крестьянской общине (XIX – XX вв.) // Мировоззрение и культура севернорусского населения. М., 2006. С. 244–290.

Неуступов 1906 – *Неуступов А.* Этнографические материалы, собранные в Кадниковском уезде Вологодской губернии. Рукопись. 1906 г. // Архив Российского этнографического музея (далее – АРЭМ). Ф. 1. Оп. 2. Д. 433а.

Ожегов 1990 – *Ожегов С.И.* Словарь русского языка / Под ред. Н.Ю. Шведовой. М., 1990.

Осорина 1999 – *Осорина М.В.* Секретный мир детей в пространстве взрослых. СПб., 1999.

Покровский 1895 – *Покровский Е.А.* Детские игры, преимущественно русские. М., 1895 (Ре-принт: СПб., 1994).

Пономарев 1880 – *Пономарев С.М.* Фольклорные материалы. [1880-е гг.] // АРГО. Ф. 12. Оп. 1. Д. 16.

Пыляев 2000 – *Пыляев М.И.* Старое житье: очерки и рассказы о бывших в отшедшее время обрядах, обычаях и порядках в устройстве домашней и общественной жизни. СПб., 2000.

Руднева 1975 – *Руднева А.В.* Курские танки и карагоды: Таночные и карагодные песни и инструментальные танцевальные пьесы. М., 1975.

Слепцова, Морозов 1999 – *Слепцова И.С., Морозов И.А.* В яйца катать // Духовная культура русских Среднего Поволжья: Матер. полевых исследований. Ульяновск, 1999 (Проблемы полевой фольклористики. Вып. 4). С. 8–17.

Советская игрушка – Советская игрушка. Каталог. Загорск, б.г.

Соболев 1899 – *Соболев А.* [Этнографические сведения о крестьянах Куракинской вол. Тотемского у.]. Рукопись. 1899 г. // РЭМ. Ф. 7. Оп. 1. Д. 372.

Суворов 1898 – Суворов И. [Этнографические сведения о крестьянах с. Посошное Вологодского у. Вологодской губ.]. Рукопись. 1898 г. // РЭМ. Ф. 7. Оп. 1. Д. 156.

Трошков 1899 – Трошков П. [Этнографические сведения о крестьянах Олонецкой губ., Вытегорского у., Никулинской и Вытегорской волостей]. Рукопись. 1899 г. // РЭМ. Ф. 7. Оп. 1. Д. 889.

Хейзинга 1992 – Хейзинга Й. *Homo ludens*. Опыт определения игрового элемента культуры. М., 1992.

Хониг 2003 – Хониг Э.С. Социокультурные факторы гендерного поведения в детской игре // Игра со всех сторон (книга о том, как играют дети и прочие люди). Современные исследования, междисциплинарный подход, практические рекомендации, взгляд в будущее. М., 2003. С. 141–160.

Хренов 1998 – Хренов Н.А. Мифология досуга. М., 1998.

ШЭС – Морозов И.А., Слепцова И.С. и др. Рязанская традиционная культура первой половины XX века. Шацкий этнодиалектный словарь Рязань, 2001 (Рязанский этнографический вестн. Вып. 28).

Эльконин 1995 – Эльконин Д.Б. Избр. психологические тр. М., 1995.

Advertology.Ru – У мусульманской Барби есть розовый молитвенный коврик // Сайт Advertology.Ru (<http://www.advertology.ru/article18734.html>). Среда, 28 сент. 2005 г.

BBCRUSSIAN.com1 – Мусульманский ответ "распутнице" Барби // Сайт BBCRUSSIAN.com (<http://news.bbc.co.uk/hi/russian/news>). Среда, 6 марта 2002 г.

BBCRUSSIAN.com2 – Беременную куклу изгнали с прилавков // Сайт BBCRUSSIAN.com (<http://news.bbc.co.uk/hi/russian/news>). Четверг, 26 дек. 2002 г.

Eagly 1987 – Eagly A.C. Sex differences in social behavior: A social-role interpretation. N.-Y., 1987.

InoPressa – Израиль объявляет войну Барби // InoPressa (www.inopressa.ru). Четверг, 6 сент. 2005 г.

Полевые записи

МИА – личный архив И.А. Морозова (далее следует шифр фонограммы с годом записи, номером аудиокассеты и пунктом описи).

СИС – личный архив И.С. Слепцовой.

СШ – личный архив С.Н. Смольникова.

ГЕК – Гулина Е.К., 1950 г. рожд., родом из ст-цы Поселение (Кузя-Гель, Турция), с 1962 г. проживает в пос. Новокумский Ставропольского края.

КПИ – Колотова П.И., 1922 г. рожд., родом из д. Верхнее Чистяково, проживает в г. Великий Устюг Вологодской обл.

Special Section of the Issue: Gender in Sociocultural Practices (guest editor: I.A. Morozov)

The issue's special section is a collection of studies exploring the specificity of gender interactions in subcultures, gender-marked behaviour styles, and gender aspects of the functioning of various groups and communities. In particular, the collection offers a number of different perspectives on the way the "masculine" operates in various subcultures and sociocultural milieus – perspectives characteristic of different scholarly fields, such as feminist anthropology (N.L. Pushkareva), ethnography (I.A. Morozov), social and cultural anthropology (D.V. Gromov, J.O. Habeck, D.K. Ravinskii, I.G. Ostroukh). The alternative perspectives offered are intended to provide a broader spectrum of opinions and approaches in the area of gender relations analysis.

The authors examine representations of the "masculine" and the "feminine" in different sociocultural milieus through case studies scrutinizing particular practices. J.O. Habeck demonstrates the importance of professional milieu markers, attached to men and women in the Russian North, in the construction of gender identities. I.G. Ostroukh analyzes the ways in which the masculine operates in elite milieus of the contemporary megalopolis, where distinctive lifestyles and dress codes become tokens of belonging to the "male elite". Her analysis is in interesting ways complemented by the description of *khlyshchi*, flâneurs in nineteenth-century St. Petersburg, in D.K. Ravinskii's article. The two articles provide data for tracing the manner in which changes in behaviour styles of the "male elite" influenced the shaping of new male identities and related sociocultural practices. The articles by D.V. Gromov and I.A. Morozov discuss the ways in which the "discursive power" of gender subculture practices manifests itself in youth communities and various game communities. The essay by N.L. Pushkareva is concerned with discursive practices related to women's communities in the academic milieu. By examining the folklore, tales, and common knowledge of today's academic world, the author analyzes mechanisms instrumental in maintaining gender inequality in academia.