

Генезис визуальной репрезентации персонажей в видеоиграх: гендерный аспект

Научный руководитель – Беляев Дмитрий Анатольевич

Скляднева Анастасия Юрьевна

Студент (бакалавр)

Липецкий государственный педагогический университет, Липецк, Россия

E-mail: nstskl@bk.ru

Генезис визуальной репрезентации персонажей в видеоиграх: гендерный аспект

Скляднева Анастасия Юрьевна

студент (бакалавр)

Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семёнова-Тян-Шанского, Липецк, Россия

E-mail: nstskl@bk.ru

Гендерные вопросы во всём мире стоят сейчас особенно остро и актуальны как никогда. Индустрия видеоигр также активно развивается и внедряется в нашу жизнь, и поэтому невозможно просто пройти мимо данной дилеммы.

В настоящее время игры не только служат для развлечения и забавы, но и позволяют ненавязчиво продвигать определенные идеи и взгляды в массы.

Так как данные вопросы сейчас очень актуальны, хотелось бы рассмотреть гендерные проблемы в видеоиграх с точки зрения репрезентации в них полов. Которая заключается в представлении персонажей чересчур сексуализированными и не похожими на настоящих людей.

На заре возникновения видеоигры были гендернонейтральными. Но после резкого спада в 1983 году индустрия сменила направление. Ситуация с вектором в сторону мужской аудитории только усилилась - женские персонажи были либо «на подхвате», либо представляли собой гиперсексуализированных героинь, либо они просто не были частью мира игры.

В 1991 году появляется первый файтинг с большой детализацией персонажей для того времени - Street Fighter 2. Данная игра представляла нам выбор персонажа из перекаченных парней и одной девушки с большими формами и откровенным костюмом

Это задавало тренд на появление других файтингов в которых персонажи стали ещё откровеннее выглядеть, а формы и мышцы были ещё сильнее гиперболизированы Ярким представителем такой видеоигры является популярный «Mortal Combat», который использовал для создания своих героев реальных актеров, но изменил пропорции и тела почти до неузнаваемости

Первым сильным женским персонажем можно назвать Лару Крофт, которая появилась в 1996 году в игре «Tomb Raider». Если посмотреть на то, как менялась героиня за почти 2 десятилетия можно увидеть тенденцию к реализму её изображения и более закрытой одежде.

Говоря же о мужских персонажах в той же «Street Fighter 2» сложно сказать, что их репрезентация сильно изменилась. Графика и проработка персонажей сделали шаг вперёд, но их внешний облик, по сути, остался прежним.

Хотя фанаты игры жаловались, что, желая сильнее изменить главную героиню разработчики забыли о сюжете и качестве игры в целом.

С появлением сильных женских персонажей жаловались на так называемое желание разработчиков угодить феминисткам и заработать больше денег, привлекая новую, более толерантную аудиторию.

Лара была первым сильным женским персонажем и со временем их стало ещё больше. Что иногда вызывало возмущение у игрового сообщества, которое было обеспокоено тем, что даже если главным героем является мужчина, то женщину могут сделать самым сильным персонажем как в «Bioshock Infinite» и «The Last of Us».

Можно сказать, что репрезентация женщин в видеоиграх в какой-то степени делает их просто сексуальным объектом для мужчин, а представление самих мужчин как перекаченных красавцев (или необязательно красавцев) уж точно не повышает их самооценку.

В пример для этого можно привести популярную игру «Grand Theft Auto». Ее новая часть, как и другие до этого, выражает неуважительное отношение к женщинам, которых изображают танцовщицами стриптиза, девушками легкого поведения, бесполезными и занудными женами, а также карикатурными представительницами феминистического движения. Откровенно говоря, образы мужчин, многие из которых аутсайдеры, безумцы и маньяки, не лучше. Хотя «Grand Theft Auto» является карикатурой, но неоднозначные образы мужчин проработаны скрупулезнее.

В дискуссиях о сексизме в компьютерных играх часто опираются на утверждение, что объективации подвергают не только женщин, но и мужчин, хотя это не совсем верное утверждение. Чаще всего мужчины в видеоиграх не сексуальная фантазия противоположного пола, а идеализированный образ, претворенный самими мужчинами. Ничего хорошего в идеализации мужчин в популярной культуре нет, но это уже другая проблема, которая также затрагивает и женщин. Настоящая объективация мужчин можно найти, по сути, лишь в японских отомэ-играх для девушек.

Весомым стереотипом, касающимся видеоигр в общем, является мнение, согласно которому компьютерные игры - занятие лишь для мужчин. Большинство игр были рассчитаны на мужскую аудиторию. Отсюда выходит жестокость игр, с одной стороны, и чрезмерная сексуализация женщин - с другой. Правда, в последние годы ситуация начала активно меняться в отличном от прошлого векторе, и в видеоиграх наблюдается тенденция развития гендерной толерантности, но, когда это произойдет окончательно, сложно сказать.

Литература:

- 1) Гендер Гендеру рознь // Игры@mail.ru - [Электронный ресурс] - URL: https://games.mail.ru/pc/articles/feat/gender_genderu_rozn_by_ulmovalartuor_mail_ru/
- 2) Гендерные различия и стереотипы: главное из подкаста про женщин-геймеров и их предпочтения в видеоиграх // DTF - [Электронный ресурс] - URL: <https://dtf.ru/g>

ameindustry/68000-gendernye-razlichiya-i-stereotipy-glavnoe-iz-podkasta-pro-zhenshchin-geymerov-i-ih-predpochteniya-v-videoigrah

- 3) Женские персонажи видеоигр: слом гендерных стереотипов // Яндекс Дзен - [Электронный ресурс] - URL: <https://zen.yandex.com/media/id/5b72b0d944e86d00aa9a3249/jenskie-personaji-videoigr-slom-gendernyh-stereotipov-5c6988608ce89400ae5b4537>

Источники и литература

- 1) 1. Гендер Гендеру рознь // Игры@mail.ru – [Электронный ресурс] – URL: https://games.mail.ru/pc/articles/feat/gender_genderu_rozn_by_ulmovalartuor_mail_ru/
- 2) 2. Гендер Гендеру рознь // Игры@mail.ru – [Электронный ресурс] – URL: http://games.mail.ru/pc/articles/feat/gender_genderu_rozn_by_ulmovalartuor_mail_ru/ Гендерные различия и стереотипы: главное из подкаста про женщин-геймеров и их предпочтения в видеоиграх // DTF – [Электронный ресурс] – URL: <https://dtf.ru/gameindustry/68000-gendernye-razlichiya-i-stereotipy-glavnoe-iz-podkasta-pro-zhenshchin-geymerov-i-ih-predpochteniya-v-videoigrah>
- 3) 3. Женские персонажи видеоигр: слом гендерных стереотипов // Яндекс Дзен – [Электронный ресурс] – URL: <https://zen.yandex.com/media/id/5b72b0d944e86d00aa9a3249/jenskie-personaji-videoigr-slom-gendernyh-stereotipov-5c6988608ce89400ae5b4537>