

ФЕНОМЕН СЕКСУАЛЬНОЙ ОБЪЕКТИВАЦИИ В ВИДЕОИГРАХ

Одегова Е.А.

Научный руководитель – канд. социол. наук, доц. Омельченко В.В.

Харьковский национальный университет радиоэлектроники
(61166, Харьков, пр. Науки, 14, каф. философии, тел. (067)731-76-14)

The relevance of the topic is confirmed by the great influence of the gaming industry and the development of graphics capabilities. The social significance of this topic is indicated. The concept and the problems of sexual objectification in games are defined. Conclusions were made about possible changes in the gaming industry, reducing objectification.

В современном мире в связи с развитием технологий и увеличением объемов свободного времени все большее место в досуговой деятельности человека занимают видеоигры.

Благодаря видеоиграм у человека появляется возможность примерить несвойственные ему роли, приобретая тем самым уникальный опыт. Игры обучают человека взаимодействию с виртуальным миром, который может быть схож в определенной мере с миром реальным, а может абсолютно отличаться, быть вымышленным. Игры, предлагая новые модели поведения, оказывают влияние на поведение игрока, поскольку последний привносит свой опыт взаимодействия с виртуальными игровыми персонажами в повседневную жизнь. Поэтому **актуальность** приобретает изучение образов игровых персонажей, в частности женских.

Объектом данного исследования являются образы игровых женских персонажей в контексте сексуальной объективации, а **предметом** – этапы их изменения.

Термином «сексуальная объективация» обозначают отношение к другому человеку исключительно как к инструменту (объекту) для собственного сексуального удовлетворения. Сексуальная объективация может распространяться и на виртуальные игровые персонажи, особенно женские. Основа для реализации отношения подобного рода присутствует во многих играх (например, Bayonetta, Lollipop Chainsaw), различной направленности и жанров, что в результате может приводить в среде женщин к таким проблемам, как обесценивание собственного тела, снижение самооценки, к депрессии.

Проведенный анализ позволяет утверждать, что изменение образов игровых женских персонажей прошло через **три основных этапа**:

Первый этап связан с эпохой 16-битных игровых приставок, когда различий в изображении женщин и мужчин в играх практически не было из-за несовершенства технологий геймдизайна. Графика того времени позволяла создавать только такие образы, в том числе женские, которые

воспринимались как «статичный набор пикселей» и не наделялись выраженными половыми и гендерными чертами. Можно утверждать, что на этом этапе из-за технического несовершенства образов женских персонажей не было «почвы» для сексуальной объективации.

Но прогресс не стоит на месте, и отрасль геймдизайна претерпела изменения в направлении совершенствования. Новая графика позволила создавать объемные, яркие, динамичные персонажи с выраженными признаками половой принадлежности, с четко прослеживающимися гендерными чертами. На **втором этапе** при создании образов геймдизайнеры делали ставку на телесную привлекательность, сексуальность (например, серия Grand Theft Auto, BloodRayne).

Мужские персонажи наделялись или аполлоноподобной, или brutальной внешностью; становились носителями таких стереотипных гендерных черт, как активность, напористость, доминантность, самостоятельность в принятии решений, властность, агрессивность, героизм. Тем самым подчеркивалась субъектность мужчины-персонажа.

Женские же персонажи имели идеализированные телесные формы (по сути, не существующие в реальности), облаченные в минимальное количество одежды; черты и поведение также прописывались исходя из существующих гендерных стереотипов. Женщины-персонажи презентовались как пассивные, занимающие подчиненное положение, второстепенные по своему значению (даже если это подруга главного героя) для развития сюжета игры. Чаще всего эти персонажи выполняли функцию, связанную с украшением визуального ряда.

На втором этапе как раз и появляются основания для сексуальной объективации. Поскольку в качестве геймеров выступали преимущественно мужчины, чье внимание в процессе игры женские игровые персонажи привлекали не своим значением в сюжетной линии, а телесным образом, к которому можно относиться как к объекту (инструменту) удовлетворения собственных сексуальных желаний.

Около десяти лет назад в видеоиграх начали появляться признаки, свидетельствующие о **третьем этапе** изменения образов игровых персонажей (например, Horizon Zero Dawn, Dishonored 2, Hellblade: Senua's Sacrifice). Теперь основой при разработке стали характерологические и поведенческие черты женского или мужского персонажа. Во многом изменения коснулись персонажей-женщин: появилась возможность в редакторе персонажа играть за женского героя, для них стали прописываться дополнительные сценарии, усилилась значимость женских персонажей для сюжета, усложнились характеры персонажей, меняется их дизайн, становясь менее вульгарным и вызывающим. Это означает, что современные разработчики игр начали приносить в образы женских персонажей больше черт, свидетельствующих об их субъектности, постепенно убирая основания для сексуальной объективации.