

Научная статья

УДК 316.346.2:159.923-055:004.925.84

doi: 10.17223/22220836/60/25

ОТ «ДЕВЫ В БЕДЕ» ДО НЕОФРЕЙДИЗМА И ФЕНОМЕНОЛОГИИ: ГЕНДЕРНЫЕ ОБРАЗЫ В ВИДЕОИГРАХ

**Юрий Михайлович Шаев¹, Екатерина Владимировна Галанина²,
Елена Олеговна Самойлова³**

^{1, 3} Пятигорский государственный университет, Пятигорск, Россия

² Национальный исследовательский Томский политехнический университет,
Томск, Россия

¹ existentia20065@yandex.ru

² galanina@tpu.ru

³ blu_sky_angel@mail.ru

Аннотация. В статье исследуются способы фиксации гендера в образах персонажей видеоигр. В рамках созданной авторами концепции герменевтики гендера в видеоиграх проводится анализ репрезентации гендерных образов, характеризующихся большей или меньшей степенью сложности. Авторы выявляют и исследуют психоаналитический и феноменологический способы конструирования гендерного образа в видеоиграх, рассматривают феномен «вторичной семиотизации» в играх, соотносимый с семиотической многоплановостью сложных гендерных образов.

Ключевые слова: гендер, видеоигра, гендерный образ, нарратив, семиотика, знак, герменевтика, психоанализ, феноменология, гендерные исследования, исследования видеоигр

Благодарности: исследование выполнено в рамках проекта Российского научного фонда 22-28-01526 «Комплексное исследование семиотики и онтологии гендера в современных видеоиграх: трансформации, паттерны, нарратив».

Для цитирования: Шаев Ю.М., Галанина Е.В., Самойлова Е.О. От «девы в беде» до неофрейдизма и феноменологии: гендерные образы в видеоиграх // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. 2025. № 60. С. 257–268. doi: 10.17223/22220836/60/25

Original article

FROM “DAMSEL IN DISTRESS” TO NEO-FREUDISM AND PHENOMENOLOGY: GENDER IMAGES IN VIDEO GAMES

Yury M. Shaev¹, Ekaterina V. Galanina², Elena O. Samoilova³

^{1, 3} Pyatigorsk State University, Pyatigorsk, Russian Federation

² National Research Tomsk Polytechnic University, Tomsk, Russian Federation

¹ existentia20065@yandex.ru

² galanina@tpu.ru

³ blu_sky_angel@mail.ru

Abstract. The relevance of the topic of gender issues in video games is determined by the modern social and cultural situation, where video games are becoming a significant phenomenon of mass culture, which, on the one hand, reflects the common ideas in society of gender models and roles, on the other hand, forms these ideas through its procedures and customization of avatar, character settings, and through visual, auditory and narrative means.

This actualizes the need for a cultural and philosophical study of gender regimes, models and images that are represented by modern video games.

The subject of the study is ways of fixing gender in the images of video game characters. The purpose of the study is to analyze the representation of gender images, characterized by a greater or lesser degree of complexity and multi-layeredness, within the framework of the concept of gender hermeneutics in video games created by the authors. Methods and approaches: structural-semiotic approach, psychoanalytic approach, phenomenological method, hermeneutic method.

The article analyzes the construction and representation of gender images in video games from a relatively simple narrative to a complex and non-linear narrative. The authors identify and explore psychoanalytic and phenomenological methods of constructing gender images in video games, consider the phenomenon of “secondary semiotization” in games, correlated with the semiotic diversity of complex gender images.

Keywords: gender, video game, gender image, narrative, semiotics, sign, hermeneutics, psychoanalysis, phenomenology, gender studies, game studies

Acknowledgments: the research was carried out within the framework of the project of the Russian Science Foundation 22-28-01526 “Comprehensive study of semiotics and gender ontology in modern video games: transformations, patterns, narrative”.

For citation: Shaev, Yu.M., Galanina, E.V. & Samoilova, E.O. (2025) From “Damsel in distress” to neo-freudism and phenomenology: gender images in video games. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Kul'turologiya i iskusstvovedenie – Tomsk State University Journal of Cultural Studies and Art History*. 60. pp. 257–268. (In Russian). doi: 10.17223/22220836/60/25

Актуальность темы исследования проблем гендера в видеоиграх обусловлена современной социокультурной ситуацией, где видеоигры становятся значимым феноменом массовой культуры, который, с одной стороны, отражает устоявшиеся в обществе представления о гендерных моделях и ролях, с другой стороны, формирует эти представления посредством своих процедур, возможностей кастомизации аватара, настроек персонажа, а также с помощью визуальных, аудиальных и нарративных средств. Игровая индустрия сегодня стремится к гендерному равенству и инклузии, предоставляя вариативность и разнообразие виртуальных образов, расширяя возможности в конструировании и кастомизации аватара, выборе и настройках персонажа и его истории.

Тем самым актуализируются экзистенциальные вопросы самоопределения и поло-ролевой идентификации, смешения гендерных моделей, трансформации и флюидности гендерной идентичности в видеоиграх. Также следует отметить, что созданные в рамках видеоигр гендерные образы оказывают значительное воздействие на массовое сознание в аспекте изменения представлений о мужском и женском. Все вышесказанное обуславливает необходимость культурфилософского исследования гендерных режимов, моделей и образов, которые воспроизводятся современными видеоиграми.

Гендерные особенности персонажей современных и ставших уже классическими видеоигр все чаще становятся объектом исследования в рамках философии, культурологии, психологии, исследований видеоигр (*game studies*), а также гендерных исследований (*gender studies*). Гендерные образы отражают особенности многогранной и изменчивой идентичности современного человека, который живет и действует в многослойной реальности, сочетающей физический мир наряду с виртуальным. Сконструированные гендерные различия воссоздаются не только в реальной социальной жизни человека, но и воспроизводятся в виртуальных мирах видеоигр, становясь,

таким образом, частью его мировоззренческих схем. Это подтверждает исследование, проведенное Е. Соколовым, по анализу флеш-игр для маленьких детей, которое показало, что видеоигры воспроизводят гендерные стандарты, основанные на бинарной схеме репрезентации гендера на нарративном, визуальном, аудиальном и процедурном уровнях [1].

Гендерные образы, бытующие в нарративах видеоигр, часто анализируются в герменевтических схемах «феминистской критики». Здесь подвергается критическому обсуждению неравнозначность в представленности женских персонажей, а также их стереотипный характер, сводимый в основном к объекту желания или образу «девы в беде» (*Damsel in Distress*) – некоему «призу», достающемуся игроку (имплицитно – мужчине) [2, 3]. Критикуются интенции самих разработчиков, которые руководствуются устоявшимися патриархальными представлениями о женщинах и ретранслируют их через игровой нарратив, визуальные образы, семиотические структуры и интерактивные аспекты видеоигры. К таковым можно отнести внешний облик женских персонажей, подчеркнуто женственных и эротичных, также второстепенное сюжетное место женских персонажей в игре [4], а также акротип «роковой красотки». В качестве примера приведем Аду Вонг из серии игр *Resident Evil*, Хлою Фрейзер из *Uncharted*.

Феминистская критика остается не только в интеллектуальных и общественных кругах, но также сильно влияет на игровую индустрию и разработчиков, которые в последнее время стремятся отходить от гендерных стереотипов в репрезентации женских персонажей, делая их менее эротизированными и привлекательными. Своеобразную эволюцию женских персонажей мы можем проследить на примере серий игр, которые выходят в течение нескольких десятилетий. Классическим примером эволюции женского образа от гиперсексуализированного до более скромного образа – «искательницы приключений» является образ Лары Крофт в серии игр *Tomb Rider* [5].

Интересно, что подобная тенденция в целом не относится к эволюции мужских персонажей. Так, например, Лю Кан в первых частях игры *Mortal Kombat* имел спортивную и подтянутую внешность, в последних же частях игры образ персонажа соотносим с внешним видом современных бодибилдеров. Мужские персонажи часто обретают в видеоиграх более брутальную и мускулистую внешность. Это связано, на наш взгляд, с одной стороны, с модой на спортивный образ жизни, фитнес и техники «конституирования себя», о которых писали М. Фуко [6] и С. Жижек [7], с другой стороны, с феминистским взглядом, в рамках которого в основном своеобразной гендерной «секуляризации» должны быть подвержены женские образы, а не мужские.

Таким образом, исследования гендера в видеоиграх продолжают в целом традиции феминистской критики бытования гендера во «вне-виртуальном мире» общественных интеракций и культуры [8, 9]. В этом подходе исследователи обращают внимание на практики фиксации гендера в первых играх для PC и консолей 90-х гг., в которых был довольно схематичный сюжет, клишированные образы героев с преобладанием гротескных гендерных характеристик. Классическими примерами могут служить следующие образы: Дюк Нюкем (*Duke Nukem*), крутой Сэм (*Serious Sam*), Ведьмак (*The Witcher*). Однако помимо простых и клишированных гендерных образов можно обнаружить достаточно сложные варианты. Именно сложные гендерные образы,

на наш взгляд, остаются на данный момент без должного теоретического анализа.

Итак, среди значительного разнообразия современных видеоигр можно условно выделить, во-первых, игры, в которых репрезентированы сравнительно простые клишированные гендерные образы, отсылающие к патриархальным или архетипическим образам «девы в беде» (*Damsel in Distress*), «роковой красотки», «мачо», «солдата» и пр. Во-вторых, появляются новые образы, соотносимые с реалиями современного общества, распространением идей и практик феминизма («сильная женщина», «искательница приключений», «женщина-воительница»). Такие простые гендерные образы могут быть встроены в достаточно сложный и рефлексивно насыщенный нарратив (к примеру, серии игр *Metal Gear*, *Elder Scrolls*). Но часто они соотносятся с достаточно простым нарративом в плане линейности и последовательности событий – нарративом, в котором представлены известные в литературном и кинематографическом вымысле схемы спасения принцессы, битвы со злом в различных проявлениях (спасение заложников / женщин / стран или мира в целом), трагической участи наемного убийцы, победы в различного рода спортивных соревнованиях. В-третьих, присутствуют сложные гендерные образы, в которых заметна кропотливая работа гейм-дизайнеров над полюбившимися игрокам персонажами. Именно они и будут являться объектом данного исследования. Предметом исследования выступают способы фиксации гендера в образах персонажей видеоигр.

Нами была введена классификация игр в соответствии со сложностью гендерного образа и нарратива и выделено четыре типа видеоигр [10]. Игры, основанные на схемах «простой нарратив–сложный гендерный образ» и «сложный нарратив и сложный гендерный образ» мы проанализируем в данной статье. Таким образом, цель исследования – в рамках созданной авторами концепции герменевтики гендера в видеоиграх провести анализ репрезентации гендерных образов, характеризующихся большей или меньшей степенью сложности и многослойности. Мы выделим особенности данных гендерных образов в рамках схем психоаналитической и феноменологической презентации.

В настоящем исследовании мы используем методы феноменологического описания сложности гендера, особенностей персонажа в актах рефлексивного восприятия игроком-реципиентом, подходы, выработанные в рамках психоаналитического метода, феноменологические мыслительные приемы, метод герменевтического кругового описания гендерного образа, структурно-семиотический подход постструктуралистской методологической традиции.

Под сложностью гендерного образа мы понимаем его многослойность и множественность поло-ролевых моделей, присутствующих в образе (соотносимых с ролями-моделями отца, матери, страдальца, трагического героя) и способов их репрезентации в рамках игрового нарратива. В некоторых современных играх данная гендерная сложность если и не вынесена на первый план, то может быть зафиксирована в актах анализа.

В качестве примеров сложных гендерных образов можно привести образ Артура Моргана из игры *Red Dead Redemption 2*. Данная игра представлена достаточно простым нарративом в духе приключений на Диком Западе и

жизни банды. Несмотря на это, главный герой-преступник видится достаточно-но сложной фигурой, он испытывает психологические сложности и нечто вроде экзистенциального кризиса, сомневаясь в «правильности» действий банды. Стоит отметить, что данный герой репрезентирует мотивы «главы семейства» или «клана», защитника своей преступной семьи, готового пожертвовать собой ради интересов близких. Данные мотивы можно отнести к мужским гендерным паттернам.

В качестве сложного гендерного образа можно рассматривать Бааса Монтенегро – главного антагониста в игре *Far Cry 3*. Баас является главарем банды, умным и жестоким человеком. В рамках игрового нарратива показаны истоки формирования характера Бааса – детская травма, связанная со сложными взаимоотношениями в семье, конфликтом с сестрой. Здесь мы можем зафиксировать попытку создателей игры показать характер Бааса в духе психоаналитического способа репрезентации. Этот способ фиксации характеристики персонажа практически отсутствовал в видеоиграх 90-х гг. и начала 2000-х, игры того периода не «рефлексировали» над образами персонажей. Даный прием стал использоваться во многих играх для репрезентации героев: отсылки к истории формирования характера, детские травмы, сами объяснятельные схемы, соотносимые с психоаналитической трактовкой структуры психики. Подобного рода генеалогия персонажа встречается во многих современных играх, она фиксирует сложность героя и показывает комплексный характер гендерного образа. Именно отсылки к фрейдистским мотивам и сюжетам во многом сделали возможной связь сложности нарратива и персонажа, хотя это и не всегда прослеживается.

Сами по себе опыты переосмыслиния гейм-дизайнерами сложной, многослойной структуры персонажа и его гендерного образа заслуживают внимания и оценки как своего рода «рефлексия игры» над своими собственными основаниями в идейном плане. Игра словно осмысляет себя как механизм порождения и ретрансляции смыслов для реципиентов с различным уровнем возможного перцептивного и рефлексивного погружения в игровой нарратив. Для одних игроков традиционно может оказаться интересной графическая и, шире, перцептивно-семиотическая структура игры и игрового процесса, для других же более привлекательным может выступать возможность вдумчивого прохождения игры и размышления о сущности персонажей.

Сложные гендерные образы содержат в себе в свернутом виде психоаналитические нарративы и, шире, отсылают к современным постмодернистским мотивам эклектики и «брюколажа», соединения разнородных мыслительных и эстетических традиций, сочетания перцептивной простоты и идейной сложности в духе постнеклассической культуры [11].

Что касается сложных психоаналитических сюжетов, то приведем в качестве примера игру *The Outlast Trials* и одну из героинь – Матушку Гусберри. Сама видеоигра выполнена в мрачном стиле и повествует о пациентах психоневрологической клиники, над которыми производятся сомнительные медицинские и психологические опыты. Сама «матушка» представляет собой женщину, дочь покойного стоматолога – доктора Футгермана. Обладая травмированной психикой, она в припадках безумия отожествляет себя с покойным отцом, используя куклу, которая «говорит» голосом отца. Стоит сказать, что игра рассказывает историю самой Гусберри, которая, помимо

травмирующей ее психику смерти отца, подвергалась насилию в тюрьме, в результате чего ее внешность была обезображенена. Она носит достаточно неприятную маску, напоминающую кусок кожи (сама Гусберри по ironии судьбы увлекалась таксидермии). Здесь можно обнаружить целый комплекс фрейдистских мотивов: детскую травму, мотивы маски, трансформирующей / скрывающей подлинные побуждения к действиям, временное отождествление себя с куклой / отцом. Очевидно, что здесь мы имеем дело с достаточно сложным вариантом женского «травмированного» гендерного образа, в котором причудливо переплетаются мотивы женской заботы и их трансформированные и сублимированные в противоположности варианты. До сумасшествия Гусберри помогала отцу в клинике и отвлекала детей от неприятных и болезненных стоматологических манипуляций посредством кукол. Помимо этого, она, будучи еще в здравом рассудке, вела радиопередачу для детей. Сойдя с ума, ее передача трансформировалась, и она начала ретранслировать бредовые идеи, что вызвало интерес полиции к ее персоне. Будучи уже в психиатрической клинике, Гусберри использовала куклу в качестве оружия и инструмента пыток – у безобразной куклы-утки было сверло в клове. Очевидно, что здесь разработчики представили целый комплекс фрейдистских символов-означаемых, которые отражают сложный характер гендерного образа.

В этой же игровой серии, в частности, в игре *The Outlast 2* мы находим образ Салливана Нота – лидера религиозной секты «Завет Нового Иезекииля», который насиловал женщин-адептов своего культа, заставляя их рожать детей, будущих адептов, и видя в себе некоего нового «пророка». Здесь мы тоже видим психоаналитические мотивы: трансформацию либido, соотнесение его с религиозными символами и нарративами. Данные мотивы были хорошо описаны теоретиками и стали уже своего рода элементами культурного «кода» современности в ситуациях, когда речь заходит о переплетении религиозных и психологических нарративов. На примере данной игры мы также видим сложный гендерный образ, безусловно деформированный и патологичный: фигура лидера секты / отца / псевдопророка, который сам не может разграничить природу и топику своих желаний и убеждений, разгадать их генеалогию.

Данные примеры сложных гендерных образов репрезентируют паттерн «сложный гендерный образ–простой нарратив». Действительно, сюжет игровой серии *The Outlast* довольно прост, он сводится к экспериментам над пациентами психиатрической клиники, в которой проводятся незаконные и морально сомнительные эксперименты над людьми чаще всего маргинального происхождения, бывшими преступниками и душевнобольными. Несмотря на довольно простой сюжет, отсылающий к схематичным сюжетам игр 90-х и начала 2000-х гг., образы персонажей довольно интересны и заслуживают глубокого анализа, который, несмотря на интертекстуальную сложность, фактически отсутствует. Стоит сказать, что и сама разработка целого игрового мира, который бы наряду с многоплановыми персонажами соотносился бы с теми или иными философскими построениями, достаточно сложна и требует от гейм-дизайнеров глубоких знаний и таланта.

В качестве сложных гендерных образов можно выделить образ Матери Миранды в игре *Resident Evil Village*. Это образ женщины, которая лишилась

дочери и пыталась ее воскресить, используя субстанцию грибкового суперорганизма мегамицелия (общее место для данной серии игр). Она использует дочь главного героя в качестве некоего «сосуда» для своей дочери. Сама Миронда чем-то напоминает женские образы различных религиозных традиций, в частности, возможны отсылки к Деве Марии и в плане элементов внешнего вида, и в аспекте концепта воскрешения. Здесь мы имеем дело со сложностью гендерного образа, в котором на первый план выходит концепт «жертвенного материнства». Психоаналитические аспекты присутствуют, но в некоем превращенном виде, мы бы сказали, в духе сопоставления психоаналитической и феноменологической традиций в опытах П. Рикера [12, 13], который пытался показать возможности и ограничения трактовок обоих парадигм в герменевтике образов и сюжетов мировой культуры.

Стоит отметить, что в данной серии игр мужские образы тоже представлены. В частности, присутствует образ «жертвенного отцовства»: главный герой Итан Уинтерс, желая спасти свою дочь Розмари, попадает в различные сложные ситуации, фактически лишается тела. В конце игры его дочь с трепетом вспоминает отца и носит его куртку. По сюжету, она слышит голос некоего существа, который помогает ей спастись, позднее выясняется, что это голос ее отца, выступающего своего рода ангелом-хранителем. Здесь образ отца соотносится даже с некоторыми религиозно-мистическими мотивами, которые можно зафиксировать в конце игры: не совсем понятно, остался ли жив Итан. Игрок видит некий силуэт, напоминающий отца Розмари. Гендерная сложность здесь достигается путем обращения к религиозной и, мы бы сказали, феноменологической традиции.

Интересно отметить, что некоторыми теоретиками преодоление самих сложностей психоаналитической теории видится через использование феминистской критики и феноменологии [14], фиксацию сложности и феноменологической неоднозначности гендера. В данной серии игр мы выделяем достаточно сложный сюжет, который изобилует мини-нарративами («бессознательное» путешествие Розмари в одну из трансформированных игровых локаций), отсылками к ранним событиям игровой серии, т.е. представляет собой «ризоматическую» структуру, которая осознается игроками, хорошо знакомыми с данной игровой серией, событиями и персонажами.

В качестве примера подобного феноменологического способа репрезентации сложности гендерного образа можно привести фигуру Малении из игры *Elden Ring*. Она является одним из самых сложных боссов, сражение с которой требует от игрока изрядных усилий. Внешне Маления представляет собой высокую и сильную женщину-полубогиню с мечом. На первых этапах битвы с Маленией она облачена в одежду, которые не подчеркивают чувственную женственность, помимо этого, она носит шлем. По ходу сражения Маления обнажается, однако ее нагота носит не женственный характер и причудливо сочетается с сильными и уверенными боевыми «мужскими» движениями. В этом образе переплетаются мужские и женские характеристики, соотносимые с мифологемами «женщины-воительницы» и «мужчины-защитника». Интересен и тот факт, что родители Малении – Марика и Радагон – были в соответствии с сюжетом игры одной сущностью, которая разделилась. В связи с этим Маления именуется иногда «Неземной». Стоит

сказать, что эротический компонент вытесняется в игре некоторыми феноменологическими опытами «созерцания», в рамках которых женские сущности предстают в аспектах «богини», «утешительницы» (образ Фии из *Elden Ring*, которая обнимает и утешает игрока). Что касается мотива утешения, то сложно себе представить женского персонажа, например, игр 90-х гг., который бы соотносился с такого рода меланхолическими мотивами и предполагал некую игровую созерцательность.

В приведенных примерах сложности гендерного образа мы можем выделить феномен «вторичной семиотизации» – представленность некоего мини-нarrатива в самом гендерном образе, который отсылает к более широкому кругу культурных нарративов, как, например, в случае с явными и скрытыми фрейдистскими отсылками, упомянутыми ранее. Феноменологический же нарратив выступает в гендерных образах в скрытом виде и не всегда доступен игроку-реципиенту: не всегда может присутствовать желание глубоко анализировать нарративную и идейную структуры персонажей, может быть недостаток знаний в гуманитарной области. Данная вторичная семиотизация стала своего рода визитной карточкой некоторых игровых серий, в частности, *Silent Hill* во многом построена на переплетении фрейдистских мотивов, фактически они выступают основой сюжета.

В серии игр *Max Payne* мы тоже находим вполне сложный образ главного героя, который репрезентирует фрейдистские мотивы, причем спроектированные на топосы самого игрового пространства: игрок в определенный момент оказывается во сне Макса – главного героя, путешествует по коридорам, соотносимым с некоторыми топосами сознания, слышит голос погибшей жены. Здесь сам сон и пространство сна (в виде различных комнат и коридоров) символичны в психоаналитическом смысле.

Подобного рода символизм мы видим и в игре *Silent Hill 2*, где некий город выступает в качестве символа-наказания для главного героя, который, как выясняется в самом конце, убил свою жену. Город словно заставляет protagonista осознать свою травму и принять ее через множество злоключений, сражений с монстрами, обретение новой спутницы-женщины, на которую главный герой проецирует свои вытесненные желания. В данном случае имеет место сложный и многослойный нарратив наряду со сложным и неоднозначным образом главного героя.

К подобного рода паттерну «сложный гендерный образ – сложный нарратив» мы относим уже упоминавшуюся игру *Elden Ring*, которая предполагает открытый игровой мир, где игрок сам выстраивает нарратив, пытается воссоздать идею игрового мира и направление своих действий, исходя из опыта сбора фрагментов информации, добываемой по ходу совершения тех или иных действий. В ситуации сложного нарратива и сложного гендерного образа игроку следует выполнять двойную работу по дешифровке образа и герменевтического «прочтения» нарратива. Интересен и тот факт, что игрок-реципиент может и не делать этого, а просто «наивно феноменологически» воспринимать игровой мир в его динамике. Отметим, что так называемые «*Soulslike games*», отсылающие к «эталонной» серии игр *Dark Souls*, нередко получают кардинально различные оценки со стороны игрового сообщества: от восторженных отзывов до жалоб на недостаточную «понятность» сюжета или «странный» персонажей. В таком подходе видеоигры, как нам кажется,

становятся подлинными феноменами постмодернистской, постнеклассической культуры: они словно для всех и ни для кого, выражаясь ницшеанским языком, предполагают различную степень и качество герменевтики реципиента-игрока.

То же самое касается и гендерных образов, более или менее сложных, соотносимых со сложным нарративом либо бытующих в простом нарративе. Будучи полем столкновения различных идейных течений а, как нам представляется, любой значимый феномен культуры неизбежно таков, гендерные образы фиксируют сложность гендера в современном социокультурном пространстве, причем сложность, не всегда осознаваемую. Данная сложность коррелирует со сложной структурой бытия: мир настолько многогранен, культура настолько перенасыщена смыслами и различными наслаждающимися топосами, что даже гендерные характеристики, предполагающие традиционные бинарные схемы, неизбежно будут иметь не только характер множественности, но и отсылать к «генеалогии» образа, его нахождению на поле пересечения интепретативных перспектив: психоаналитических, феноменологических, экзистенциальных, перспектив «присутствия» образа в визуальных и аудиальных перцептивных формах для игрока.

Сам игровой мир репрезентирует гендерные образы путем нескольких уровней семиотизации: в сравнительно простых с точки зрения сюжета и нарратива видеоиграх мы можем найти сложный гендерный образ, соотносимый с культурными стереотипами и даже мыслительно-теоретическими конструкциями (психоанализ, феноменологические опыты). В ситуации же сложного гендерного образа и сложного нарратива, которые, как правило, связаны между собой, перед игроком-реципиентом встает целая герменевтическая задача понимания образа в структуре нарратива и, на более высоких уровнях игровой рефлексии, дешифровка определенных смыслов и мыслительных традиций. Все это делает современные видеоигры значимым культурным феноменом и способом презентации гендерных образов, во многом отражающим контуры внеигровой реальности.

Таким образом, гендерные образы в современных видеоиграх имеют длительную историю. Первоначальные клишированные женские и мужские образы с набором стереотипных характеристик («дева в беде») уступают место сложным и неоднозначным гендерным образам, имеющим свою «генеалогию», часто они являются органической частью сложного игрового нарратива, соотносимого с известными сюжетами мировой культуры и мифологии. В такого рода примерах качественно проработанного игрового мира имеет место феномен двойной семиотизации: сложные гендерные образы соотносятся и семиотически отсылают к психоаналитическим сюжетам и феноменологическим мыслительным схемам, способам фиксации образов. Будучи частью сложного и проработанного игрового мира, в отдельных случаях данные образы и сам нарратив представляют собой герменевтическую задачу для реципиента-игрока, требуют изрядной доли игровой «рефлексии» и достаточно высокой культуры мышления и медиарецепции. В этом смысле видеоигры и представленные в них гендерные образы и сюжеты выступают в роли специфических и оригинальных феноменов нашей культуры и, в широком смысле, неких бытийственных основ современности.

Людография

1. *Dark Souls* (2011–2018). FromSoftware / Bandai Namco Entertainment, FromSoftware.
2. *Duke Nukem* (1991–2006). Apogee Software, 3D Realms / Apogee Software, FormGen, 2K Games.
3. *Elden Ring* (2022). FromSoftware / Bandai Namco Entertainment, FromSoftware
4. *Far Cry 3* (2012). Ubisoft Montreal / Ubisoft.
5. *Max Payne* (2001–2015). Remedy Entertainment, Rockstar Studios / Gathering of Developers, Rockstar Games.
6. *Metal Gear* (1987–2018). KCEJ, Kojima Productions, Konami, Silicon Knights, Platinum Games / Konami.
7. *Mortal Kombat* (1992–2023). Midway Games Avalanche Software, Eurocom, Just Games Interactive, Midway Studios Los Angeles, Other Ocean Interactive, Point of View, NetherRealm Studios / Midway Games, Williams Entertainment, Warner Bros. Games.
8. *Red Dead Redemption 2* (2018). Rockstar Studios / Rockstar Games.
9. *Resident Evil Village* (2021). Capcom / Capcom.
10. *Serious Sam* (2001–2022). Croteam / Gathering of Developers, Global Star Software, Gotham Games, 2K Games, Devolver Digital.
11. *Silent Hill* (1999–2023). Team Silent, Gamefederation Studio, Konami Digital Entertainment, Climax Studios, Double Helix Games, Vatra Games, Hijinx Studios, WayForward Technologies, Kojima Productions, Bad Robot Games / Konami.
12. *The Elder Scrolls* (1994–2020). Bethesda Softworks, Bethesda Game Studios / Bethesda Softworks, 2K Games.
13. *The Outlast 2* (2017). Red Barrels / Red Barrels.
14. *The Outlast Trials* (2023). Red Barrels / Red Barrels.
15. *The Witcher* (2007). CD Projekt RED / CD Projekt, Atari, Новый диск.
16. *Tomb Rider* (1996–2023). Core Design, Crystal Dynamics, Eidos-Montréal, Square Enix Montréal / Eidos Interactive, Square Enix, Microsoft Studios, Amazon Games.
17. *Uncharted* (2007–2022). Naughty Dog, Bend Studio, One Loop Games, Bluepoint Games, Playspree, Iron Galaxy / Sony Interactive Entertainment.
18. *The Elder Scrolls* (1994–2020). Bethesda Softworks, Bethesda Game Studios / Bethesda Softworks, 2K Games.
19. *The Outlast 2* (2017). Red Barrels / Red Barrels.
20. *The Outlast Trials* (2023). Red Barrels / Red Barrels.
21. *The Witcher* (2007). CD Projekt RED / CD Projekt, Atari, Новый диск.
22. *Tomb Rider* (1996–2023). Core Design, Crystal Dynamics, Eidos-Montréal, Square Enix Montréal / Eidos Interactive, Square Enix, Microsoft Studios, Amazon Games.
23. *Uncharted* (2007–2022). Naughty Dog, Bend Studio, One Loop Games, Bluepoint Games, Playspree, Iron Galaxy / Sony Interactive Entertainment.

Список источников

1. Соколов Е. Танки и поцелуи: гендерные модели в играх для маленьких детей // Новое литературное обозрение. 2019. № 4 (158). С. 256–266.
2. Kennedy H.W. Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo: On the Limits of Textual Analysis // Game Studies. 2002. № 2 (2). Р. 1–12.
3. Родионова А.А. Феминистские и гендерные исследования видеоигр: современные подходы к изучению // Вестник РГГУ. Серия: Литературоведение. Языкоизнание. Культурология. 2020. № 8. С. 220–228.
4. Downs E., Smith S. L. Keeping Abreast of Hypersexuality: A Video Game Character Content Analysis // Sex Roles. 2010. № 62. Р. 721–733.
5. Jansz J., Martis R.G. The Lara Phenomenon: Powerful Female Characters in Video Games // Sex Roles. 2007. № 56. Р. 141–148.
6. Фуко М. Ненормальные. Курс лекций, прочитанных в Коллеж де Франс в 1974–1975 уч. году. СПб. : Наука. 2005. 432 с.
7. Жиженек С. Кукла и карлик: христианство между ересью и бунтом. М. : Европа, 2009. 336 с.
8. Dill K.E., Thill K.P. Video Game Characters and the Socialization of Gender Roles: Young People's Perceptions Mirror Sexist Media Depictions // Sex Roles. 2007. № 57. Р. 851–864.

9. Dickerman C., Christensen J., Kerl-McClain S.B. Big Breast and Bad Guys: Depictions of Gender and Race in Video Games // *Journal of Creativity in Mental Health*. 2008. № 3 (1). P. 20–29.
10. Шаев Ю.М. От целого к части и обратно: герменевтика гендера в компьютерных играх // Общество: философия, история, культура. 2022. № 12 (104). С. 105–111.
11. Галанина Е.В., Шаев Ю.М. Видеоигры в контексте постнеклассической культуры // Векторы благополучия: экономика и социум. 2020. № 1 (36). С. 22–35.
12. Рикёр П. Герменевтика и психоанализ. Религия и вера. М. : Искусство, 1996. 270 с.
13. Рикёр П. Конфликт интерпретаций: очерки о герменевтике. М. : Академический проект, 2008. 695 с.
14. Nissim-Sabat M. The Crisis in Psychoanalysis: Resolution through Husserlian Phenomenology and Feminism // *Human Studies*. 1991. Vol. 14, № 1. P. 33–66.

References

1. Sokolov, E. (2019) Tanki i potselui: genderne modeli v igrakh dlya malen'kikh detey [Tanks and Kisses: Gender Models in Games for Young Children]. *Novoe literaturnoe obozrenie*. 4(158). pp. 256–266.
2. Kennedy, H.W. (2002) Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo: On the Limits of Textual Analysis. *Game Studies*. 2(2). pp. 1–12.
3. Rodionova, A.A. (2020) Feministskie i genderne issledovaniya videoigr: sovremennye podkhody k izucheniyu [Feminist and Gender Studies of Video Games: Modern Approaches to Research]. *Vestnik RGGU. Seriya "Literaturovedenie. Yazykoznanie. Kul'turologiya"*. 8. pp. 220–228.
4. Downs, E. & Smith, S.L. (2010) Keeping Abreast of Hypersexuality: A Video Game Character Content Analysis. *Sex Roles*. 62. pp. 721–733.
5. Jansz, J. & Martis, R.G. (2007) The Lara Phenomenon: Powerful Female Characters in Video Games. *Sex Roles*. 56. pp. 141–148.
6. Foucault, M. (2005) *Nenormal'nye. Kurs lektsiy, prochitannykh v Kollezh de Frans v 1974–1975 uch. Godu* [Abnormal. Lectures at the Collège de France, 1974–1975]. Translated from French. St. Petersburg: Nauka.
7. Žižek, S. (2009) *Kukla i karlik: khristianstvo mezhdu eres'yu i buntom* [The Puppet and the Dwarf: The Perverse Core of Christianity]. Moscow: Evropa.
8. Dill, K.E. & Thill, K.P. (2007) Video Game Characters and the Socialization of Gender Roles: Young People's Perceptions Mirror Sexist Media Depictions. *Sex Roles*. 57. pp. 851–864.
9. Dickerman, C., Christensen, J. & Kerl-McClain, S.B. (2008) Big Breast and Bad Guys: Depictions of Gender and Race in Video Games. *Journal of Creativity in Mental Health*. 3(1). pp. 20–29.
10. Шаев, Ю.М. (2022) От целого к части и обратно: герменевтика гендера в комп'ютерных играх [From the Whole to the Part and Back: The Hermeneutics of Gender in Computer Games]. *Obshchestvo: filosofiya, istoriya, kul'tura*. 12(104). pp. 105–111.
11. Галанина, Е.В. & Шаев, Ю.М. (2020) Videoigry v kontekste postneklassicheskoy kul'tury [Video Games in the Context of Post-Nonclassical Culture]. *Vektory blagopoluchiya: ekonomika i sotsium*. 1(36). pp. 22–35.
12. Ricoeur, P. (1996) *Germenevтика i psikoanaliz. Religiya i vera* [Hermeneutics and Psychoanalysis. Religion and Faith]. Translated from French. Moscow: Iskusstvo.
13. Ricoeur, P. (2008) *Konflikt interpretatsiy: ocherki o germenevtyke* [The Conflict of Interpretations: Essays in Hermeneutics]. Translated from French. Moscow: Akademicheskiy proekt.
14. Nissim-Sabat, M. (1991) The Crisis in Psychoanalysis: Resolution through Husserlian Phenomenology and Feminism. *Human Studies*. 14(1). pp. 33–66.

Сведения об авторах:

Шаев Ю.М. – кандидат философских наук, старший научный сотрудник, руководитель инновационной научно-исследовательской лаборатории (ИНИЛ) «Виртуалистика, онтология виртуального пространства и гуманитарных технологий», доцент кафедры исторических и социально-философских дисциплин, востоковедения и теологии Пятигорского государственного университета (Пятигорск, Россия). E-mail: existentia20065@yandex.ru

Галанина Е.В. – кандидат философских наук, доцент бизнес-школы Национального исследовательского Томского политехнического университета (Томск, Россия). E-mail: galanina@tpu.ru

Самойлова Е.О. – старший преподаватель кафедры инноватики, маркетинга и рекламы, младший научный сотрудник инновационной научно-исследовательской лаборатории (ИНИЛ) «Виртуалистика, онтология виртуального пространства и гуманитарных технологий» Пятигорского государственного университета (Пятигорск, Россия). E-mail: blu_sky_angel@mail.ru

Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

Information about the authors:

Шаев Ю.М. – Pyatigorsk State University (Pyatigorsk, Russian Federation). E-mail: existentia20065@yandex.ru

Галанина Е.В. – National Research Tomsk Polytechnic University (Tomsk, Russian Federation). E-mail: galanina@tpu.ru

Самойлова Е.О. – Pyatigorsk State University (Pyatigorsk, Russian Federation). E-mail: blu_sky_angel@mail.ru

The authors declare no conflicts of interests.

*Статья поступила в редакцию 10.11.2023;
одобрена после рецензирования 22.08.2025; принята к публикации 21.10.2025.*

*The article was submitted 10.11.2023;
approved after reviewing 22.08.2025; accepted for publication 21.10.2025.*