

## Феминистские и гендерные исследования видеоигр: современные подходы к изучению

Анастасия А. Родионова

*Российский государственный гуманитарный университет,  
Москва, Россия, ekendu@yandex.ru*

*Аннотация.* При чтении современных англоязычных исследований, посвященных тематике гендера в компьютерных играх, можно выделить несколько подходов, хотя это и представляется сложным из-за подвижной структуры Gender Studies. Эти основные подходы разделяются по методам исследования части теоретиков, с опорой на которых создаются работы. В целом во многом для пространства Gender Studies характерна опора на феминистскую теорию. Ученые данного направления во многом разделяют основную теоретическую базу, но акцентируют внимание на разных аспектах феминистской теории и политических проблем. В числе локусов таких исследований могут быть выделены: феминистская критика текстов, проблема репрезентаций, построение гендерных отношений в сообществе и др. В данной статье выделяются несколько подходов к исследованию видеоигр: текстуальный, перформативный и репрезентативный, отличающиеся спектром рассматриваемых проблем. Данная классификация не является полной, а рамки самих подходов подвижны, так что один подход может перетекать в другой, а поля исследования смежные. Выделенные нами подходы имеют много общего, в том числе они делят и лакуны – определенные пробелы в понятийном аппарате исследования, которые также описаны в данной статье.

*Ключевые слова:* игра, видеоигра, гендер, феминистские исследования, гендерные исследования, Game Studies

*Для цитирования:* Родионова А.А. Феминистские и гендерные исследования видеоигр: современные подходы к изучению // Вестник РГГУ. Серия «Литературоведение. Языкознание. Культурология». 2020. № 8. С. 220–228. DOI: 10.28995/2686-7249-2019-8-220-228

## Feminist and gender studies of video games: modern approaches

Anastasiya A. Rodionova

*Russian State University for the Humanities, Moscow, Russia,  
ekendu@yandex.ru*

*Abstract.* In modern English-language studies on gender in computer games, several approaches can be distinguished, although this seems difficult due to the moving structure of Gender Studies. These basic approaches are divided by research methods and parts of theorists. In general, reliance on feminist theory is typical for the Gender Studies space, therefore, scientists in this direction share the main theoretical base in many ways, but focus on different aspects of feminist theory and political problems. Among the loci of such studies can be identified: feminist criticism of texts, the problem of representations, the construction of gender relations in the community, etc. This article identifies several approaches to the study of video games: textual, performative, and representative, differ in the spectrum of the problems considered. This classification is not complete, and the framework of the approaches themselves is mobile, so that one approach can flow into another, and the research fields are adjacent. The approaches outlined by us have much in common, including they share lacunae – certain gaps in the conceptual apparatus of the study, which are also described in this article.

*Keywords:* game, video games, gender, feminist studies, gender studies, Game Studies

*For citation:* Rodionova, A.A. (2019), “Feminist and gender studies of video games: modern approaches”, *RSUH/RGGU Bulletin. “Literary Theory. Linguistics. Cultural Studies” Series*, no 8, pp. 220-228, DOI: 10.28995/2686-7249-2019-8-220-228

В настоящее время в корпусе работ, связанных с проблематикой феминистских и гендерных исследований, появилось много работ, в которых обсуждается тема репрезентации гендерных ролей в видеоиграх и – шире – специфики игровой культуры. Это связано с тем, что видеоигры в современном мире стали важной частью повседневной культуры, досуговых культурных практик, способом социальных коммуникаций. Феминистские и гендерные исследования, включающие в себя проблематику видеоигр, пересекаются с темами и проблемами, которые разрабатываются в рамках Game Studies. Множественность работ, их возможность охватить большой спектр проблем, касающихся гендерных репрезентаций, является одной из сторон таких исследований видеоигр. К особен-

ностям также можно отнести конкретно-практический характер работ с ориентацией на изменение социокультурной ситуации.

Цель статьи – выявить подходы и инструментарий, который используют авторы, занимающиеся исследованием гендера в видеоиграх. Для анализа были отобраны работы 2000-х гг. в англоязычных научных журналах, содержащих исследования по гендерной проблематике в видеоиграх.

Подходы к гендерной тематике видеоигр, предлагаемые исследователями, разнообразны.

В качестве первого подхода можно выделить текстуальный анализ, предложенный феминистской исследовательницей Х.В. Кеннеди, где подробно описывается культурный феномен Лары Крофт – истоки популярности и влияние на культуру. Персонаж Лары Крофт рассматривается как с феминистских позиций, в качестве примера для подражания для девочек, так и с позиции *male-gaze*, где Лара выступает исключительно объектом мужского желания, а не персонажем, которому хочется сопереживать. Описывая эти два взгляда, исследовательница отмечает, что они не существуют отдельно друг от друга, а, напротив, существуют вместе. Лара Крофт – это одновременно и активная феминистка-героиня, и в то же время объект желания. Это амбивалентное состояние не позволяет точно поместить ее в рамки текстуального феминистского анализа [Kennedy 2002]. В данном подходе объединяются как гендерные исследования, так и лакановский психоанализ, использующий понятие «взгляд» (*gaze*).

Исследователи гендерного аспекта видеоигр делают комментарии не только по поводу однопользовательских игр, их также интересуют и многопользовательские игры, где различные аспекты сексуальности и гендера находят новое выражение. Под многопользовательскими играми мы понимаем MMORPG – массовые многопользовательские онлайн-игры, где большое количество игроков взаимодействуют друг с другом через настраиваемые аватары. В играх такого жанра также присутствуют элементы однопользовательских игр, такие, как, например, развитие персонажа и взаимодействие с фикциональным миром посредством диалогов с неигровыми персонажами и исследования местности.

Основными чертами второго подхода, который мы можем обозначить как перформативный, являются собственно перформативность и подвижность гендера, являющиеся одними из основных фокусов гендерных исследований, как применительно к видеоиграм, так и вне их. Гендер и физический пол выступают в феминистских исследованиях как отдельные сущности. Гендер вместе с тем рассматривается одновременно как внутренняя и внешняя части идентичности. Гендерные роли таким исследователям пред-

ставляются зависимыми от контекста коммуникативной ситуации, а разделить феминность и маскулинность невозможно, так как они смешиваются в языке и дискурсе (по Ю. Кристевой). Гендерные идентичности смешиваются с расовой или классовой идентичностью, создавая сложные симбиотические идентичности, которые могут актуализироваться, интернализироваться или оспариваться через речевые акты, внешность или поведение. В таких гендерных теориях используется инструментарий теории социальных ролей и теории фреймов И. Гофмана. Если рассматривать гендер с этой позиции, то мужчины и женщины выполняют типизированные роли, диктуемые социальными ожиданиями. Эти ожидания создаются и поддерживаются с помощью предписывающих и запрещающих норм. Предписывающие и запрещающие нормы вместе работают над созданием «традиционных» гендерных ролей, отступление от которых приводит к негативным социальным последствиям.

Обсуждая вопрос о том, как гендерная идентичность актуализируется в цифровых мирах, исследователи этого направления изучают взаимосвязь гендерной самоидентификации, репрезентаций и социальных норм. В цифровом мире разделение, производимое Д. Батлер между «естественным» гендером и перформативностью этого гендера, более явно. Выбирая пол своего аватара (персонажа) в онлайн-игре, игроки ослабляют связь между своим физическим телом и самими собой и подчеркивают конвенциональный характер приобщения к тому или иному полу (по Д. Харауэй), открывая, таким образом, путь для актуализации множества различных идентичностей.

Этот подход используется в статье профессора техасского университета Д. Бенкс. Она исследует отношения между гендером аватара-игрока и гендерной идентичностью самого игрока в оффлайн-пространстве. При этом основным фокусом исследования были мужчины, предпочитающие играть за женских аватаров. Исследователя интересовало, меняется ли игровое поведение мужчин (передвижение по миру, общение в чате), когда они играют женскими персонажами. Итогом этой работы стало заключение о том, что мужчины, играющие женскими аватарами, частично перенимают манеру общения женщин, играющих женскими аватарами. Таким образом, те мужчины, которые играют женскими аватарами, находятся по своим поведенческим паттернам между мужчинами, играющими за мужчин, и женщинами, играющими за женщин.

Исследование проводилось на базе MMORPG World of Warcraft, для которой было создано отдельное приключение, собирающее данные об общении и передвижении игроков, таким образом, игроки становились частью своего рода социального эксперимента.

На основании собранных данных и делались выводы исследования [Banks 2014].

В качестве третьего подхода можно выделить опору на исследования репрезентаций, пересекающуюся в определенных аспектах с Avatar Studies. Для этого подхода характерно исследование того, как люди представляют себя в игровом пространстве и как взаимодействуют между собой посредством своих аватаров. Вопросы гендера и репрезентаций встают в контексте игры не менее остро, чем в «реальной жизни». К примеру, в видеоиграх можно столкнуться с объектификацией женских персонажей, травлей игроков по признаку расы или гендера и другими проблемами, интересующими феминистских и гендерных исследователей видеоигр. Однако исследователи данного направления не только обращаются к темам неравенства, угнетения и власти патриархата, их также интересует, как гендерная идентичность актуализируется в игровой среде или как меняется игровая индустрия. В пространстве гендерных исследований на передний план выходят репрезентации гендера и сексуальности. К примеру, в статье выпускницы университета Калгари Х. Осборн анализируются темы эмпатии и принятия других.

В этом исследовании обсуждается, как кроссгендерная игра (ситуация, когда игрок отыгрывает персонажа с другой гендерной идентичностью) подчеркивает перформативность естественных гендерных ролей и аватары – персонажи игроков – могут «исполнять» эти гендерные роли по-другому. Например, гетеросексуал может отыгрывать гомосексуального персонажа, женщина может отыгрывать мужчину и т. д. Исследуя идентичности, отличные от их «реальной» идентичности в повседневной жизни, автор статьи в качестве основного источника понятия гендера и процессуальности идентичности использует работы Д. Батлер. Понятие отыгрыша в данном контексте отсылает к настольным ролевым играм, где игрок придумывал биографию и мотивацию своего персонажа и действовал в соответствии с ними как бы от «лица персонажа». Исследование также проводилось на базе MMORPG World of Warcraft [Osborne 2012].

В оппозиции к этой статье выступает работа Э. Маккалум-Стюарт, автора нескольких крупных работ по исследованию MMORPG, где игра за персонажа, имеющего пол, отличный от пола игрока, представляется не столько контркультурной практикой, сколько опцией игрока, такой же, как выбор класса или расы персонажа. В процессе проведенного исследовательницей опроса сами игроки описывают свой кроссгендерный выбор как *выбор*, обусловленный социальными причинами (женщины не хотят привлекать к себе лишнее внимание и выбирают мужские

аватары) или эстетическими предпочтениями (некоторая броня лучше выглядит на женских персонажах, чем на мужских). Еще игроки склонны воспринимать своих персонажей не столько как свою идентичность, а скорее как фикциональных героев, похожих на персонажей рассказов, фильмов, книг, но придуманных самим игроком [MacCallum-Stewart 2009]. Для описания такого явления хорошо подходит термин, используемый в среде фикрайтеров, – Original Character или ОС, за которого игрок вполне может «отыгрывать роль». Стоит отметить, что это исследование также проводилось на базе World of Warcraft. Э. Маккалум-Стюарт опирается на теоретиков Game Studies и обсуждает проблему, не углубляясь в вопросы теории.

Необходимо отметить, что данная классификация является неполной и между подходами нет каких-то четких границ. Каждый из них может соприкасаться и перетекать один в другой, так как все они существуют в пространстве феминистской критики.

Все эти работы имеют схожие теоретические предпосылки, пользуются похожим языком и разрабатывают смежные проблемы. Однако вместе с тем для всех них характерны лакуны, которые мы попытаемся охарактеризовать далее.

Язык феминистского исследования никогда не бывает однороден. Но вместе с тем во всех вариантах таких исследований мы можем найти то, что относится к общим установкам и положениям феминистской теории. Это внимание к проблемам гендера, понимание гендера как динамичного феномена, а также описание угнетения различных групп, как по признаку гендера, так и по признаку расы или дееспособности. В феминистской теории всегда присутствует тема большинства. Это белые гетеросексуальные мужчины, которые каким-либо образом относятся предвзято к группам, отличным от них, – женщинам, гомосексуальным мужчинам, людям цвета и т. д. Во всех феминистских теориях присутствует установка, что угнетение существует. Сами исследования выстроены как исследование угнетения и борьба с этим. Авторы работ оперируют такими понятиями, как «феминное» и «маскулинное», реконструируя, а затем снова собирая их, и, таким образом, стремятся опровергнуть эссенциальные установки традиционалистов.

Исследователи часто обращаются к терминам «игра», «играть», но не раскрывают их. Эти позиции выступают как предзаданные у читателя. Рассмотрение содержания этих понятий не является главным фокусом работ, однако же их отсутствие в языке описания и объяснения создает своего рода ощущение «теоретической нехватки». От этого страдает как основательность работы, так и читательское понимание.

Данная проблема характерна для многих исследований, стоящих на пересечении Gender Studies и Game Studies. Им не хватает точного определения предмета своего исследования, которое бы помогло выявлению адекватных методов анализа, учитывающих фундаментальные свойства компьютерных игр. Иначе говоря, читатель и не получает ответа на вопрос «что мы собственно исследуем?». Создается впечатление, что понятие игры для исследователей является чем-то настолько глубоко интернализированным, слитым с человеческой сущностью и обыденной жизнью, что не нуждается в специальном рассмотрении и осмыслении. Отчасти это объясняется тем, что в ряде исследований идентичности пользователей компьютерных игр (к примеру, исследование, проведенное Д. Бенкс) принимали участие люди, регулярно играющие в World of Warcraft. Их набор проводился на официальных форумах игры, а в качестве компенсации за участие в исследовании давался тайм-код для 30-дневной игры в WoW [Banks 2014]. Возможно, исследователями, да и самими игроками, сама игра в WoW не воспринимается как что-то особенное, для них это обычное каждодневное занятие, не нуждающееся в подробном рассмотрении, в то время как гендер понимается как важная проблема. В результате в работах исследователей возникает определенный теоретический дисбаланс, когда исследователи, обсуждая вопросы теории, сосредоточивают внимание на понятии гендера, а не игры.

Другой причиной дефицита внимания исследователей к игре как таковой может быть названа излишняя «теоретичность» концепта игры. Если мы возьмем эту точку зрения, то понятие гендера выглядит «более манифестированным в жизни», нежели понятие игры. С понятием гендера и его проблематизацией мы сталкиваемся значительно больше, так как оно является явной частью политического дискурса и активно используется в различных СМИ. Игра же снова кажется чем-то или понятным без разъяснений, или же, наоборот, «слишком теоретическим», относящимся не к сфере практических исследований, а к философии и потому не входящим в проблемное поле «конкретных» работ, которые пишутся на гендерную проблематику в компьютерных играх. В подобных работах остаются без подробного рассмотрения и те понятия, которые связаны с игрой, к примеру game frame [Osborne 2012] и ludic gain [MacCallum-Stewart 2009]. Сами такие работы часто представляют собой нечто похожее на анализ кейса, где подробно исследуется какая-то конкретная проблема, а теоретические вопросы затрагиваются вскользь.

Итак, что же останавливает исследователей, занимающихся гендерными аспектами Game Studies от того, чтобы дать определение специальным понятиям, в особенности понятию игры? Нами

были сделаны следующие предположения: мнимая предзаданность этих понятий у читателя; игра не воспринимается как проблема; игра является теоретическим понятием, не входящим в предмет исследования; конкретность предмета самих исследований, которые рассматриваются как прикладные. Возможно, исследованиям гендера в Game Studies не хватает теоретичности потому, что исследователи, занимающиеся этой проблематикой, пришли в Game Studies через Gender Studies. Таким образом, проблемы, важные и актуальные для Gender Studies, – гендерное неравенство, угнетение меньшинств, недостаток их репрезентации – выходят в конкретно-научных исследованиях на первый план. Понятие «гендер» является для исследователей ключевым, и поэтому его теоретическим трактовкам посвящена большая часть текстов работ. Игры, будь то компьютерные, консольные или настольные, представляют своего рода сцену, где разворачиваются гендерные проблемы. Сама область гендерных исследований в компьютерных играх нова и пока не имеет четких методологических установок.

### *Литература*

---

- Banks 2014 — *Banks J.* The strategic female: Gender switching and player behavior in online games [Электронный ресурс]. URL: [https://www.academia.edu/5958342/The\\_strategic\\_female\\_Gender\\_switching\\_and\\_player\\_behavior\\_in\\_online\\_games](https://www.academia.edu/5958342/The_strategic_female_Gender_switching_and_player_behavior_in_online_games) (дата обращения 20 июня 2019).
- Kennedy 2002 — *Kennedy H.W.* Lara Croft: Feminist icon or Cyberbimbo: On the limits of textual analysis [Электронный ресурс]. URL: <http://www.gamestudies.org/0202/kennedy> (дата обращения 19 июня 2019).
- MacCallum-Stewart 2009 — *MacCallum-Stewart E.* Real Boys Carry Girly Epics: Normalising Gender Bending in Online Games [Электронный ресурс]. URL: [https://www.academia.edu/211518/Real\\_Boys\\_Carry\\_Girly\\_Epics\\_Normalising\\_Gender\\_Bending\\_in\\_Online\\_Games](https://www.academia.edu/211518/Real_Boys_Carry_Girly_Epics_Normalising_Gender_Bending_in_Online_Games) (дата обращения 21 июля 2019).
- Osborne 2012 — *Osborne H.* Performing self, performing character: Exploring gender performativity in online role-playing games [Электронный ресурс]. URL: [https://www.academia.edu/34257987/Performing\\_self\\_performing\\_character\\_Exploring\\_gender\\_performativity\\_in\\_online\\_role-playing\\_games](https://www.academia.edu/34257987/Performing_self_performing_character_Exploring_gender_performativity_in_online_role-playing_games) (дата обращения 15 июня 2019).

### *References*

---

- Banks, J. (2014), "The strategic female: Gender switching and player behavior in online games" [Online]. available at: [https://www.academia.edu/5958342/The\\_strategic\\_games](https://www.academia.edu/5958342/The_strategic_games)



- female\_Gender\_switching\_and\_player\_behavior\_in\_online\_games (Accessed 20 June 2019).
- Kennedy, H.W. (2002), "Lara Croft: Feminist icon or Cyberbimbo: On the Limits of Textual Analysis" [Online], available at: <http://www.gamestudies.org/0202/kennedy> (Accessed 19 June 2019).
- MacCallum-Stewart, E. (2009) "Real Boys Carry Girly Epics: Normalising Gender Bending in Online Games" [Online]. available at: [https://www.academia.edu/211518/Real\\_Boys\\_Carry\\_Girly\\_Epics\\_Normalising\\_Gender\\_Bending\\_in\\_Online\\_Games](https://www.academia.edu/211518/Real_Boys_Carry_Girly_Epics_Normalising_Gender_Bending_in_Online_Games) (Accessed 21 July 2019).
- Osborne, H. (2012), "Performing self, performing character: Exploring gender performativity in online role-playing games" [Online]. available at: [https://www.academia.edu/34257987/Performing\\_self\\_performing\\_character\\_Exploring\\_gender\\_performativity\\_in\\_online\\_role-playing\\_games](https://www.academia.edu/34257987/Performing_self_performing_character_Exploring_gender_performativity_in_online_role-playing_games) (Accessed 15 June 2019).

### *Информация об авторе*

*Анастасия А. Родионова*, аспирант, Российский государственный гуманитарный университет, Москва, Россия; 125993, Россия, Москва, Миусская пл., д. 6; [ekendu@yandex.ru](mailto:ekendu@yandex.ru)

### *Information about the author*

*Anastasia A. Rodionova*, postgraduate student, Russian State University for the Humanities, Moscow, Russia; bld. 6, Miusskaya Square, Moscow, Russia, 125993; [ekendu@yandex.ru](mailto:ekendu@yandex.ru)