

Мотякина Юлия Игоревна

магистрант

ФГБОУ ВО «Российский государственный социальный университет»

г. Москва

**ВЛИЯНИЕ ОБРАЗОВ ГЕРОЕВ ВИДЕОИГРЫ НА ФОРМИРОВАНИЕ
СЕКСУАЛЬНЫХ ПРЕДПОЧТЕНИЙ И ПОВЕДЕНИЯ МОЛОДЕЖИ**

***Аннотация:** в последние годы видеоигры стали неотъемлемой частью жизни молодежи. Молодые люди проводят много времени за различными видами игр: от обычных мобильных до сложных с эффектом погружения. Поскольку игры становятся все более реалистичными и интерактивными, они все чаще содержат материалы откровенного сексуального содержания. Такое воздействие может оказать значительное влияние на формирование сексуальных установок и поведения среди молодежи. Автор рассматривает влияние игровых технологий на формирование сексуальных предпочтений и моделей поведения среди молодежи. Проанализированы существующие исследования и выявлены потенциальные риски и защитные факторы, связанные с воздействием контента откровенного сексуального содержания и чрезмерным использованием игр.*

***Ключевые слова:** виртуальная реальность, видеоигры, сексуальные предпочтения, сексуальное поведение, игровые технологии, молодежь, эмоциональная регуляция.*

Компьютерные игры в разной степени оказывают воздействие на человека. В первую очередь это зависит от типа компьютерной игры. В целом классификация видеоигр может быть представлена следующим образом.

Ролевые видеоигры (Role Playing Game – RPG) – это игры, в которых человек принимает на себя роль виртуального персонажа в самых различных контекстах.

Неролевые видеоигры: к ним можно отнести логические игры (шахматы и др.), игры на скорость реакции (OSU), на сообразительность (развлекательные аналоги теста IQ), игры – имитаторы игровых автоматов, танцевальные и музыкальные игры (Guitar Hero) и т. д.

Аркадные видеоигры – компьютерные игры с нарочито примитивным игровым процессом. К ним относятся: файтинги (fighting) – Mortal Kombat X; некоторые стрелялки (shooter) – Doom 4; гонки (racing) – Need for Speed Edge, а также различные игры для телефонов и планшетов.

Стратегии – игры, в которых игрок управляет отдельными отрядами, армиями или целыми народами. Для достижения успеха от игрока требуется выработать и применить определенную стратегию и тактику. Существуют походовые, или пошаговые, стратегии (Turn-Based Strategy – TBS) и стратегии, в которых игрок управляет отрядами или армиями в реальном времени (Real Time Strategy – RTS). Стратегии также имеют многопользовательский или одиночный режимы.

Симуляторы – это игры, позволяющие управлять каким-либо процессом из жизни. Как правило, это симуляция управления средством передвижения. Отличительной особенностью этого жанра является максимальная реалистичность и правдоподобность происходящего, зачастую в ущерб играбельности.

Инди-игры – это довольно простые видеоигры, созданные, как правило, маленькой студией, состоящей из одного, максимум трех человек. Их популярность обеспечивается при помощи скорости доступа и уникальности идей (The Path, Papers, Please, Flappy Bird, Minecraft, Five Nights at Freddy's и т. д.).

В приведенной классификации российские исследователи особое внимание обращают на игры жанра RPG как наиболее интенсивно влияющие на психику человека и способные вызывать наиболее тяжелое привыкание [1]. Это связано с особенностями данного жанра видеоигр, которые делают их наиболее опасными для подростков и молодых людей.

В России словосочетание «ролевые игры» и понятие «ролевик» относятся в первую очередь к ролевым играм живого действия (которые исторически появились раньше остальных типов РИ на постсоветском пространстве), тогда как на Западе role-playing games означают в первую очередь словесные игры, которые появились с выходом первого в своем роде сборника правил Dungeons and Dragons (D'n'D) в 1973 г. Громоздкое для русского уха и редко употребляемое словосочетание «ролевые игры живого действия» (РИЖД) обозначается в

английском изящной аббревиатурой *larp*, которая уже давно стала существительным (а игрок, соответственно, называется *larp*er, в отличие от *roleplayer* а, который играет в словесные или компьютерные РИ) [3].

Предмет этой работы Браун определяет в главе 1 следующим образом:

- ЭРИ (эротическая ролевая игра) возникает как эпизод в потоке более общей ролевой игры, не имеющей исключительной сексуальной направленности;

ЭРИ должна быть адекватно встроена в нарратив и быть логичной для персонажей (в отличие от, к примеру, БДСМ или собственно сексуальной ролевой игры с переодеванием в «медсестру», «полицейского» и проч., направленной только на эротический контекст);

– главной целью ЭРИ не является сексуальное возбуждение и удовлетворение игроков (в отличие от виртуального секса);

– ЭРИ не подразумевает никакого тактильного контакта между игроками (в отличие от некоторых способов моделирования сексуальных действий в ролевых играх живого действия, например, в *Ars Amandi*, где секс персонажей изображается поглаживанием рук игрока-партнера) [2].

Соотношение внешнего вида персонажей и качества игрового нарратива сохраняется в сфере игр и сейчас, разработчики игр, в случае слабости сюжета стараются сделать персонажей, прежде всего женщин визуально более привлекательными.

Сюда можно отнести практически все эротические видеоигры, хентай-игры, а также некоторые «классические» сюжетные игры, например, «NeedforSpeed» (стоит сказать, что данная игра эксплуатирует устойчивые стереотипы о мужской конкурентной сущности и женщине, вдохновляющей мужчину на подвиги) [4].

Компьютер уже давно стал неотъемлемой частью жизни современного человека. И если раньше это устройство использовали только в рабочих целях, то сейчас оно стало настоящим порталом в виртуальный мир, полный разнообразных развлечений.

Традиционно видеоигры были ориентированы на мужскую аудиторию, и большинство игровых жанров (таких как шутеры, спортивные симуляторы и

стратегии) и персонажей были созданы с учетом предполагаемых интересов мужчин [6].

Сексуализация женщин в видеоиграх может оказывать влияние на мужчин несколькими способами. Во-первых, постоянное представление женских персонажей в видеоиграх в откровенных или сексуально вызывающих нарядах может формировать у мужчин определенные стереотипы и ожидания по поводу внешности и поведения женщин в реальной жизни.

Это также может способствовать формированию объективации женщин, когда они рассматриваются скорее, как объекты сексуального влечения, чем как личности. Такие представления могут отразиться на отношениях между полами в реальной жизни, а также на самооценке женщин.

Однако следует отметить, что влияние сексуализации женщин в видеоиграх не является однозначным. Некоторые исследования указывают на то, что это может приводить к усилению сексуальных стереотипов, тогда как другие исследования не обнаруживают прямого влияния на поведение мужчин в реальной жизни.

Женские персонажи в играх представлены как сексуальные объекты, а не как полноценные личности, что влияет на гендерные восприятия и отношения.

Сексуализация женского тела может стать условием увеличения насилия против женщин в реальной жизни. Одно дело, если речь идет об уже сформированном сознании взрослого человека, а другое, когда стереотипы формируются у подростков, являющихся частыми любителями видеоигр.

Например, игры серии Grand Theft Auto содержат в себе механику, позволяющую персонажу игрока заниматься сексом с секс-работницей и получить от этого бонус к здоровью, но игрок по своему выбору может пойти дальше, а именно осуществить убийство и забрать оплаченные деньги. Также существует возможность пройти миссию сутенера в GTA: San Andreas, где нужно развозить секс-работниц по игровому городу клиентам, по завершению которых у игрока будет возможность при получении сексуальных услуг не платить деньги секс-работницам, а наоборот получать от них деньги за соитие. Такого рода механика

игры может истолковываться как поощрение и награда игрока за такие действия, делая их совершенно нормальными в глазах молодых людей [5].

В 2023 году вышла видеоигра Atomic Heart. Она вызвала много дискуссий, и одним из самых ярких стало обсуждение внешности двух второстепенных героинь: роботов-близняшек Правой илевой. Зашкаливающий уровень их сексуализации было весьма трудно не заметить. Эта деталь пробудила старую боль, связанную с объективацией женщин в видеоиграх.

Заключение

В контексте видеоигр и сексуализации персонажей в них важно отметить, что видеоигры, подобно другим формам развлечений и медиа, могут оказывать влияние на восприятие и предпочтения молодежи. Существует доказательство того, что изображение персонажей в видеоиграх, особенно их сексуализация, может влиять на представления о том, что считается привлекательным или желанным.

Однако следует также отметить, что сексуализация персонажей в видеоиграх не является единственным или основным фактором, влияющим на сексуальные предпочтения молодежи. Сексуальные предпочтения формируются под воздействием множества факторов, включая семейные ценности, образование, культурные и социальные влияния.

Более того, важно осознавать, что игры, как и другие формы развлечений, могут быть разнообразными и предлагать различные образы и представления о сексуальности. Разработчики видеоигр имеют возможность создавать персонажей и сюжеты, которые способствуют более разнообразному и инклюзивному представлению о сексуальности и гендерной идентичности.

Итак, хотя видеоигры могут оказывать влияние на представления о сексуальности у молодежи, это является лишь одним из множества факторов, и важно продолжать обсуждать эту тему с учетом широкого спектра влияний на формирование предпочтений и ценностей.

Список литературы

1. Иванов М.С. Влияние ролевых компьютерных игр на формирование психологической зависимости человека от компьютера / М.С. Иванов // Психология зависимости: хрестоматия. – Минск, 2004. – С. 152–175.
2. Ольга В.В. [рецензия н статью] Ashley M. L. Brown. Sexuality in Role-Playing Games. N.Y.; L.: Routledge, 2015. 148 p. / В.В. Ольга // Антропологический форум. – 2016. – №30. – С. 270–280.
3. Романова Е.А. Психологическое влияние компьютерных и консольных видеоигр на молодежь / Е.А. Романова, С.Б. Шубин // Системная психология и социология. – 2017. – №1 (21). – С. 57–66.
4. Самойлова Е.О. Эволюция женских образов в современных видеоиграх / Е.О. Самойлова // Архонт. – 2022. – №4. – С. 62–65. – EDN FJWAWQ
5. Середа Е.А. Передача реалий вымышленного мира при переводе видеоигр в жанре интерактивного кино / Е.А. Середа, Е.В. Олейник // Ученые записки Санкт-Петербургского университета технологий управления и экономики. – 2022. – №1 (77). – С. 46–57. – DOI 10.35854/2541-8106-2022-1-46-57. – EDN XBTQZA
6. Тимофеева О.А. На пороге метавселенной: уроки и опыт видеоигр для новой среды / О.А. Тимофеева, Н.А. Кушкин // Litera. – 2023. – №9. – С. 76–83.