

УДК 316.77:004.738.5:305-055.2
DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/98-2-25>

Руслана ТКАЧЕНКО,
orcid.org/0000-0002-9107-9804
кандидат мистецтвознавства,
доцент кафедри культурології та філософії культури
Інституту гуманітарних наук Національного університету «Одеська політехніка»
(Одеса, Україна) ruslana.tkachenko@gmail.com

Марія АНТОНОВИЧ-НОВІКОВА,
orcid.org/0009-0000-7003-3420
студентка V курсу
Навчально-наукового інституту дистанційної та заочної освіти
Національного університету «Одеська політехніка»
(Одеса, Україна) maria.a.antonovich@gmail.com

ТРАНСФОРМАЦІЯ ЖІНОЧИХ ОБРАЗІВ У ЦИФРОВОМУ ПРОСТОРИ СУЧАСНОЇ КУЛЬТУРИ

Стаття присвячена аналізу еволюції репрезентації жіночих персонажів у масовій культурі з акцентом на відеоігри як значущий компонент сучасної індустрії розваг. У роботі розглядається закономірність трансформації жіночих образів у відеоіграх у контексті мінливих соціокультурних запитів в період з 1980-х років до нашого часу.

Авторами простежується хронологічна зміна домінуючих архетипів героїнь у культурі. Популярність архетипу «дівчата в біді» у відеоіграх 1980-х років була тісно пов'язана не лише з технічними обмеженнями, а й із соціокультурним контекстом того часу. Ідеальні жіночі персонажі виступали в ролі пасивних об'єктів і позбавлених суб'єктності цілей, які слугували лише інструментом для мотивації головного героя-чоловіка.

Популярність незалежних, дотепних та професійно компетентних героїнь 1990-х зумовлена збігом геополітичного спокою на Заході, розквітом поп-фемінізму та появою нових технологічних можливостей. Із початком 2000-х років під впливом початку війни з тероризмом масова культура змістилася в бік похмурішої, прагматичнішої та дорослішої естетики. Це породило парадоксальний архетип «суворої воїтельки» з рисами «*femme fatale*». Ці героїні мали фізичну силу та агресивну поведінку, порівнянну з чоловічими персонажами, проте залишалися сексуально привабливими.

Починаючи з 2010-х років, масова культура увійшла в епоху «гуманізації», зумовлену зростанням втоми від насильства та впливом глобальних рухів за інклюзивність і рівність. У цей період відбулася масштабна деконструкція класичних жіночих архетипів: на зміну зовнішній привабливості приходять внутрішня складність та психологічна глибина. «Культурна героїня» у відеоіграх може бути водночас уразлива й морально сильна. Сучасний етап характеризується переосмисленням жінки як активного творця власного життя, що відображає запит суспільства на автентичність та визнання багатогранності жіночого досвіду.

У статті обґрунтовується теза про те, що відеоігри виступають дзеркалом суспільних трансформацій, відображаючи перехід від жорстких гендерних ролей до більш різнобічних, інклюзивних та психологічно глибоких моделей репрезентації жінок.

Ключові слова: відеоігри, цифрова культура, жіночі образи, гендерна репрезентація, ігрова індустрія, еволюція образу, масова культура, архетипи, культурна героїня.

Ruslana TKACHENKO,

orcid.org/0000-0002-9107-9804

Candidate of Art History,

Associate Professor at the Department of Cultural Studies and Philosophy of Culture

Institute of Humanities of the National University "Odessa Polytechnic"

(Odessa, Ukraine) ruslana.tkachenko@gmail.com

Mariia ANTONOVYCH-NOVIKOVA,

orcid.org/0009-0000-7003-3420

5th-year student

Institute of Distance and Correspondence Education of the National University "Odessa Polytechnic"

(Odessa, Ukraine) maria.a.antonovich@gmail.com

THE TRANSFORMATION OF FEMALE REPRESENTATIONS IN THE DIGITAL SPACE OF CONTEMPORARY CULTURE

The article is devoted to analyzing the evolution of female character representations in contemporary culture, with a specific focus on video games as a significant component of the modern entertainment industry. The study examines the patterns of transformation in female imagery within the context of changing socio-cultural demands from the 1980s to the present day.

The authors trace the chronological shift of dominant cultural archetypes of heroines. The popularity of the «damsel in distress» archetype in 1980s video games was closely linked not only to technical limitations but also to the socio-cultural context of the time. Ideal female characters served as passive objects and targets devoid of agency, functioning merely as tools to motivate the male protagonist.

The rise of independent, witty, and professionally competent heroines in the 1990s was driven by the coincidence of geopolitical stability in the West, the rise of pop-feminism, and the emergence of new technological capabilities. Starting in the early 2000s, influenced by the onset of the War on Terror, popular culture shifted toward a darker, more pragmatic, and mature aesthetic. This gave rise to the paradoxical archetype of the «gritty warrior» with «femme fatale» traits. These heroines possessed physical strength and aggressive behavior comparable to male characters, yet remained sexually attractive.

Starting in the 2010s, mass culture entered the era of «humanization», driven by growing fatigue with violence and the influence of global movements for inclusivity and equality. During this period, a large-scale deconstruction of classic female archetypes occurred, replacing external appeal with a focus on internal complexity and psychological depth. The «cultural heroine» in video games is portrayed as both vulnerable and morally resilient. The modern stage is characterized by the reimagining of the woman as an active creator of her own life, reflecting society's demand for authenticity and the recognition of the multifaceted nature of the female experience.

The article substantiates the thesis that video games act as a mirror of social transformations, reflecting the transition from rigid gender roles to more versatile, inclusive, and psychologically deep models of female representation.

Key words: *video games, digital culture, female characters, gender representation, game industry, character evolution, mass culture, archetypes, cultural heroine.*

Постановка проблеми. Проблематика гендерної репрезентації є ключовою для розуміння глибоких культурних та соціальних процесів у суспільстві. Трансформація героїнь (від дів у біді 1980-х до гіперсексуалізованих саркастичних воїтельок 2000-х, а потім до психологічно глибоких та вразливих персонажів сьогодення) маркує перехід до нового етапу розвитку масової культури та відхід від жорстких гендерних ролей минулого на користь більш різноманітних та інклюзивних моделей репрезентації жінок сучасності.

Актуальність дослідження зумовлена тим, що сьогодні індустрія відеоігор є важливою частиною масової культури, здатною впливати на культурні та соціальні зміни в суспільстві, активно формувати та спрямовувати їхню трансформацію.

Відеоігри більше не є виключно нішевим хобі для молодих чоловіків, а виступають важливим інструментом для осмислення сучасної реальності, своєрідним віддзеркаленням поточних культурних цінностей суспільства.

Аналіз досліджень. Щоб зрозуміти, чому саме відеоігри стали визначальним культурним медіумом нашого часу, затьмаривши навіть кіноіндустрію як за економічними масштабами, так і за культурним впливом, необхідно звернутися до праці, що передує самим цифровим технологіям: «Homo ludens».

Й. Гейзінга у своїй праці «Homo ludens», яка вперше розглядає феномен гри як культурно-історичну універсалію, висунув ідею, що гра є давнішою за культуру, і сама культура має ігрову

природу. Процес гри, за Гейзингою, охоплює всю суспільну та культурну людську діяльність. Незважаючи на те, що основні характеристики феномену гри, описані Гейзингою, залишаються актуальними, технології не лише змінили сам феномен, а й те, як люди грають. Поява персональних комп'ютерів призвела не лише до трансформації всіх видів ігор, а й до появи нових типів. Відеоігри практично витіснили всі інші форми ігор або замінили їх власними аналогами. (Відеоігри та еволюція «людини, що грає»)

У своїй праці «Розуміння медіа» (1964) Маршалл Маклюен аналізує ігри як специфічний канал масової комунікації. Дослідник відносить їх до форм «народного мистецтва», що виникають як колективна соціальна реакція на культурні виклики часу. Таким чином, ігри слугують для соціальних груп інструментом адаптації до повсякденних реалій. (McLuhan, 1964: 254)

Першою фундаментальною теоретичною працею, присвяченою саме відеоіграм, стала видана у 1984 році книга Кріса Кроуфорда «The Art of Computer Game Design». У ній представлені основні елементи ігрового дизайну та класифікація відеоігор. Ця праця є першою спробою окреслити відеоігри як повноцінний предмет дослідження. За словами Кроуфорда, «комп'ютерні ігри утворюють нову і тому ще слабо розвинену форму мистецтва, перспективну як для дизайнерів, так і для гравців». (Crawford, 1984: 11)

Мета дослідження. Мета статті полягає в аналізі того, як репрезентація жіночих персонажів у відеоіграх еволюціонує протягом десятиліть, виступаючи прямою реакцією на мінливі культурні потреби та тривоги суспільства, а також поточний соціокультурний клімат періоду.

Виклад основного матеріалу. Індустрія відеоігор є динамічною культурною сферою, що стрімко розвивається. Статистичні дані свідчать, що у відеоігри грає дедалі більше людей незалежно від статі, віку, релігії чи рівня освіти. Багато аспектів соціальної реальності дедалі частіше осмислюються крізь призму відеоігор. Посилення репрезентації жінок у масовій культурі загалом, і у відеоіграх зокрема, відображає ширші соціокультурні трансформації. (Ткач, 2021: 63)

Традиційно відеоігри сприймалися як гендерно марковане хобі, у якому домінували чоловіки. Попри те, що дані свідчать про майже рівний гендерний розподіл серед гравців зараз, у минулому жінок нерідко ігнорували або знецінювали як з боку чоловічої частини ігрової спільноти, так і з боку самої індустрії.

Домінантним культурним героєм на Заході 1980-х років був гіпермаскулінний персонаж бойовиків – він був незалежним, фізично розвиненим і часто діяв поза правилами, щоб домогтися справедливості. Масова культура створила його, ґрунтуючись не стільки на реалізмі, скільки на тому, що було потрібне суспільству для заспокоєння колективних тривог після війни у В'єтнамі, втоми від економічної стагнації та страху через новий виток холодної війни. На противагу цьому, ідеальна героїня 1980-х переважно поставала в ролі пасивної «дівки в біді» або романтичного інтересу. Не дивлячись на успіхи фемінізму другої половини 70-х, внаслідок консервативного розвороту у 80-х медіа повернулося до просування «традиційних» гендерних ролей.

Ці культурні установки періоду перейшли і в перші відеоігри. Оскільки їхні сюжети мали бути вкрай простими через технічні обмеження, розробники значною мірою поклалися на усталені, легко впізнавані архетипи, щоб миттєво донести до гравця суть того, що відбувається. Викрадена жінка давала зрозумілу причину для гравця рухатися вперед та битися з ворогами.

Наприклад, у Super Mario Bros. (1985) головний герой Маріо – це «армія з однієї людини», який має самотужки подолати імперію зла та врятувати чарівне королівство. Роль у сюжеті єдиного жіночого персонажа, принцеси Піч, полягає в тому, щоб бути бранкою в замку та очікувати на порятунок. (Puro, 2016: 16)

Оскільки розробники не могли відобразити деталізовані моделі персонажів, їм доводилося покладатися на спрощені візуальні стереотипи для передачі гендеру. Герой-чоловік визначався масивністю, величезною зброєю та орієнтованими на дію позами. Жіночий персонаж часто визначався рожевим кольором або довгим волоссям.

1990-ті були періодом відносного миру та економічного процвітання на Заході, проте це супроводжувалося зростаючим цинізмом щодо урядів і страхом, що технології починають контролювати людське життя. Тому культурний запит змістився в бік «цинічного аутсайдера» або «технічно підкованої людини». Персонажі, які ідеально відображали цей запит – Нео з «Матриці» (1999) або Фокс Малдер із «Цілком таємно» (1993-2018). На відміну від своїх попередників, визначальними рисами цих героїв стали не фізична сила, а інтелект, технічні навички та глибокий скептицизм щодо влади.

Водночас з цим руйнується образ «дівки в біді» як основної жіночої ролі в масовій культурі. Професійні успіхи жінок у політиці та бізнесі сфор-

мували запит на героїнь, чия компетентність і самостійність відповідали б реаліям часу. Якщо фемінізм 70-х років був зосереджений на юридичній рівності, то у 90-х він був орієнтований на індивідуалізм і повернення жіночої ідентичності. Відкидалася ідея про те, що жінка має поводитися як чоловік, щоб бути сильною. Так з'явився новий ідеал 90-х: героїні на кшталт Баффі з «Баффі – переможниці вампірів» (1997) або Трініті з «Матриці» (1999), які поєднували незалежність із гострим розумом, при цьому залишаючись жіночними. Культурний попит на «круту героїню» був настільки великим, що це дозволило й ігровій індустрії ризикнути та зробити ставку на жіночого персонажа.

Гра Tomb Raider (1996) стала першим високобюджетним проектом із жіночим протагоністом. Головна героїня – Лара Крофт – стала однією з найкультовіших жіночих постатей в історії відеоігор, зруйнувавши традиційні стереотипи щодо ролі жінок в іграх. (Kondrat, 2015: 172) Її персонаж відображав ідеал десятиліття – вона була сміливою, високоосвіченою і не потребувала ні напарника-чоловіка, ні «порятунку» для досягнення своїх цілей.

Важливо зазначити, що не дивлячись на зростаючий попит серед жінок, основною цільовою аудиторією комп'ютерних ігор залишалися чоловіки, тому дизайн і маркетингове просування ігор все ще сильно спиралася на «чоловічий погляд», фокусуючись на гіперсексуалізації, щоб гарантовано залучити сталу аудиторію.

Внаслідок подій 11 вересня, загрозу тероризму та подальшу фінансову кризу у 2000-них відбулася радикальна зміна настроїв у масовій культурі – суспільство охопило глибоке почуття вразливості, параної та морального розгублення. У культурі виник запит на героя, готового «забруднити руки», – так з'явився «суворий антигерой»: травмований, жорстокий захисник. Відповідно до цього змінився і запит на героїню – вона стала холодною, емоційно відстороненою і вкрай смертоносною, зберігаючи при цьому сексуальну привабливість *femme fatale* (зокрема Селін з кінострічки «Інший світ» (2003)). Так виник парадокс: індустрія розваг поєднала культурний та комерційний запити, задовольнивши суспільний попит на сильних, автономних героїнь і водночас «одягнувши» їх у провокаційне вбрання – латекс та корсети.

Наприклад, Рейн з BloodRayne (2002), яка стала квінтесенцією епохи – жорстока асасин-напів-вампір, що б'ється на підборах і в корсеті. Протагоністка Bayonetta (2009) – відьма Байонетта –

відома своєю вкрай провокаційною зовнішністю. Кожна її атака завершується модельною позою або вочевидь еротизованим танцювальним рухом. При цьому вона втілює образ самодостатньої героїні, яка розв'язує проблеми власноруч, не потребуючи допомоги чи порятунку.

2010-ті стали епохою глибокого емоційного переосмислення. Нове покоління побачило довгострокові, виснажливі наслідки воєн, що розпочалися у 2000-х. Суспільство було стомлене конфліктами й глибоко занепокоєне психологічною ціною хронічного насильства. Виник запит на персонажів, які відчувають, плачуть і стикаються з емоційними наслідками своїх дій – наприклад, Катніс Евердін зі стрічки «Голодні ігри» (2012). З початком четвертої хвилі фемінізму та руху #MeToo суспільний запит змістився в бік людяності – протагоністкам дозволили бути вразливими та справжніми. Дизайн персонажів остаточно відмовився від незручних підборів і корсетів на користь реалістичного одягу. Фокус змістився на різноманіття та інклюзивність, героїні стали більш різноманітними за етносом та тілобудовою. (De la Torre Sierra, Guichot-Reina, 2024: 552)

Перезапуск серії Tomb Raider (2013) докорінно змінив концепцію Лари Крофт, додавши до її образу психологічну глибину. На протязі гри демонструється її вразливість і початкова безпорадність, а також процес особистісного становлення. Вона, як і звичайна людина, відчуває страх перед невідомим, але водночас залишається сильною та витривалою. Її культові короткі шорти змінилися на практичні штани-карго та черевики. (Malik, Nauyar, Sarlat, 2014: 80)

Образ Елой – мисливиці та шукачки пригод у постапокаліптичному світі – з Horizon Zero Dawn (2017) значною мірою наближений до реалістичних жіночих тіл: текстура шкіри виглядає природно та правдоподібно, відсутнє навмисне акцентування на фігурі. У грі Елой демонструє потужні бойові та лідерські якості, уособлюючи мужність, мудрість і незалежність.

Культурні настрої у 2020-х знову змінилися. Якщо 2010-ті були присвячені подоланню травми, то наразі 2020-ті визначаються виснаженням від пандемії COVID-19, екстремальним економічним вигоранням та постійним цифровим перевантаженням. Суспільний запит змістився до образу героїні, яка втілює стійкість у буденності. Це персонаж, що обирає захист власної родини та пошук радості в дрібницях замість гонитви за ідеалом, зберігаючи доброту попри цинізм навколишнього світу.

Головна героїня Life is Strange: True Colors (2021) Алекс Чень докорінно переосмислила уяв-

лення про суперсилу. Її дар – здатність бачити та відчувати чужі емоції. Гра утверджує емпатію як вищу форму сили, остаточно відмовляючись від насильства як єдиного засобу впливу.

Виходячи з цього можна зробити такі висновки:

1. Трансформація жіночих образів у відеоіграх є не просто зміною візуальних трендів чи наслідком технологічного прогресу, а прямим відображенням глибоких соціокультурних та психологічних трансформацій суспільства.

2. Сучасний дизайн персонажів орієнтований на реалістичність і практичність, що маркує перехід від сприйняття жінки в масовій культурі як об'єкта до сприйняття її як повноцінного суб'єкта з унікальним внутрішнім світом та історією.

3. Спостерігається процес «гуманізації» персонажів, що свідчить про зміщення пріоритетів із зовнішньої атрибутики на внутрішню складність та здатність транслювати емоції.

4. Орієнтація до різноманіття в репрезентації жіночих образів є свідченням розвитку відеоігрової індустрії. Перехід до більш реалістичних та багатогранних образів свідчить про прагнення до створення універсальної художньої мови, зрозумілої глобальному та неоднорідному суспільству.

Таким чином, трансформація жіночих образів у цифровому просторі – це індикатор культурних та психологічних змін в суспільстві, яке поступово відмовляється від стереотипів та звичних архетипів на користь рівності.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Відеоігри та еволюція «людини, що грає». *Huxley* : веб-сайт. URL: <https://huxley.media/videoigri-ta-evoljucija-ljudini-shho-graie/> (дата звернення: 02.04.2026).
2. Йоган Гейзинга: філософія гри. *Києво-Могилянська Бізнес-Школа* : веб-сайт. URL: <https://kmb.s.ua/ua/article/yohan-heizynha-filosofia-hry> (дата звернення: 02.04.2026).
3. Малюк Є. О. Відеогра як феномен сучасної медіакультури : дис. на здобуття наук. ступеня канд. культурології : 26.00.01. Київ, 2021. 212 с. DOI: 10.13140/RG.2.2.10083.84002 (дата звернення: 02.04.2026).
4. Трач Ю. В. Комп'ютерні ігри як складова культури та предмет культурологічного дослідження. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв* : наук. журнал. 2021. Вип. 2. С. 61-64. DOI: 10.32461/2226-3209.2.2021.239932 (дата звернення: 02.04.2026).
5. Чікарькова М. Ю. Комп'ютерні ігри у соціокультурному дискурсі. *Вісник Маріупольського державного університету. Серія : Філософія, культурологія, соціологія*. 2018. Вип. 15. С. 87-95. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Vmdu_fks_2018_15_13 (дата звернення: 02.04.2026).
6. Behm-Morawitz Elizabeth, Mastro Dana. The Effects of the Sexualization of Female Video Game Characters on Gender Stereotyping and Female Self-Concept. *Sex Roles*. 2009. Vol. 61. P. 808-823. DOI: 10.1007/s11199-009-9683-8 (дата звернення: 02.04.2026).
7. Bogost Ian. *Persuasive games: the expressive power of videogames*. Cambridge, Massachusetts and London: The MIT Press, 2007. 464 p. DOI: 10.7551/mitpress/5334.001.0001 (дата звернення: 02.04.2026).
8. Crawford Chris. *The Art of Computer Game Design*. California : McGraw-Hill Osborne, 1984. 120 p. URL: <https://dn721507.ca.archive.org/0/items/artofcomputergam00chri/artofcomputergam00chri.pdf> (дата звернення: 02.04.2026).
9. De la Torre Sierra Ana Maria, Guichot-Reina Virginia. Women in Video Games: An Analysis of the Biased Representation of Female Characters in Current Video Games. *Sexuality & Culture*. 2025. Vol. 29. P. 532-560. DOI: 10.1007/s12119-024-10286-0 (дата звернення: 02.04.2026).
10. Huizinga Johan. *Homo Ludens : a study of the play element in culture*. London: Routledge & Kegan Paul, 1949. 226 p. URL: https://radioparasita.org/sites/default/files/Gong/052013/johan_huizinga_homo_ludens_1949_pdf_17266.pdf (дата звернення: 02.04.2026).
11. Kondrat Xeniya. Gender and video games: How is female gender generally represented in various genres of video games? *Journal Of Comparative Research In Anthropology And Sociology*. 2015. Vol. 6, №. 1. P. 171-193. URL: <https://scispace.com/pdf/gender-and-video-games-how-is-female-gender-generally-luhe80mhuk.pdf> (дата звернення: 02.04.2026).
12. Liu Anqi. *Gender Representation in Video Games : masters theses for the degree of Master of Fine Arts in Information Design and Visualization*. Massachusetts, 2021. 82 p. DOI: 10.17760/D20335161 (дата звернення: 02.04.2026).
13. Malik Angad Singh, Nayyar Aparna, Sarlat Garance, Ben Saïd Louisa. *The gender equality quest in video games*. Paris : The United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization, 2014. 155 p. DOI: 10.54678/VLAG4964 (дата звернення: 02.04.2026).
14. McLuhan Marshall. *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York : McGraw-Hill Book Company, 1964. 396 p. URL: <https://designopendata.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/05/understanding-media-mcluhan.pdf> (дата звернення: 02.04.2026).
15. Muriel Daniel, Crawford Garry. *Video Games as Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*. London : Routledge, 2018. 208 p. DOI: 10.4324/9781315622743 (дата звернення: 02.04.2026).
16. Near Christopher E. Selling Gender: Associations of Box Art Representation of Female Characters With Sales for Teen- and Mature-rated Video Games. *Sex Roles*. 2013. Vol. 68. P. 252-269. DOI: 10.1007/s11199-012-0231-6 (дата звернення: 02.04.2026).

17. Perreault Mimi, Perreault Gregory, Suarez Andrea. What Does it Mean to be a Female Character in “Indie” Game Storytelling? Narrative Framing and Humanization in Independently Developed Video Games. *Games & Culture*. 2021. Vol. 17, №. 2. P. 244-261. DOI: 10.1177/15554120211026279 (дата звернення: 02.04.2026).
18. Puro Juho Matias. Female Characters in Video Games: Representation and Character Types : bachelor’s thesis for the degree in Media and Arts. Tampere, 2016. 55 p. URL: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/113046/Puro_Juho_Matias.pdf (дата звернення: 02.04.2026).

REFERENCES

1. Videoihry ta evoliutsiia «liudyny, shcho hraie». (2025). [Video games and «man the player»]. Retrieved from: <https://huxley.media/videoigri-ta-evoljucija-ljudini-shho-graie/> [in Ukrainian].
2. Yohan Heizynha: filosofii hry. (2017) [Johan Huizinga: Philosophy of Play]. Retrieved from: <https://kmbs.ua/ua/article/yohan-heizynha-filosofii-hry> [in Ukrainian].
3. Maliuk Ye. O. (2021) Videohra yak fenomen suchasnoi mediakultury. [Video game as a phenomenon of modern media culture]. PhD diss. Kyiv : KNUCA. 212. DOI: 10.13140/RG.2.2.10083.84002 [in Ukrainian].
4. Trach Yu. V. (2021) Kompiuterni ihry yak skladova kultury ta predmet kulturolohichnoho doslidzhennia. [Computer games as a component of culture and a subject of cultural research] *Visnyk Natsionalnoi akademii kerivnykh kadrov kultury i mystetstv : nauk. zhurnal*, 2. 61-64. DOI: 10.32461/2226-3209.2.2021.239932
5. Chikarkova M. Yu. (2018) Kompiuterni ihry u sotsiokulturnomu dyskursi. [Computer Games in the Socio-Cultural Discourse] *Visnyk Mariupolskoho derzhavnoho universytetu. Seriiia : Filosofii, kulturolohiia, sotsiolohiia*, 15. 87-95. Retrieved from: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Vmdu_fks_2018_15_13 [in Ukrainian].
6. Behm-Morawitz Elizabeth, Mastro Dana. (2009) The Effects of the Sexualization of Female Video Game Characters on Gender Stereotyping and Female Self-Concept. *Sex Roles*, 61. 808-823. DOI: 10.1007/s11199-009-9683-8
7. Bogost Ian. (2007) *Persuasive games: the expressive power of videogames*. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts and London. 464. DOI: 10.7551/mitpress/5334.001.0001
8. Crawford Chris. (1984) *The Art of Computer Game Design*. McGraw-Hill Osborne, California. 120. Retrieved from: <https://dn721507.ca.archive.org/0/items/artofcomputergam00chri/artofcomputergam00chri.pdf>
9. De la Torre Sierra Ana Maria, Guichot-Reina Virginia. (2024) Women in Video Games: An Analysis of the Biased Representation of Female Characters in Current Video Games. *Sexuality & Culture*, 29. 532-560. DOI: 10.1007/s12119-024-10286-0
10. Huizinga Johan. (1949) *Homo Ludens : a study of the play element in culture*. Routledge & Kegan Paul, London. 226. Retrieved from: https://radioparasita.org/sites/default/files/Gong/052013/johan_huizinga_homo_ludens_1949_pdf_17266.pdf
11. Kondrat Xeniya. (2015) Gender and video games: How is female gender generally represented in various genres of video games? *Journal Of Comparative Research In Anthropology And Sociology*, 6(1). 171-193. Retrieved from: <https://scispace.com/pdf/gender-and-video-games-how-is-female-gender-generally-1uhe80mhuk.pdf>
12. Liu Anqi. (2019) *Gender Representation in Video Games*. Master’s theses. Massachusetts : Northeastern University. 82. DOI: 10.17760/D20335161
13. Malik Angad Singh, Nayyar Aparna, Sarlat Garance, Ben Saïd Louisa (2024) *The gender equality quest in video games*. The United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization, Paris. 155. DOI: 10.54678/VLAG4964
14. McLuhan Marshall. (1964) *Understanding Media: The Extensions of Man*. McGraw-Hill Book Company, New York. 396. Retrieved from: <https://designopendata.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/05/understanding-media-mcluhan.pdf>
15. Muriel Daniel, Crawford Garry. (2018) *Video Games as Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*. Routledge, London. 208. DOI: 10.4324/9781315622743
16. Near Christopher E. (2013) Selling Gender: Associations of Box Art Representation of Female Characters with Sales for Teen- and Mature-rated Video Games. *Sex Roles*, 68. 252–269. DOI: 10.1007/s11199-012-0231-6
17. Perreault Mimi, Perreault Gregory, Suarez Andrea. (2021) What Does it Mean to be a Female Character in “Indie” Game Storytelling? Narrative Framing and Humanization in Independently Developed Video Games. *Games & Culture*, 17(2). 244-261. DOI: 10.1177/15554120211026279
18. Puro Juho Matias. (2016) *Female Characters in Video Games: Representation and Character Types*. Bachelor’s thesis. Tampere : TAMK. 55. Retrieved from: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/113046/Puro_Juho_Matias.pdf

Дата першого надходження статті до видання: 03.04.2026

Дата прийняття статті до друку після рецензування: 05.05.2026

Дата публікації (оприлюднення) статті: 25.05.2026

Стаття поширюється на умовах
ліцензії відкритого доступу (CC BY 4.0)

