Трансформация маскулинности в видеоиграх 21 века

Научный руководитель – Лапин Даниил Андреевич

Михеев Роман Павлович

Студент (бакалавр)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет журналистики, Кафедра телевидения и радиовещания, Москва, Россия

E-mail: rohfi@bk.ru

Актуальность данного исследования обусловлена изменением представлений о «настоящем мужчине» в современном обществе. Во второй половине XX века отчетливо проявляется кризис маскулинности, который проявляется в расплывчатости и противоречивости традиционных требований к мужскому поведению, а также в невозможности современных мужчин соответствовать этим классическим стандартам. Эти изменения оказывают влияние на поведение и восприятие себя взрослыми мужчинами, а также изменяют процессы социализации мальчиков, вступающих во взрослую жизнь.

Таким образом, вопрос о том, как новые социокультурные условия формируют представления о мужественности, становится все более актуальным. Сложившаяся ситуация требует осмысленного подхода к пониманию современных ролей мужчин в обществе и их места в процессе воспитания будущих поколений. Необходимость изучения этих изменений имеет как научное, так и практическое значение, позволяя лучше адаптировать образовательные и воспитательные программы к новым реалиям.

Целью нашего исследования является попытка выделить ключевые критерии маскулинности на разных этапах развития человечества, а также, какое отражение эти критерии нашли в современной культуре, в особенности, в видеоиграх, как представителе новых медиа, и как уже сами игры формируют образ маскулинности сегодня.

Методом выступит анализ художественных произведений и научной литературы, посвященной маскулинности и ее современному состоянию, а также поиск аналогичных описываемым в этих произведениях черт в видеоиграх 21 века.