

Женские образы в видеоигре «Reverse: 1999»

Научный руководитель – Костикова Анна Анатольевна

Безвербная Екатерина Феликсовна

Студент (магистр)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Философский факультет, Кафедра философии языка и коммуникации, Москва, Россия

E-mail: bezverbnyak@mail.ru

Кейс игры «Reverse: 1999» демонстрирует, как конструирование женских персонажей может стать основой эффективной PR-стратегии. Объединяя два жанра: гача-RPG и визуальная новелла, – игра выстроила визуальную и нарративную систему, которая обеспечила ей аномально высокую долю женской аудитории – 70% в китайском сегменте Douyin.

Первый уровень стратегии – визуальный код. В отличие от мейнстримных проектов, где женские образы часто конструируются под «мужской взгляд», «Reverse: 1999» избегает гиперсексуализации. Героини одеты в костюмы, продиктованные логикой характера и эпохи: андрогинный костюм протагонистки Вертин, строгая униформа Сонетто, небрежная одежда пиратки Регулус. Эстетика смещена в сторону стилизации и индивидуальности, что позволяет женщинам-игрокам идентифицировать себя с персонажами без барьера объективации.

Триада «Вертин – Сонетто – Регулус» репрезентирует три модуса женской субъектности: эмпатичного медиатора, рационального интеллектуала и бунтаря. Для коммуникации игры это готовые точки входа в разные психографические сегменты. Каждая героиня привлекает свою аудиторию, вокруг каждой формируются кластеры фанатского творчества – фан-арты, косплей, мемы. Сообщество само тиражирует образы, превращая персонажей в самостоятельные медиа-единицы.

Второй уровень – нарративная глубина. Выход каждого нового персонажа сопровождается развернутой историей. Изольда – оперная певица, чья нестабильность связана с давлением социальных норм; Люси – одухотворенная паровая машина, ставящая вопросы о границах человеческого. Продается не «член команды с навыками», а образ и история, что смещает мотивацию игрока с прагматической на эмоциональную.

Третий уровень – отношения героинь с властными институтами. Персонажи по-разному встраиваются в структуры: лояльность, бунт, медиация. Это транслирует ценностные установки бренда: мир сложен, эмпатия и горизонтальные связи могут быть важнее институциональной лояльности.

Четвертый уровень – экономический контекст. Следуя логике Бодрийера, баннерную систему гача-игр можно интерпретировать как цифровую витрину, где объект включен в систему дифференциальных ценностей. Уникальность «Reverse: 1999» в том, что витрина продает не тело, а архетип и историю. Потребление происходит через ожидание и изучение лора.

В итоге вокруг игры появляется пользовательский контент. Горизонтальные связи между героинями становятся основой для вирального контента в соцсетях, что работает как бесплатный PR.

Таким образом, кейс демонстрирует, что отказ от гиперсексуализации и углубленная нарративная проработка женских образов становятся не этическим выбором, а экономически эффективной PR-стратегией, позволяющей привлечь платежеспособную женскую аудиторию, сформировать устойчивое комьюнити и выстроить бренд через уникальную эстетику и ценности.

Источники и литература

- 1) Бергер Д. Искусство видеть. — СПб.: Клаудберри, 2012. — 184 с.
- 2) Бодрийяр Ж. Общество потребления. Его мифы и структуры. — М, Культурная революция, Республика, 2006. — 269 с.
- 3) Бойкова С. А., Корнева А. А. Исследование эффективности дизайна в гейм-индустрии на примере игр компании hooververse // Бизнес и дизайн ревю. 2024. №4 (36). — Режим доступа (URL): <https://cyberleninka.ru/article/n/issledovanie-effektivnosti-dizayna-v-geym-industrii-na-primere-igr-kompanii-hooververse> (дата обращения: 01.02.2026).
- 4) Бондаренко В. А., Попов М. В. Исследование спроса потенциальных потребителей виртуальных благ и игрового контента // Практический маркетинг. 2017. №3 (241). — Режим доступа (URL): <https://cyberleninka.ru/article/n/issledovanie-sprosa-potentsialnyh-potrebiteley-virtualnyh-blag-i-igrovogo-kontenta> (дата обращения: 12.12.2025).
- 5) Галанина Е. В. Гендерные исследования видеоигр // Вестн. Том. гос. ун-та. Культурология и искусствоведение. 2023. №52. — Режим доступа (URL): <https://cyberleninka.ru/article/n/gendernye-issledovaniya-videoigr> (дата обращения: 28.01.2026).
- 6) Галанина Е. В., Акчелов Е. О. A potentia ad actum: виртуальный мир видеоигры // Манускрипт. 2016. №12-3 (74). — Режим доступа (URL): <https://cyberleninka.ru/article/n/a-potentia-ad-actum-virtualnyu-mir-videoigry> (дата обращения: 01.02.2026).
- 7) Галанина Е. В., Батурич Д. А. Мифологические структуры в видеоиграх: архетипы // Вестн. Том. гос. ун-та. Культурология и искусствоведение. 2019. №36. — Режим доступа (URL): <https://cyberleninka.ru/article/n/mifologicheskie-struktury-v-videoigrah-arhetipy> (дата обращения: 10.02.2026).
- 8) Герасименко И. Е. «Мужской взгляд» и теория феминистского кино // Гуманитарные ведомости ТГПУ им. Л. Н. Толстого. 2017. №4 (24). — Режим доступа (URL): <https://cyberleninka.ru/article/n/muzhskoy-vzglyad-i-teoriya-feministskogo-kinno> (дата обращения: 12.12.2025).
- 9) Малви Л. Визуальное удовольствие и нарративный кинематограф // Антология гендерной теории: сборник / пер., сост. и комм. Е. И. Гаповой и А. Р. Усмановой. — Минск: Пропилеи, 2000. — С. 280-296.
- 10) Мышинский А. Л., Сысолятина Ю. С. Сленг в китайском интернете: как он формируется и как его изучать русским студентам-китаеведам // Лингвокультурология. 2024. №20. — Режим доступа (URL): <https://cyberleninka.ru/article/n/sleng-v-kitayskom-internete-kak-on-formiruetsya-i-kak-ego-izuchat-russkim-studentam-kitaevedam> (дата обращения: 28.01.2026).
- 11) Самойлова Е. О. Эволюция женских образов в современных видеоиграх // Архонт. 2022. №4. — Режим доступа (URL): <https://cyberleninka.ru/article/n/evolyutsiya-zhenskih-obrazov-v-sovremennyh-videoigrah> (дата обращения: 28.01.2026).
- 12) Шаев Ю. М. Репрезентация власти и гендерные образы в компьютерных играх: между сублимацией и созерцательностью // PolitBook. 2024. №2. — Режим доступа (URL): <https://cyberleninka.ru/article/n/reprezentatsiya-vlasti-i-gendernye-obrazy-v-kompyuternyh-igrah-mezhdu-sublimatsiey-i-sozertsatelnostyu> (дата обращения: 12.12.2025).
- 13) Шаев Ю. М. Топосы нарратива компьютерных игр и особенности репрезентации гендерных образов // Общество: философия, история, культура. 2023. №12. — Режим

доступа (URL): <https://cyberleninka.ru/article/n/toposy-narrativa-kompyuternyh-igr-i-osobennosti-reprezentatsii-gendernyh-obrazov> (дата обращения: 12.12.2025).

- 14) Соотношение полов среди игроков в гача-игры, основанное на количестве подписчиков официального аккаунта TikTok в Китае. — Режим доступа (URL): https://www.reddit.com/r/Reverse1999/comments/1qkk511/whyhow_does_reverse_1999_have_such_a_high_female/?tl=ru (дата обращения: 12.12.2025).