

**МОВЛЕННЄВА ХАРАКТЕРИСТИКА ГЕНДЕРНОЇ МОДЕЛІ «ГЛАМУРНА ДІВУЛЯ»
(НА МАТЕРІАЛІ ЕПІЗОДИЧНОЇ ВІДЕОГРИ «LIFE IS STRANGE: BEFORE THE
STORM»)**

Лозовська К. О.

*асистент кафедри перекладу та слов'янської філології
Криворізького державного педагогічного університету
м. Кривий Ріг, Україна*

Тенденцією останніх років є зображення більшої кількості жіночих персонажів. Як доказ, візьмемо деякі з висновків щорічної доповіді Центру вивчення жінок на телебаченні та в кіно університету Сан-Дієго під назвою *It's a Man's (Celluloid) World* (Це чоловічий світ (кінофільмів)), підготовленої виконавчим директором М. Лаузен. Згідно з дослідженням, 100 найкасовіших американських фільмів 2019 року, відсоток фільмів, де головна героїня – жінка, збільшився до історичного максимуму за останні 40 років [8]. Ця тенденція помічена і в ігровій індустрії. Так, якщо подивитись на статистику за минулі роки, можемо побачити, що у порівнянні з 2019 р. кількість жіночих персонажів у 2020 р. підвищилась з 8% до 18% [7].

Така значна зміна вектору використання персонажів вплинула на розвиток різноманітних архетипів та моделей для жіночих персонажів. Так, наприклад, у 2002 р. дослідниця О. Кісь представляє чотири гендерні моделі жінок, що є основою для розуміння стереотипних жіночих персонажів. Авторка говорить про те, що існують дві андроцентричні (традиційні) моделі: «Барбі» та «Берегиня», та дві альтернативні моделі, а саме: «Ділова жінка» та «Феміністка», при цьому остання, за авторкою, є найменш бажаною для жінки [1].

У роботі Н. О. Клименко 2010 року, де досліджувались образи жінок у глянцевиx журналах, були знайдені наступні моделі: «Гарна жінка, жінка модель», «Ділова жінка, жінка-професіонал своєї справи», «Щаслива жінка», «Секс-символ» та «Дружина й мати» [2].

О. В. Соболева (2015) зазначає, що в журналах жінка виступає в таких основних образах: образі жіночої привабливості (жінка – представниця слабкої статі, якій властивий шарм та чарівність), еротичному образі (привабливі та спокусливі образи моделей), соціально-біологічному образі (жінка – мати, дружина, хранителька домашнього вогнища) суспільно – політичному образі (жінка – політична сила суспільства), трудовому образі (жінка – бізнесвумен) [3, с. 194].

Також у 2015 р. з'явилася стаття «Образ жінки в сучасній культурі: як побороти стереотипи», де була подана розширена класифікація О. Кісь. Типологія була доповнена такими образами: «Попелюшка», «Гламурна

дівуля», «Жінка-стерва», «Супержінка», «Космо-жінка» та «Мілітарна жінка» [4]. У нашому дослідженні на основі цієї класифікації визначаємо специфіку мовлення персонажів в залежності від їх гендерної моделі.

Основною класифікацією мовлення жінок, якою користуються дотепер, є класифікація Р. Лакофф, що була опублікована у 1975 році. Авторка зазначає, що для жіночого мовлення характерні: використання розділових питань, використання підвищеної інтонації, вживання семантично порожньої лексики, спеціальних слів, що описують традиційно жіночі сфери життєдіяльності, часте вживання емпізи, різного плану інтенсифікаторів і модальних часток; порівняно менша кількість жартів [5].

Матеріалом нашого дослідження є епізодична відеогра *Life Is Strange: Before The Storm* (Життя дивна штука: до приходу урагану), розроблена студією *Deck Nine* та випущена *Square Enix*. *Life Is Strange: Before The Storm* – пригода, що складається з трьох частин, події якої розгортаються за три роки до історії першої частини гри у франшизі, що отримала нагороду *BAFTA* [6]. Гра розповідає про минуле однієї з головних героїнь першої частини гри – Хлої Прайз. У нашому дослідженні зосередимось на образі її шкільного антагоніста, Вікторії Чейз, білявій, популярній дівчині, що навчається на фотографа в академії Блеквел.

Відносимо персонаж до гендерної моделі «Гламурна дівуля», яка є похідною від «Барбі». Персонаж категорії «Барбі» повинна завжди добре виглядати, бути доглянутою, стрункою, модною, сексуальною. Привабливість для неї найголовніше, тому що саме це допоможе їй якомога вигідніше продати себе чоловікові [4]. «Гламурна дівуля» носить одяг модних брендів; в неї ідеальні фігура, макіяж та зачіска; має дороге авто; в неї завжди є гроші. І це все, що їй треба для щастя [4]. Однією з найголовніших відмінностей між цими моделями є те, що «Барбі» турбується про свою зовнішність, щоб отримати заможного чоловіка та вдало вийти заміж, а «Гламурна дівуля» робить це для себе, не ставлячи заміжжя на перший щабель.

Основними рисами характеру персонажа вважаємо: зарозумілість, самозакоханість, підступність, нерозумність та балакучість. Розглянемо на прикладах:

Англ.: *[Victoria] Ah, Kari Price! [Chloe] It's Chloe. [Victoria] Oh... right. I'm just teasing. People have been taking me so seriously since I won the Beacon's Young Artist Award for my photography. [Chloe] You don't say. [Victoria] Between that and the Vortex club, it's hard to keep people from putting me up on a pedestal or whatever.*

За сюжетом, Вікторія та Хлоя випадково зустрілись до початку шкільних занять. Вікторія бачить дівчину першою та вітається з нею, при цьому неправильно говорячи її ім'я: *Kari* замість *Chloe*, що можна вважати проявом забудькуватості. Після того як Хлоя її виправляє, Вікторія, замість простого вибачення, починає говорити про себе, яка вона здібна

та талановита. Далі вона перебільшує своє значення в очах оточуючих, адже її не сприймає значна частина інших студентів. Вважаємо це проявом зарозумілості та самозакоханості. У мовленні бачимо використання вигуків: *oh, ah*, підвищеної інтонації та інтенсифікаторів: *just, so*.

Проявом нерозумності є такий приклад:

Англ.: [Victoria] *You? Help me?* [Chloe] *Of course! That last problem was hard, right? If I'm remembering it correctly, the answer was... fluorine, uranium, carbon, potassium... and uh... uranium again. Does that sound right?* [Victoria] *Perfect. Hey, thanks, Kari.*

Вікторія говорить Хлої, що не виконала завдання з хімії, і тому не може приділити більше свого часу їх розмові; двієчниця Хлоя пропонує свою допомогу; Вікторія радо погоджується та швидко записує відповідь за Хлоєю. Цю ситуацію можна вважати проявом нерозумності не тільки через те, що Вікторія списує відповідь у студентки, яка і сама погано навчається, але й через початкові літери відповіді: *F (fluorine), U (uranium), C (carbon), K (potassium), U (uranium)*. Звичайно, таке рішення до завдання приносить їй погану оцінку. З характерних рис мовлення визначаємо еліптичні речення (*You? Help me?*), вигук *hey*, розмовне *thanks*.

Однією з характерних рис її мовлення, яку зазвичай відзначають як не характерну для жінок, є вживання лайливих слів: *You think I'm going to take advice from a loser like you? / Shit, shit, shit... I can't do this. / If you're done accusing me of things, I'll just be on my way. Bitches*. Тут бачимо використання зниженої лексики *loser, shit, bitches*, вживання якої можна пояснити з одного боку зверхнім ставленням персонажа, а з іншого – загальною тенденцією до демократизації мовлення, бажанням жінки вирівняти своє положення з чоловіками.

Іншою рисою, що є характерною для моделі «Гламурна дівуля», є тематика «жіночих» розмов (наприклад, про одяг): *He probably wants my thoughts on the set dressing. Okay, don't go anywhere I'll be right back*. Тут можемо побачити вживання слова *probably*, що виражає її невпевненість. Вираження невпевненості вважається характерним саме для жіночого мовлення.

Підсумовуючи, зазначимо, що персонаж гри Вікторія Чейз є втіленням жіночої гендерної моделі «Гламурна дівуля», що є похідною від основної моделі «Барбі». Властивими рисами характеру персонажів цієї стереотипної моделі вважаємо: зарозумілість, самозакоханість, підступність, нерозумність та балакучість. До характерних рис їх мовлення відносимо: частотне вживання вигуків, інтенсифікаторів, лайливих слів, підвищеної інтонації та конструкцій, що позначають невпевненість. До характерних тем відносимо розмови про одяг, зовнішність, власну значущість та розкоші.

Література:

1. Кісь О. Моделі конструювання гендерної ідентичності жінки в сучасній Україні. URL: <http://www.ji.lviv.ua/n27texts/kis.htm>
2. Клименко Н. О. Вербальні й візуальні (ілюстративні) жіночі образи в гендерно маркованих глянцеvih виданнях. Держава та регіони. Серія: Соціальні комунікації, №1, 2010. С. 168-172.
3. Соболева О. В. Актуалізація гендерно-культурної диференціації глянцеvih видань. Наукові записки Національного університету «Острозька академія». Серія : Філологічна. Вип. 59, 2015. С. 193-196.
4. Тонких Н. Образ жінки в сучасній культурі: як побороти стереотипи. URL: <https://povaha.org.ua/obraz-zhinky-u-suchasnij-kulturi-yak-poboroty-steriotyпу/>
5. Lakoff R. Language and Woman's Place. Language in Society, Vol. 2, Nr 1 (Apr., 1973). p. 45–80.
6. Life Is Strange: Before the Storm. URL: <https://deckninegames.com/life-is-strange-before-the-storm/#>
7. More Video Games Featured Women This Year. Will It Last? URL: <https://www.wired.com/story/women-video-games-representation-e3/>
8. Sonaiya K. Representation for white women increased in 2019 movies, but intersectional inclusion remains elusive. URL: <https://www.latimes.com/entertainment-arts/movies/story/2020-01-08/women-film-hollywood-gender-study>