

Научная статья

УДК 316.772.5:004.388.4-028.23

doi: 10.17223/22220836/58/5

ГЕНДЕР И ВИРТУАЛЬНАЯ ТЕЛЕСНОСТЬ В ВИДЕОИГРАХ

Екатерина Владимировна Галанина

*Национальный исследовательский Томский политехнический университет, Томск, Россия,
galanina@tpu.ru*

Аннотация. Актуальность темы связана с тем, что видеоигры как значимый феномен современной культуры репрезентируют существующие гендерные модели поведения, а также создают особое пространство для экспериментирования с гендерной идентичностью. Видеоигры исследуются как феномен постнеклассической культуры, открывающий возможности для выхода за пределы бинарной гендерной системы посредством создания постоянно меняющейся виртуальной телесности. Анализируется взаимовлияние гендера игрока и виртуальной телесности, а также степень свободы выбора в игре.

Ключевые слова: гендер, видеоигра, тело, гендерная идентичность, аватар, виртуальная телесность, исследование видеоигр, гендерные исследования

Благодарности: Исследование выполнено в рамках проекта Российского научного фонда 22-28-01526 «Комплексное исследование семиотики и онтологии гендера в современных видеоиграх: трансформации, паттерны, нарратив».

Для цитирования: Галанина Е.В. Гендер и виртуальная телесность в видеоиграх // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. 2025. № 58. С. 41–52. doi: 10.17223/22220836/58/5

Original article

GENDER AND VIRTUAL BODY IN VIDEO GAMES

Ekaterina V. Galanina

*National Research Tomsk Polytechnic University, Tomsk, Russian Federation,
galanina@tpu.ru*

Abstract. The relevance of the research topic is due to the fact that video games, as a significant phenomenon of modern culture, represent existing gender models of behavior and stereotypes, and also create a special space for experimentation and transformation of gender identity, construction of virtual body.

On the one hand, video games are an extension of our physical body. So the player, using motion controllers or VR technologies, can feel his spatial presence in the virtual world and interact with objects. On the other hand, video games provide the opportunity to construct a different, “virtual” body.

The article examines a range of issues devoted to the interconnection between gender and virtual body in video games. How do players experience and become aware of their virtual body? How does this affect their gender identity? Conversely, how does a player's gender influence how they design an avatar? How free is the player to choose gender and virtual body?

Virtual body is broadly understood as: firstly, it is a digital representation of oneself, a constructed virtual image, an avatar/character, its signs-symbolic content; secondly, this is the feeling of presence in a virtual space-body, most fully created with the help of VR or

other immersive technologies; thirdly, it is interaction with objects, communication with characters or other people in virtual space, a sense of agency, autonomy and competence.

The following conclusions were made: firstly, video games, being a phenomenon of post-non-classical culture, reflect the complexity, multi-layered and non-linearity of the modern world, including the constant variability and fluidity of identity; secondly, the player's gender identity largely influences his construction of virtual body due to the fact that many people identify themselves with the created avatar and put into it traits and characteristics similar to themselves; thirdly, players' experience of their virtual body affects their sense of self, behavior and interaction with other people due to the "Proteus effect"; fourthly, video games create opportunities for experimenting with gender identity in accordance with the concept of "the body without organs" by J. Deleuze. Thus, video games are understood as a post-non-classical cultural phenomenon that opens up possibilities for moving beyond the binary gender system through the creation of an ever-changing identity.

Keywords: gender, video game, body, gender identity, avatar, virtual body, game studies, gender studies

Acknowledgments: The research was carried out within the framework of the project of the Russian Science Foundation 22-28-01526 "Comprehensive study of semiotics and gender ontology in modern video games: transformations, patterns, narrative".

For citation: Galanina, E.V. (2025) Gender and virtual body in video games. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Kul'turologiya i iskusstvovedenie – Tomsk State University Journal of Cultural Studies and Art History*. 58. pp. 41–52. (In Russian). doi: 10.17223/22220836/58/5

Видеоигры являются феноменом постнеклассической культуры, для которой свойственны эклектика, ризоматичность, смысловая многослойность, симуляция и размывание границ реального и виртуального, интерактивность и включение субъекта. Как мы показали ранее в статье «Видеоигры в контексте постнеклассической культуры», видеоигры предлагают различные возможности конструирования нарратива, смыслов и образов по принципу бриколажа, а также включают креативность самого игрока в этот процесс [1]. Это делает актуальными вопросы исследования включенности социокультурной идентичности игрока, его гендера и телесности в виртуальный мир видеоигры.

Как отмечал М. Маклюэн, электронные медиа становятся продолжением и расширением нервной системы человека, способствуя активному включению его в процесс коммуникации [2]. Посредством видеоигр и других современных технологий сегодня мы расширяем границы своей привычной телесности. Как пишет Т.Е. Фадеева, «уже сегодня можно не только модифицировать свое тело, но и получить „внетелесный опыт“», «люди могут формировать свои собственные тела в виртуальной реальности». «Таким образом, границы нашего телесного „присутствия“ будут существенно расширяться, а представления об „идентичности“ – изменяться» [3. С. 15].

С одной стороны, видеоигры являются продолжением нашего «реального» тела. Так, игрок с помощью контроллеров движения или технологий VR может чувствовать свое пространственное присутствие в виртуальном мире и осуществлять взаимодействие с объектами.

С другой стороны, видеоигры предоставляют возможность конструирования иной, «виртуальной», телесности, которая может быть не связана с «реальной». Виртуальная телесность, различные возможности создания аватара и его кастомизации сегодня позволяют игрокам получать новый

телесный опыт, проводить эксперименты со своей гендерной и социокультурной идентичностью без столкновения с реальными социальными рисками.

В этой связи актуальными являются следующие вопросы: Каким образом игроки переживают и осознают свою виртуальную телесность? Каким образом это влияет на их гендерную идентичность? И, напротив, как гендер игрока влияет на конструирование им аватара? Насколько игрок свободен в выборе гендера и телесности?

Виртуальная телесность

Телесность уже долгое время является предметом осмысления в работах З. Фрейда, К.Г. Юнга, М. Фуко, Ж. Лакана, Ж. Бодрийяра, М. Мосса, М. Мерло-Понти, И. Гофмана и др. Сегодня проблематика телесности актуализирована в связи с тем, что наряду с биологической, социальной или культурной телесностью существует тело виртуальное.

Виртуальная телесность, или цифровая телесность, на наш взгляд, – сложный феномен, который вызывает ряд культурфилософских вопросов о природе реального и виртуального, телесности и идентичности в цифровую эпоху. Как отмечают Е.О. Самойлова и Ю.М. Шаев, в нашу цифровую эпоху «тело выступает в качестве копии самого себя, знака, который обращается на рынке визуальных образов» [4. С. 36].

Достаточно часто под виртуальной телесностью понимается репрезентация человеком себя в виртуальной среде, интернет-пространстве или социальных сетях [5]. В этой связи исследователи отмечают отчужденность виртуального тела от тела физического, а также его симулятивность. Так, А.Ю. Чукуров определяет дигитальную телесность «как высоко эстетизированную телесность, искусственно и сознательно созданную с целью ее дальнейшей трансляции в виртуальный мир; формально оторванную от физических ощущений и физического тела как такового, но активно с ним взаимодействующую» [6. С. 146]. Аспект симулятивности и отчуждения виртуального тела отмечает также В.Ю. Сильченко: «С одной стороны, виртуальное тело, будучи порождением информационной культуры и общества потребления, является симулякром тела реального, характеризуя отчуждение от него, с другой – стремление к самопрезентации не позволяет нам говорить об абсолютной степени отчуждения» [7. С. 397]. Схожей позиции придерживается О.Н. Черных: виртуальная среда предполагает «предельную абстрактность телесного образа из-за отсутствия целостного комплекса ощущений», однако это и высвобождает телесность и дает возможность «произвольного построения любых дигитальных образов для самопрезентации в пространстве Сети» [8. С. 153].

Действительно, тело в виртуальном пространстве может не отражать реальную личность, физиологию человека, его гендерную, культурную, национальную и прочие идентичности. Однако, на наш взгляд, виртуальная телесность является не отчуждением физической телесности, а своеобразным ее расширением, продолжением в «новых медиа», в том числе с предоставлением возможностей различной модификации. Виртуальное тело не выступает некой абстракцией, а, напротив, репрезентацией внутренней сущности и самоощущения человека.

На наш взгляд, понятие «виртуальная телесность» гораздо шире цифровой репрезентации, упомянутой выше. Исследователи также отмечают, что аватар используется не только для представления себя, но и для взаимодействия с другими людьми и реализации своих действий в виртуальном пространстве [9].

Мы выделяем следующие аспекты виртуальной телесности: во-первых, это цифровая репрезентация себя, конструируемый виртуальный образ, аватар/персонаж, его знаково-символическое содержание; во-вторых, это ощущение присутствия в виртуальном пространстве-теле, наиболее полно создаваемое с помощью VR или других иммерсивных технологий; в-третьих, это взаимодействие с объектами, коммуникация с персонажами или другими людьми в виртуальном пространстве, ощущение своей агентности, автономности и компетентности. Таким образом, виртуальная телесность – это не простое представление человеком себя в цифровой форме, но также ощущение присутствия, свободы выбора, авторства действий и взаимодействия в виртуальной среде.

Сама проблематика исследований в области виртуальной телесности может быть рассмотрена в нескольких аспектах и в рамках различных научных дисциплин. К примеру, технологический аспект: то, как люди ощущают свою виртуальную телесность и какие технологии делают ее более «реалистичной»; социальный аспект: то, каким образом строится коммуникация в виртуальных мирах посредством виртуальных тел; этико-правовой аспект: то, кому принадлежат права на виртуальное тело; экономический аспект: то, каким образом осуществляется производство и потребление виртуальных благ; психологический аспект: то, каким образом виртуальная телесность может быть эффективным средством для лечения психических расстройств, фобий и пр.; культурфилософский аспект: то, каким образом виртуальная телесность связана с социокультурной и гендерной идентичностью. В данной статье мы остановимся на культурфилософском аспекте.

Виртуальная телесность и гендерная идентичность в видеоиграх

Сегодня существует множество видеоигр, в которых пользователи могут создавать различные виртуальные тела и проживать в них полноценные жизни. Ярким примером являются игры и виртуальные миры – симуляции реальной действительности, такие как *The Sims 4*, *Second Life*, *InWorldz*, *Twinity*. Также есть альтернативные, фантастические виртуальные Вселенные, к примеру, такие многопользовательские ролевые онлайн-игры, как *World of Warcraft*, *The Elder Scrolls-online*, *Neverwinter*, *Lord of the Rings Online*. Игроки в данных виртуальных мирах могут создавать различные аватары и взаимодействовать со средой и другими игроками посредством виртуальных тел.

Современная игровая индустрия стремится учитывать гендерное разнообразие и предоставлять пользователям возможности выбирать персонажей, кастомизировать аватар, конструировать виртуальные тела за пределами бинарной гендерной системы. Например, *Cyberpunk 2077*, где у игроков больше нет возможности выбирать мужской или женский пол персонажа, зато можно

комбинировать различные типы телосложения и внешности, анатомии, голоса, цвета кожи и пр.

Каким образом гендер игрока влияет на конструирование им виртуальной телесности?

Видеоигры сегодня предоставляют все больше возможностей для экспериментирования с гендерной репрезентацией и виртуальной телесностью. Однако исследования показывают, что люди чаще создают аватары, которые отражают их внешний вид, гендер и образ жизни [10]. В целом они придерживаются существующих гендерных, социальных и культурных норм, несмотря на то, что могут творчески использовать возможности настройки виртуальных образов [11].

Таким образом, гендерная идентичность игрока влияет на конструирование им аватара и виртуальной телесности. При создании аватара игроки, в первую очередь, учитывают его функциональность в соответствии с целями игры, и вместе с тем они стремятся идентифицировать себя со своим аватаром, поэтому предпочитают аватары, соответствующие своему гендеру [12].

Также на конструирование виртуального тела оказывают влияние игровой контекст и возможности интерфейса в настройке персонажа [13]. Стратегии конструирования аватара могут отличаться в зависимости от целей и контекста коммуникации, а также от аудитории. В исследовании С. Триберти и др. участники создавали аватары для двух контекстов: видеоигры и социальной сети на профессиональную тематику. Интересно, что аватары менялись в зависимости от контекста, однако изменения касались преимущественно проходящих особенностей аватаров, таких как одежда, нежели физических (телесность) [14].

Таким образом, часто опорой в конструировании виртуальной телесности служат гендерная идентичность и «реальная» телесность пользователя, подвергнутые улучшениям в виртуальном мире. К примеру, одно из исследований показывает, что созданные мужчинами аватары были стройнее и более мускулисты, чем их физические тела. Благодаря чему мужчины чувствовали и отмечали повышение самооценки и снижение уровня тревожности при социальном взаимодействии [15].

Пользователи также конструируют аватаров противоположного пола. Исследования показывают, что мужчины чаще используют женские аватары, чем женщины – мужские [16]. Женщины используют мужские аватары часто потому, что не хотят сталкиваться с сексизмом и дискриминацией в играх по гендерному признаку. Причинами смены гендера в видеоиграх могут быть «диффузная половая идентичность, желание лучше понять отношения между мужчинами и женщинами, стремление просто поиграть» [17. С. 8]. Также аватары противоположного пола позволяют почувствовать принадлежность к группе, которая не совпадает с социальными группами в реальной жизни, тем самым получить новый опыт взаимодействия.

Как сконструированная виртуальная телесность влияет на гендерную идентичность игроков?

В видеоиграх игроки могут презентовать себя и проецировать свой внешний вид, свое мировоззрение в виртуальный мир посредством аватара. При этом интересно, что созданный аватар может влиять на опыт самого игрока, его самоощущение и поведение. Этот эффект известен как «эффект

Протея». Он чаще возникает в ситуациях, когда человек имеет различные возможности кастомизации аватара, большую степень воплощенности в виртуальном теле с помощью VR или контроллеров движения [18].

Данный психологический эффект заключается в том, что человек, идентифицируя себя с аватаром, будет изменять свое поведение, исходя от ожидаемого поведения аватара. К примеру, игроки, управляющие аватаром с ожирением, будут менее активны и результативны в игре, чем игроки, управляющие аватаром с нормальным весом (вне зависимости от истинного индекса массы тела игроков) [19]. Или другой пример: пользователи, обладающие более высокими по росту аватарами, будут взаимодействовать более уверенно и вести переговоры более агрессивно, чем пользователи с аватарами низкого роста (независимо от физического роста) [20].

Таким образом, виртуальная телесность может оказать влияние на то, как мы ведем себя и общаемся с другими людьми в видеоиграх и онлайн-сообществах, а также на последующее межличностное взаимодействие. Это касается и гендерных характеристик, которые влияют на игровой опыт и поведение. В исследовании Йи и др. было выделено два типа стереотипного гендерного поведения в игре *World of Warcraft*: женское – «лечение», мужское – «игрок против игрока». Результаты показали значительное влияние гендера аватара на поведение игроков. Так, мужские аватары с большей вероятностью будут участвовать в конфликтах между пользователями, а женские аватары – заниматься целительством. При этом реальный гендер игрока не имеет значения [21].

«Эффект Протея» может выходить за пределы виртуальной среды и влиять на поведение игроков в реальном мире. Например, исследование Дж. Пення и др. показывает, что люди, игравшие в *Papers, Please* в роли офицера иммиграционной службы, впоследствии сообщили о снижении своего намерения помогать иммигрантам. Таким образом, при определенных условиях «эффект Протея» позволяет изменять культурные, социальные и политические взгляды человека и может стать мощным механизмом, воздействия на представления людей относительно событий реального мира [22].

«Эффект Протея» может привести к изменениям в восприятии человеком образа своего тела в реальном мире. Например, игровой опыт, полученный посредством сексуализированного аватара, будет влиять на самообъективацию человека вне зависимости от гендерного соответствия между игроком и аватаром [23].

Следует отметить, что во время использования аватара игрок в меньшей степени идентифицирует себя со своим физическим «я» и в большей – со своим виртуальным «я». Таким образом, такой значимый для полоролевой идентичности фактор, как гендер, становится нерелевантным для виртуального тела.

Гендерная идентичность в видеоиграх рассматривается нами в онтологическом ключе как важнейшая бытийственная составляющая современного человека. Как отмечает О.А. Воронина, «современный человек может менять „стержни“ идентичности на протяжении жизни или в разных социальных условиях, поскольку от него ожидают большей гибкости и адаптивности» [17. С. 7]. Значимый признак идентичности в цифровом мире – это релятивизм, ее изменчивость и непостоянство, а также гибкость и возможность «пе-

ресобирания пользователем вместилища своей манифестации (создание профиля/конструирование аватара)» [24]. В видеоиграх идентичность может находиться в постоянном становлении и изменении.

Возможности, которые открывают сегодня видеоигры и в целом виртуальные миры, соотносятся с концепцией «тела без органов» Ж. Делеза. Заимствованный образ у А. Арто развивается в работах Ж. Делеза и Ф. Гваттари в контексте понимания субъекта «без фиксированной идентичности, блуждающей по телу без органов» [25. С. 49]. «Тело без органов» является ризоморфным, децентрированным, бесформенным, бесструктурным, множественным, в отличие от организма как структуры. Как пишет А.С. Плахов, «ТБО выступает скрытым двигателем постоянного изменения и создания субъекта... Благодаря такому производству не существует одного изначально заданного субъекта, а присутствует множественность разнообразных субъектов (или множество потенциалов становления субъектом)» [26. С. 87]. Подобно яйцу, «тело без органов» содержит потенциал развития абсолютно любой личности и идентичности, которые находятся в постоянном становлении и никогда не достигают конечного состояния.

Так и в видеоиграх идентичность и виртуальная телесность находятся в постоянном изменении, они множественны и нестабильны. К. Болдуин пишет о том, что позиция, утверждающая флюидность и множественность идентичностей, бросает вызов представлению о том, что виртуальные идентичности по большому счету ложны. Они не ложны, а даже в большей степени приближены к пониманию сущности человеческой идентичности как таковой за счет своей изменчивости и непостоянства, чем существующие офлайн-идентичности, которые характеризуются своей стабильностью [27. Р. 4].

Виртуальное пространство — это то пространство, где идентичность можно исследовать и конструировать в процессе постоянного становления, менять характеристики и параметры тела, одежду, гендер, осуществляя самовыражение личности. Аватар становится реализацией концепции «тело без органов» в виртуальном мире.

Видеоигры становятся площадкой для экспериментирования с идентичностью, где пользователи могут конструировать различные аватары и проявлять через них свои различные альтернативные «я». Пользователи могут включать желаемые черты своего «я» или тела в виртуальный образ, который затем также может быть спроецирован в реальный мир. Концепция «тела без органов» в применении в виртуальной телесности показывает постоянное становление и изменение идентичности.

Насколько игрок свободен в выборе гендера и телесности?

Мы ранее проводили классификацию видеоигр по степени свободы игрока, выделив три типа видеоигр: во-первых, видеоигры с явно указанными целями (*Call of Duty*), во-вторых, видеоигры с неявно указанными целями (*The Sims*), в-третьих, видеоигры без целей (*Minecraft*) [29]. Степень свободы и креативности игрока в создании виртуальной телесности возрастает от типа видеоигры с явно указанными целями до видеоигр с виртуальным миром, выстраиваемым игроком. Виртуальные миры, многопользовательские ролевые онлайн-игры предоставляют игроку больше визуальной, процедурной и нарративной свободы.

Ю.М. Шаев выделяет четыре типа видеоигр в зависимости от сложности нарратива: во-первых, игры, в которых простой нарратив сочетается с клишированными гендерными образами (*Doom*); во-вторых, игры с более сложным нарративом и стереотипными образами (*Metal Gear*); в-третьих, сложный образ протагониста и сравнительно простой нарратив (*Far Cry*); в-четвертых, сложные гендерные образы и нарратив (*Silent Hill*) [30. С. 110]. Большее гендерное разнообразие, свобода в выборе и проживании виртуальной телесности, безусловно, присутствуют в последнем типе видеоигр, которые предоставляют более широкие возможности репрезентации гендера и тела.

Следует отметить, что видеоигры, аватары которых не представляют собой человеческие образы, могут не привязывать игрока к бинарной гендерной системе и тем самым предоставлять больше свободы. В них гендер как таковой может быть не определен. К примеру, в игре *Undertale* главный персонаж Фриск и другие не имеют четко определенного гендера. Так же, как в *Journey*, где игрок управляет персонажем, путешествующим по пустыне, который не является человеком. Подобные игры демонстрируют, что виртуальные тела могут быть гораздо разнообразнее традиционных человеческих образов и бинарной гендерной системы, предоставляя игрокам уникальный игровой опыт. Однако интересно, что в случае, если игровой персонаж не имеет четко определенного гендера, сами игроки могут приписывать ему те или иные гендерные характеристики на основе своих ожиданий, опыта или гендерных стереотипов.

Подводя итог рассмотрению вопроса гендера и виртуальной телесности в видеоиграх, можно отметить следующее: во-первых, видеоигры, являясь феноменом постнеклассической культуры, отражают сложность, многослойность и нелинейность современного мира, в том числе постоянную изменчивость и флюидность идентичности; во-вторых, гендерная идентичность игрока во многом влияет на конструирование им виртуальной телесности в силу того, что многие люди идентифицируют себя с созданным аватаром и закладывают в него схожие с собой черты и характеристики; в-третьих, переживание игроками своей виртуальной телесности влияет на их самоощущение, поведение и взаимодействие с другими людьми в силу действия «эффекта Протея»; в-четвертых, видеоигры создают возможности для экспериментирования со своей телесностью и гендерной идентичностью в соответствии с концептом «тело без органов» Ж. Делеза.

Литература

1. *The Sims 4* (2014), Maxis / Electronic Arts.
2. *Second Life* (2003), Linden Lab.
3. *InWorldz* (2009), Inworldz LLC.
4. *Twinity* (2008), Metaversum GmbH.
5. *World of Warcraft* (2004), Bizzard Entertainment / Bizzard Entertainment.
6. *The Elder Scrolls-online* (2014), ZeniMax Online Studios / Bethesda Softworks.
7. *Neverwinter* (2013), Cryptic Studios / Gearbox Publishing.
8. *Lord of the Rings Online* (2012), Standing Stone Games.
9. *Cyberpunk 2077* (2020), CD Projekt Red / CD Projekt.
10. *Papers, Please* (2013), 3909 LLC / 3909 LLC.
11. *Hades* (2020), Supergiant Games / Supergiant Games.
12. *Tell Me Why* (2020), Dontnod Entertainment / Xbox Game Studios.
13. *Call of Duty* (2003), Infinity Ward / Activision.

14. *Minecraft* (2009), Mojang Studios/ Mojang Studios, Xbox Studios, Sony Interactive Entertainment.
15. *Doom* (1993), id Software / id Software.
16. *Metal Gear* (1987–2018), Konami, Kojima Productions, Digital Dialect, Silicon Knights et al. / Konami, Microsoft Game Studios.
17. *Far Cry* (2004–2021), Crytek, Ubisoft Montreal, Ubisoft Toronto / Ubisoft.
18. *Silent Hill* (1999–2014), Team Silent, Gamefederation Studio, Konami Digital Entertainment, Kojima Productions et al. / Konami.
19. *Undertale* (2015), Tobi Fox / Tobi Fox.
20. *Journey* (2012), Thatgamecompany / Sony Computer Entertainment, Annapurna Interactive.

Список источников

1. Галанина Е.В., Шаев Ю.М. Видеоигры в контексте постнеклассической культуры // Векторы благополучия: экономика и социум. 2020. № 1 (36). С. 22–35.
2. Маклюэн М. Понимание медиа: Внешние расширения человека. Москва ; Жуковский : КАНОН-пресс-Ц : Кучково поле, 2003. 464 с.
3. Фадеева Т.Е. Телесность в парадигме трансгуманизма и постфордизма // Артикульт. 2019. № 2 (34). С. 6–17.
4. Самойлова Е.О., Шаев Ю.М. Тело и телесность в контексте визуальных практик постинформационного общества // Общество: философия, история, культура. 2019. № 1 (57). С. 35–40.
5. Сколома З.Н. Эстетика «новой телесности» в виртуальном пространстве // Международный научно-исследовательский журнал. 2012. № 6 (6). URL: <https://research-journal.org/archive/7-6-2012-november/estetika-novoj-telesnosti-v-virtualnom-prostranstve> (дата обращения: 16.10.2023).
6. Чукуров А.Ю. Дигитальная телесность в контексте популярной культуры // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. 2020. № 39. С. 144–154.
7. Сильченко В.Ю. Противопоставление самопрезентации и анонимности как аспектов телесности homo virtualis // НОМОТНЕТІКА: Философия. Социология. Право. 2022. Т. 47, № 2. С. 394–398.
8. Черных О.Н. Вещь и телесность в виртуальной среде // Studia Culturae. 2017. № 3(33). С. 148–155.
9. Fox J., Ahn S.J. Avatars: Portraying, exploring, and changing online and offline identities // Handbook of research on technoself: Identity in a technological society / ed. Luppincini R. Information Science Reference/IGI Global. 2013. P. 255–271.
10. Vasalou A., Joinson A.N. Me, myself and I: The role of interactional context on self-presentation through avatars // Computers in Human Behavior. 2009. № 25 (2). P. 510–520.
11. Martey R.M., Stromer-Galley J., Banks J., Wu J., Consalvo M. The strategic female: gender-switching and player behavior in online games // Information, Communication, Society. 2014. № 17 (3). P. 286–300.
12. Sabine T., Reinecke L., Behr K.-M. Creating Virtual Alter Egos or Superheroines? Gamers' Strategies of Avatar Creation in Terms of Gender and Sex // International Journal of Gaming Computer Mediated Simulations. 2009. № 1. P. 52–76.
13. McArthur V. Making Mii: Studying the effects of methodological approaches and gaming contexts on avatar customization // Behaviour & Information Technology. 2019. № 38 (3). P. 230–243.
14. Triberti S., Durosini I., Aschieri F., Villani D., Riva G. Changing avatars, changing selves? The influence of social and contextual expectations on digital rendition of identity // Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking. 2017. № 20 (8). P. 501–507.
15. Cacioli J.-P., Mussap A.J. Avatar body dimensions and men's body image // Body Image. 2014. № 11 (2). P. 146–155.
16. Paik P.C., Chungkon S. Playful gender swapping: user attitudes toward gender in MMORPG avatar customization // Digital Creativity. 2013. № 24. P. 310–326.
17. Воронина О.А. Виртуальное тело и нормативный гендер в киберпространстве // Человек. 2016. № 2. С. 5–14.
18. Szolin K., Kuss D.J., Nuyens F.M., Griffiths M.D. Exploring the user-avatar relationship in videogames: A systematic review of the Proteus effect // Human-Computer Interaction. 2023. № 38 (5-6). P. 374–399.

19. Peña J., Khan S., Alexopoulos C. I am what I see: How avatar and opponent agent body size affects physical activity among men playing exergames. // *Journal of Computer-Mediated Communication*. 2016. № 21 (3). P. 195–209.
20. Yee N., Bailenson J.N., Ducheneaut N. The Proteus effect: Implications of transformed digital self-representation on online and offline behavior // *Communication Research*. 2009. № 36 (2). P. 285–312.
21. Yee N., Ducheneaut N., Yao M., Nelson L. Do men heal more when in drag? Conflicting identity cues between user and avatar // In *Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems*. New York : ACM Press, 2011. P. 773–776.
22. Peña J., Hernández Pérez J.F., Khan S., Cano Gómez Á.P. Game perspective-taking effects on players' behavioral intention, attitudes, subjective norms, and self-efficacy to help immigrants: The case of "Papers, please" // *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. 2018. № 21 (11). P. 687–693.
23. Vandenbosch L., Driesmans K., Trekels J., Eggermont S. Sexualized video game avatars and self-objectification in adolescents: The role of gender congruency and activation frequency // *Media Psychology*. 2017. № 20 (2). P. 221–239.
24. Шувалова М.А., Юмартов Д.А. Автономность и номадический релятивизм цифровой идентичности // *Искусственные общества*. 2021. Т. 16, вып. 4. URL: <https://artsoc.jes.su/s207751800017576-2-1/> (дата обращения: 16.10.2023).
25. Делез Ж., Гваттари Ф. Анти-Эдип: Капитализм и шизофрения. Екатеринбург : У-Фактория, 2007. 672 с.
26. Плахов А.С. Препарируя «тело без органов» // *Философская мысль: рецепция и интерпретация*. 2014. № 10. С. 84–98.
27. Baldwin K. Virtual Avatars: Trans Experiences of Ideal Selves Through Gaming *Markets // Globalization & Development Review*. 2018. № 3 (3). Article 4. URL: <https://digitalcommons.uri.edu/mgdr/vol3/iss3/4/> (accessed: 16.10.2023).
28. Goffman E. The presentation of self in everyday life. Garden City. New York : Doubleday, 1959. 272 p.
29. Салин А.С., Галанина Е.В. Миссия выполнена: насколько свободен геймер в виртуальном мире видеоигры? // *Контекст и рефлексия: философия о мире и человеке*. 2016. Т. 5, № 5А. С. 160–177.
30. Шаев Ю.М. От целого к части и обратно: герменевтика гендера в компьютерных играх // *Общество: философия, история, культура*. 2022. № 12 (104). С. 105–111.

References

1. Galanina, E.V. & Shaev, Yu.M. (2020) Videoigry v kontekste postneklassicheskoy kul'tury [Video Games in the Context of Post-Classical Culture]. *Vektory blagopoluchiya: ekonomika i sotsium*. 1(36). pp. 22–35.
2. McLuhan, M. (2003) *Ponimanie Media: Vneshnie rasshireniya cheloveka* [Understanding Media: The Extensions of Man]. Translated from English. Moscow; Zhukovskiy: KANON-press-Ts: Kuchkovo pole.
3. Fadeeva, T.E. (2019) Telesnost' v paradigme transgumanizma i postfordizma [Corporality in the paradigm of transhumanism and post-Fordism]. *Artikul't*. 2(34). pp. 6–17.
4. Samoylova, E.O. & Shaev, Yu.M. (2019) Telo i telesnost' v kontekste vizual'nykh praktik postinformatsionnogo obshchestva [Body and corporeality in the context of visual practices of the post-information society]. *Obshchestvo: filosofiya, istoriya, kul'tura*. 1(57). pp. 35–40.
5. Skolota, Z.N. (2012) Estetika "novoy telesnosti" v virtual'nom prostranstve [Aesthetics of the "New Corporality" in Virtual Space]. *Mezhdunarodnyy nauchno-issledovatel'skiy zhurnal*. 6(6). [Online] Available from: <https://research-journal.org/archive/7-6-2012-november/estetika-novoj-telesnosti-v-virtualnom-prostranstve> (Accessed: 16th October 2023).
6. Chukurov, A.Yu. (2020) Digital Corporality in the Context of Popular Culture. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Kul'turologiya i iskusstvovedenie – Tomsk State University Journal of Cultural Studies and Art History*. 39. pp. 144–154. (In Russian). DOI: 10.17223/22220836/39/13
7. Silchenko, V.Yu. (2022) Protivopostavlenie samoprezentatsii i anonimnosti kak aspektov telesnosti homo virtualis [Contrasting Self-Presentation and Anonymity as Aspects of the Embodiment of Homo Virtualis]. *NOMOTHETIKA: Filosofiya. Sotsiologiya. Pravo*. 47(2). pp. 394–398.
8. Chernykh, O.N. (2017) Veshch' i telesnost' v virtual'noy srede [Thing and Corporeality in the Virtual Environment]. *Studia Culturae*. 3(33). pp. 148–155.

9. Fox, J. & Ahn, S.J. (2013) Avatars: Portraying, exploring, and changing online and offline identities. In: Luppici, R. (ed.) *Handbook of Research on Technoself: Identity in a Technological Society*. Information Science Reference/IGI Global. pp. 255–271.
10. Vasalou, A. & Joinson, A.N. (2009) Me, myself and I: The role of interactional context on self-presentation through avatars. *Computers in Human Behavior*. 25(2). pp. 510–520.
11. Martey, R.M., Stromer-Galley, J., Banks, J., Wu, J. & Consalvo, M. (2014) The strategic female: gender-switching and player behavior in online games. *Information, Communication, Society*. 17(3). pp. 286–300.
12. Sabine, T., Reinecke, L. & Behr, K.-M. (2009) Creating Virtual Alter Egos or Superheroines? Gamers' Strategies of Avatar Creation in Terms of Gender and Sex. *International Journal of Gaming Computer Mediated Simulations*. 1. pp. 52–76.
13. McArthur, V. (2019) Making Mii: Studying the effects of methodological approaches and gaming contexts on avatar customization. *Behaviour & Information Technology*. 38(3). pp. 230–243.
14. Triberti, S., Durosini, I., Aschieri, F., Villani, D. & Riva, G. (2017) Changing avatars, changing selves? The influence of social and contextual expectations on digital rendition of identity. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. 20(8). pp. 501–507.
15. Cacioli, J.-P. & Mussap, A.J. (2014) Avatar body dimensions and men's body image. *Body Image*. 11(2). pp. 146–155.
16. Paik, P.C. & Chungkon, S. (2013) Playful gender swapping: user attitudes toward gender in MMORPG avatar customization. *Digital Creativity*. 24. pp. 310–326.
17. Voronina, O.A. (2016) Virtual'noe telo i normativnyy gender v kiberprostranstve [Virtual body and normative gender in cyberspace]. *Chelovek*. 2. pp. 5–14.
18. Szolín, K., Kuss, D.J., Nuyens, F.M. & Griffiths, M.D. (2023) Exploring the user-avatar relationship in videogames: A systematic review of the Proteus effect. *Human-Computer Interaction*. 38(5-6). pp. 374–399.
19. Peña, J., Khan, S. & Alexopoulos, C. (2016) I am what I see: How avatar and opponent agent body size affects physical activity among men playing exergames. *Journal of Computer-Mediated Communication*. 21(3). pp. 195–209.
20. Yee, N., Bailenson, J.N. & Ducheneaut, N. (2009) The Proteus effect: Implications of transformed digital self-representation on online and offline behavior. *Communication Research*. 36(2). pp. 285–312.
21. Yee, N., Ducheneaut, N., Yao, M. & Nelson, L. (2011) Do men heal more when in drag? Conflicting identity cues between user and avatar. *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human factors in computing systems*. New York: ACM Press. pp. 773–776.
22. Peña, J., Hernández, Pérez J.F., Khan, S. & Cano Gómez, Á.P. (2018) Game perspective-taking effects on players' behavioral intention, attitudes, subjective norms, and self-efficacy to help immigrants: The case of "Papers, please". *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. 21(11). pp. 687–693.
23. Vandenbosch, L., Driesmans, K., Trekels, J. & Eggermont, S. (2017) Sexualized video game avatars and self-objectification in adolescents: The role of gender congruency and activation frequency. *Media Psychology*. 20(2). pp. 221–239.
24. Shuvalova, M.A. & Yumartov, D.A. (2021) Avtonomnost' i nomadicheskiy relyativizm tsifrovoy identichnosti [Autonomy and nomadic relativism of digital identity]. *Iskusstvennyye obshchestva*. 16(4). [Online] Available from: <https://artsoc.jes.su/s207751800017576-2-1/> (Accessed: 16th October 2023).
25. Deleuze, J. & Guattari, F. (2007) *Anti-Edip: Kapitalizm i shizofreniya* [Anti-Oedipus: Capitalism and Schizophrenia]. Translated from French. Ekaterinburg: U-Faktoriya.
26. Plakhov, A.S. (2014) Prepariruya "telo bez organov" [Dissecting the "Body without Organs"]. *Filosofskaya mysl': retseptsiya i interpretatsiya*. 10. pp. 84–98.
27. Baldwin, K. (2018) Virtual Avatars: Trans Experiences of Ideal Selves Through Gaming Markets. *Globalization & Development Review*. 3(3). Article 4. [Online] Available from: <https://digitalcommons.uri.edu/mgdr/vol3/iss3/4/> (Accessed: 16th October 2023).
28. Goffman, E. (1959) *The Presentation of Self in Everyday Life*. Garden City, NY: Doubleday.
29. Salin, A.S. & Galanina, E.V. (2016) Missiya vypolnena: naskol'ko svobodnyy geymer v virtual'nom mire videoigry? [Mission accomplished: how free is a gamer in the virtual world of a video game?]. *Kontekst i refleksiya: filosofiya o mire i cheloveke*. 5(5A). pp. 160–177.
30. Shaev, Yu.M. (2022) Ot tselogo k chasti i obratno: germeneytika gendera v komp'yuternykh igrakh [From the whole to the part and back: Hermeneutics of gender in computer games]. *Obshchestvo: filosofiya, istoriya, kul'tura*. 12(104). pp. 105–111.

Сведения об авторе:

Галанина Е.В. – кандидат философских наук, доцент Школы инженерного предпринимательства Национального исследовательского Томского политехнического университета (Томск, Россия). E-mail: galanina@tpu.ru

Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

Information about the author:

Galanina E.V. – National Research Tomsk Polytechnic University (Tomsk, Russian Federation). E-mail: galanina@tpu.ru

The author declare no conflicts of interests.

*Статья поступила в редакцию 29.10.2023;
одобрена после рецензирования 13.11.2023; принята к публикации 15.05.2025.
The article was submitted 29.10.2023;
approved after reviewing 13.11.2023; accepted for publication 15.05.2025.*