



The Performative Body in the Virtual Environment of Video Games

Rastyam T. Aliev

HSE University, Saint Petersburg, Russia.

Email: [rtaliev\[at\]hse.ru](mailto:rtaliev[at]hse.ru) ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2812-7655>

Received: 2 September 2024 | Revised: 1 October 2024 | Accepted: 1 November 2024

Abstract

This study focuses on the analysis of corporeality and its performativity in video games within the context of the player's interaction with digital nature. It examines games where nature acts as an active agent, influencing the bodily experiences of the character, such as fatigue, hunger, and adaptation to weather conditions. The application of Judith Butler's performativity theory helps to understand how corporeality in games is constructed through repetitive actions and interactions with the environment. The analysis includes the examination of gender representations, the deconstruction of binary oppositions, and the influence of interfaces on the player's perception of the body. The research demonstrates that corporeality in video games is a dynamic process that changes through interactions with nature and game mechanics, shaping unique forms of bodily experience. The findings contribute to understanding video games as a platform for rethinking corporeality and cultural norms.

Keywords

Corporeality; Performativity; Video Games; Digital Nature; Representation; Environment



This work is licensed under a [Creative Commons «Attribution» 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Перформативное тело в виртуальной среде компьютерных игр

Алиев Растям Туктарович

НИУ ВШЭ – Санкт-Петербург. Санкт-Петербург, Россия.
Email: [rtaliev\[at\]hse.ru](mailto:rtaliev[at]hse.ru) ORCID <https://orcid.org/0000-0003-2812-7655>

Рукопись получена: 2 сентября 2024 | Изменена: 1 октября 2024 | Принята: 1 ноября 2024

Аннотация

Данное исследование посвящено анализу телесности в компьютерных играх в контексте взаимодействия игрока с цифровой природой. В работе рассматриваются игры, в которых природа выступает активным агентом, влияющим на телесные переживания персонажа, такие как усталость, голод и адаптация к погодным условиям. Применение теории перформативности Джудит Батлер позволяет понять, как телесность в играх создаётся через повторяющиеся действия и взаимодействия с окружающей средой. Анализ включает рассмотрение гендерных репрезентаций, деконструкции бинарных оппозиций и влияния интерфейсов на восприятие тела игрока. Исследование демонстрирует, что телесность в компьютерных играх является процессом, который динамично изменяется через взаимодействие с природой и игровыми механиками, формируя уникальные формы телесного опыта. Полученные результаты способствуют пониманию компьютерных игр как площадки для переосмысления телесности и культурных норм.

Ключевые слова

телесность; перформативность; компьютерные игры; цифровая природа; репрезентация; окружающая среда



Это произведение доступно по [лицензии Creative Commons «Attribution» \(«Атрибуция»\) 4.0 Всемирная](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Введение: игровое тело и цифровая природа

Исследование телесности в компьютерных играх, особенно в контексте взаимодействия с цифровой природой, является важным по нескольким причинам. Компьютерные игры представляют собой не только развлечение, но и сложные симуляторы реальности, в которых игроки взаимодействуют с окружающей средой через цифровое тело, представленное аватаром. Телесность в компьютерных играх стала фундаментальным аспектом игрового взаимодействия, и исследования игр в последние годы всё больше сосредотачиваются на изучении тел, как персонажей, так и игроков (Anderson, 2016a, 2017).

Во-первых, телесность в компьютерных играх — это динамическая конструкция, создаваемая через перформативные действия игрока, такие как движение, взаимодействие с объектами и преодоление препятствий. Взаимодействие с природой усиливает это восприятие (Bayliss, 2010), поскольку игровое тело должно адаптироваться к окружающей среде — к погодным условиям, усталости или голоду (Crick, 2011). Это делает игры активным пространством для выражения телесности, где каждое действие игрока влияет на репрезентацию тела и его взаимодействие с природой. Во-вторых, несмотря на всё большее внимание к телам в игровых исследованиях, изучение репрезентации телесности в цифровых пространствах остаётся недостаточно изученной областью. Телесность в играх, хотя часто исследуется в рамках вопросов идентичности, гендера и расы, редко становится объектом системного анализа (Anderson, 2016a). Это создаёт пробел в понимании того, как компьютерные игры конструируют телесный опыт игрока через взаимодействие с природой и аватарами. Исследование этих аспектов может пролить свет на то, как компьютерные игры создают уникальные формы телесности, что делает их важными для современной культуры и цифровой экологии (Butler, 2015).

Цель данного исследования — анализ телесности и её перформативности в контексте взаимодействия игрока с цифровой природой в компьютерных играх. В рамках исследования будут рассмотрены ключевые аспекты, которые помогают понять, каким образом компьютерные игры конструируют новый телесный опыт и как это отражается на восприятии игроком его «цифрового тела». Во-первых, будет исследована **телесность как перформативная конструкция**. Игровые механики, такие как движение, взаимодействие с объектами и персонажами, создают тело игрока в виртуальном мире, делая его активным участником событий. Важно понять, как через повторяющиеся действия и взаимодействия игрок конструирует своё тело в игре, что расширяет физические и когнитивные границы человеческого опыта. Во-вторых, исследуется **телесность и взаимодействие с природой**. Природа в компьютерных играх часто выступает активным элементом взаимодействия, влияющим на физическое состояние аватара игрока — например, через усталость,



здоровье, воздействие погодных условий. Это важно для того, чтобы понять, как природные элементы в играх формируют уникальный телесный опыт, отражая более широкие вопросы человеческого взаимодействия с природой в цифровой культуре.

Третьим аспектом станет **гендерная репрезентация телесности**. Важным элементом исследования будет анализ того, как гендерные роли изменяются через цифровые тела в играх. Особое внимание будет уделено тому, как природа влияет на эту перформативность и как игры разрушают или, напротив, закрепляют традиционные гендерные стереотипы. Наконец, будет исследован **влияние интерфейсов и игровых механик на телесность**. Интерфейсы компьютерных игр и механики, связанные с движением, выживанием или взаимодействием с природой, формируют уникальный опыт телесного восприятия в цифровом мире (Bayliss, 2010). Это важно для понимания того, как технические аспекты игры влияют на создание и восприятие тела в виртуальном пространстве. Исследование этих аспектов не только расширит понимание телесности в цифровых играх, но и позволит выявить, каким образом игры становятся площадкой для экспериментов с телом и взаимодействием с природой.

Исследование перформативности и телесности в компьютерных играх можно рассматривать через теоретические концепты, сформулированные Джудит Батлер и другими учёными, специализирующимися на телесности в цифровых медиа. В своей работе *Gender Trouble* Батлер утверждает, что гендер и телесность не являются фиксированными сущностями, а формируются через повторяющиеся действия, социальные нормы и практики. Телесность аватара в компьютерных играх может быть рассмотрена как перформативное явление, которое создаётся через взаимодействие игрока с игровым миром и его механиками (Butler, 1990). **Концепт телесности (embodiment)** в компьютерных играх также важен для анализа телесности. Кэтрин Хейлс утверждает, что воплощённость в цифровых средах интегрирует физическое и цифровое тело игрока, что открывает новые формы телесного опыта в виртуальных пространствах (Hayles, 2000). Это особенно актуально для понимания, как игроки «переживают» свои аватары в компьютерных играх через визуальные и сенсорные стимулы. **Феноменология телесности** Мориса Мерло-Понти (Merleau-Ponty, 1962) подчёркивает, что тело является активным участником восприятия и действия. В играх, таких как *Portal 2*, игроки сталкиваются с необходимостью осознанного использования своего цифрового тела, чтобы взаимодействовать с пространством игры, что подчёркивается в теории Мерло-Понти о важности телесного восприятия (Anderson, 2016b).

Исследования **телесности в компьютерных играх** также подробно рассмотрены Скай Лареллом Андерсоном, который в своей диссертации анализирует, как тело игрока и его аватар взаимодействуют с игровыми механиками и интерфейсом, подчёркивая эстетические и физические аспекты



игрового опыта (Anderson, 2016a). Игры, такие как *Wii Fit U*, фокусируются на телесных ощущениях игроков, активно вовлекая их физическое тело в процесс игры, что расширяет традиционные представления о взаимодействии тела с цифровым пространством. Тимоти Крик обсуждает **феноменологический** подход к телесности в играх и утверждает, что взаимодействие игрока с цифровыми телами является полностью воплощённым и чувственным процессом (Crick, 2011). В играх, где тело игрока становится активным элементом игрового процесса, важно понимать, как цифровые изображения интегрируются с физическими ощущениями и восприятиями игрока.

Таким образом анализ телесности в компьютерных играх через перформативность, воплощённость и феноменологический подход позволяет глубже понять, как цифровые тела конструируются в играх и как игроки взаимодействуют с ними на физическом и психологическом уровнях.

Центральной гипотезой исследования является утверждение о том, что телесность игрока в компьютерных играх перформируется через взаимодействие с цифровой природой и игровыми механиками. Это взаимодействие позволяет игрокам воспринимать своё цифровое тело не как отдельный элемент, а как расширение и продолжение их физического тела. В результате, игровая среда требует от игрока адаптации к цифровым условиям, включая природные элементы, что приводит к уникальному восприятию телесности в виртуальном пространстве.

Природа в компьютерных играх, будучи активным элементом игрового мира, не только задаёт контекст для выживания, движения или действий аватара, но и влияет на само восприятие игроком своего цифрового тела. Например, механики усталости, холода, голода или исцеления создают новый слой опыта, в котором телесные ограничения и возможности пересекаются с виртуальной природой. Такая динамика формирует у игрока восприятие своего тела как объекта, подверженного виртуальным законам природы, что напрямую воздействует на его телесные ощущения и восприятие в игре.

Исследовательский вопрос: Как взаимодействие игрока с природными элементами в компьютерных играх влияет на восприятие и перформативное конструирование телесности в виртуальных пространствах?

Этот вопрос позволяет исследовать, каким образом цифровая природа и её элементы не просто фон для игровых событий, но активный участник, влияющий на телесный опыт игрока. Взаимодействие с природой заставляет игрока переживать различные физические состояния аватара, что приводит к изменению восприятия собственного тела в виртуальном мире.



Методология: перформативность в компьютерных играх

В данном исследовании используется **теория перформативности Джудит Батлер** для анализа телесности в компьютерных играх. Теория перформативности утверждает, что тело и его социальные характеристики, такие как гендер и идентичность, формируются через повторяющиеся действия и практики, а не существуют как фиксированные сущности (Butler, 2015). В контексте компьютерных игр, тело игрока, представленное через аватара, также можно рассматривать как результат перформативных актов — действий, которые игрок выполняет в игровом пространстве. Данный методологический подход помогает рассмотреть, как взаимодействие игрока с природой в играх (например, с элементами окружающей среды, погодными условиями, ландшафтами) создает уникальные телесные переживания. Цифровая природа становится активной частью игрового опыта, влияя на тело аватара, его возможности и ограничения. Каждое действие в игре, связанное с природными элементами — например, движение по пересечённой местности, выживание в суровых условиях или взаимодействие с природными объектами, — является перформативным актом, через который формируется телесный опыт игрока. Этот подход позволяет не просто анализировать механики игр, но и изучить, как игрок через повторяющиеся действия адаптируется к цифровой среде, конструируя своё цифровое тело через взаимодействие с природой.

Выборка игр для исследования базируется на критериях, которые акцентируют внимание на телесности аватара и взаимодействии с природой, поскольку такие элементы позволяют наиболее наглядно проанализировать перформативные аспекты телесности через игровые механики. Для исследования были выбраны игры, которые соответствуют следующим критериям:

- **Цифровая природа как активная часть игрового процесса:** игры, где природа не просто выступает фоном, но активно влияет на действия и возможности аватара, например, через механики выживания, адаптации к погодным условиям и преодоление природных препятствий.
- **Фокус на телесных ограничениях и возможностях:** игры, в которых механики усталости, голода, здоровья или физических возможностей персонажа являются ключевыми элементами игрового опыта.
- **Интерактивность с природными объектами:** игры, где персонаж должен взаимодействовать с природными элементами (например, ресурсы, ландшафт, погодные явления), чтобы продвигаться по сюжету или решать игровые задачи.

На основе этих критериев была составлена следующая выборка игр для исследования:

1. **Red Dead Redemption 2** (Rockstar Games, 2018)



- В игре ключевую роль играет взаимодействие с природой: ландшафты, погодные условия и выживание в дикой природе влияют на физическое состояние персонажа, его усталость и потребности в пище и отдыхе.

2. **The Legend of Zelda: Breath of the Wild** (Nintendo, 2017)

- Игра акцентирует внимание на взаимодействии с природными элементами, такими как погода, температура, ветер и ландшафт. Игрок должен адаптировать действия своего персонажа к условиям окружающей среды, что напрямую влияет на его телесность и выживаемость.

3. **Valheim** (Iron Gate Studio, 2021)

- Игра ориентирована на кооперативное выживание в вымышленном мире, где природа играет ключевую роль: игроки сталкиваются с погодными явлениями, голодом, необходимостью собирать ресурсы и строить укрытия, что формирует уникальный телесный опыт в игре.

4. **Death Stranding** (Kojima Productions, 2019)

- Игра требует от игрока физического управления персонажем в сложных природных условиях. Игровые механики включают преодоление природных препятствий, управление физической усталостью и балансом персонажа, что создает сложный телесный опыт.

5. **The Forest** (Endnight Games, 2018)

- Игра фокусируется на выживании в лесу после авиакатастрофы, где телесность персонажа подвергается воздействию природы: голод, жажда, ранения и усталость требуют от игрока постоянного взаимодействия с природными ресурсами для выживания.

Эти игры были выбраны, поскольку они репрезентируют взаимодействия игрока с природой через перформативные акты, влияющие на восприятие и конструирование телесности в виртуальных мирах.

Для анализа репрезентации телесности в компьютерных играх в данном исследовании используется **качественный метод анализа**, который фокусируется на изучении игровых механик, интерфейсов и взаимодействий персонажа с природной средой. Цель этого подхода заключается в том, чтобы выявить, как игровые элементы — механики выживания, физические ограничения персонажа и его взаимодействие с окружающей средой — влияют на восприятие игроком своего цифрового тела. Это позволяет детально изучить, как телесность игрока формируется и изменяется в зависимости от условий, созданных игровой средой.



Методы анализа включают следующие направления:

- 1. Анализ игровых механик.** В данном аспекте основное внимание сосредоточено на изучении того, как механики, связанные с физическим состоянием персонажа, такие как усталость, здоровье, голод или адаптация к погодным условиям, воздействуют на телесность в игре. Анализируется, как различные игры вводят механики, требующие от игрока поддержания физической формы персонажа. Например, в *Red Dead Redemption 2* игрок должен следить за тем, чтобы персонаж отдыхал и питался, а в *Death Stranding* важно преодолевать природные препятствия и сохранять баланс. В *Valheim* ключевым элементом является взаимодействие с природными ресурсами, что также непосредственно влияет на состояние аватара.
- 2. Анализ интерфейсов.** Интерфейсы компьютерных игр играют важную роль в передаче информации о физическом состоянии персонажа. В рамках этого направления рассматриваются визуальные индикаторы, такие как шкалы здоровья, усталости или голода, а также тактильные элементы, например вибрация контроллера, и аудиовизуальные эффекты. Эти элементы сигнализируют игроку о телесных изменениях персонажа и его реакции на окружающую среду. Например, в *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* персонаж может замёрзнуть или перегреться в зависимости от погодных условий, и это отображается через интерфейс и поведенческие реакции аватара.
- 3. Качественный контент-анализ взаимодействий персонажа с природой.** Этот метод используется для изучения того, как взаимодействие с природной средой влияет на телесность персонажа. Проводится анализ игровых ситуаций, когда персонаж преодолевает природные препятствия, использует ресурсы и адаптируется к условиям среды. Например, в *The Forest* персонаж должен выживать в условиях дикой природы, и такие элементы, как голод, жажда и физические ранения, становятся неотъемлемой частью его телесного опыта.
- 4. Нарративный анализ.** Изучение сюжетной линии игр помогает понять, как сюжетные элементы влияют на восприятие телесности. Например, в *Red Dead Redemption 2* здоровье и физическое состояние персонажа тесно связаны с его ролью в повествовании и развитием сюжета. Нарративный анализ позволяет исследовать, как физические изменения персонажа становятся важными элементами игрового процесса и усиливают эффект перформативности его тела.

Обоснование выбора методов анализа:

- **Качественный контент-анализ** является эффективным инструментом для изучения того, как взаимодействие с природой и игровые механики



вливают на телесные ощущения игрока. Этот метод позволяет выявить особенности формирования телесного опыта в виртуальном пространстве и то, как телесность адаптируется к цифровым условиям.

- **Анализ интерфейсов** предоставляет возможность понять, как визуальные и аудиальные элементы передают информацию о состоянии тела персонажа и как это влияет на восприятие игроком своего цифрового тела в игре. Это важно для изучения способов, которыми игра формирует у игрока ощущение телесного присутствия.
- **Нарративный анализ** помогает раскрыть, каким образом сюжет усиливает перформативность телесности персонажа. Взаимосвязь между физическим состоянием аватара и его ролью в сюжете показывает, как телесность становится центральной частью повествования и игрового опыта.

Предложенный аналитический подход позволяет детально изучить, как компьютерные игры создают и репрезентируют телесность через взаимодействие с природой, интерфейсы и механики, влияя на опыт и восприятие игрока в виртуальном мире.

Результаты: телесность и игровые механики

Результаты исследования демонстрируют, что телесность игрока в компьютерных играх не является статичной сущностью, а формируется через перформативные акты, обусловленные взаимодействием с цифровой природой. Согласно теории перформативности Джудит Батлер, тело не дано изначально, оно создаётся и переосмысливается через повторяющиеся действия и практики. В контексте компьютерных игр, каждое движение, взаимодействие с объектами и природой, каждое преодоление препятствий формируют тело аватара, что делает его динамичной и многослойной конструкцией. Телесность в играх, таких как *Red Dead Redemption 2*, *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, *Valheim*, *Horizon Zero Dawn*, *The Forest*, *Death Stranding* перформируется через постоянные взаимодействия с природными элементами. Игрок вынужден адаптироваться к погодным условиям, к физической усталости, голоду и другим факторам, что приводит к ощущению телесного присутствия и зависимости от окружающей среды. Эти элементы природы задают рамки для перформативных актов игрока, а сама природа становится активной частью сцены, где происходит телесное исполнение. Взаимодействие с ландшафтом, преодоление препятствий, использование ресурсов – все эти акты создают уникальный телесный опыт. Например, в *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* телесность персонажа активно формируется через взаимодействие с природной средой. Персонаж испытывает усталость при лазании, плавании и охоте, сталкивается с погодными условиями (жара, холод), что требует от игрока постоянной адаптации. В холодных зонах персонажу необходимо



согреваться у костров или носить соответствующую одежду, что непосредственно влияет на его физическое состояние и продолжительность взаимодействия с окружающим миром. В *Red Dead Redemption 2* персонаж сталкивается с различными природными условиями, влияющими на его физическое состояние: усталость, ранения, голод и погодные изменения. Взаимодействие с природой (охота, рыбалка, сбор растений) влияет на выживание персонажа, делая природные элементы неотъемлемой частью игрового процесса (Donald & Reid, 2020). Например, усталость замедляет передвижение, что заставляет игрока искать способы восстановления, влияя на стратегию прохождения.

В *Valheim* игроки взаимодействуют с природой в кооперативном режиме, где телесность персонажа испытывается через выживание в суровых условиях. Постоянное воздействие голода, холода и природных стихий требует от игроков строительства укрытий и добычи ресурсов, чтобы поддерживать жизнеспособность персонажа. Взаимодействие с окружающей средой становится важным элементом телесного опыта, требующего постоянной адаптации к изменяющимся условиям. В *Horizon Zero Dawn* тело главной героини также перформатируется через взаимодействие с природными и техногенными элементами. Процесс охоты, исследования окружающей среды и взаимодействие с машинами требует от игрока физической ловкости и стратегического подхода. Каждый шаг героини зависит от её взаимодействия с природой, где выживание и успех зависят от эффективного использования природных ресурсов и преодоления физических препятствий. В *The Forest* персонаж находится в дикой природе после крушения самолёта, и его телесность подвергается постоянным испытаниям: травмы, голод и взаимодействие с агрессивной природной средой становятся основными элементами выживания. Игрок вынужден искать ресурсы для исцеления, добывать пищу и защищаться от опасностей, что напрямую влияет на физическое состояние персонажа и его способность продолжать игру. В *Death Stranding* телесность персонажа подвержена влиянию суровых природных условий. Персонаж несёт тяжелые грузы, преодолевает горные хребты и взаимодействует с погодными условиями, что вызывает усталость и физическое напряжение. Природные элементы не просто фон игры, а активный участник телесного опыта, определяющий границы и возможности персонажа в игре.

Анализ продемонстрировал, что во всех рассмотренных играх телесность персонажа активно конструируется через взаимодействие с природой. Игровые механики, задающие физические ограничения, такие как усталость, ранения или погодные условия, формируют уникальные телесные переживания, требующие от игрока адаптации и стратегического планирования для успешного прохождения игры. Игра как сцена для телесных перформансов предполагает, что природа не является просто фоном, а активным агентом, который влияет на физические возможности аватара и формирует его идентичность. Взаимодействие с природой в игре, будь то выживание в суровых



условиях или исследование виртуальных лесов и гор, подталкивает игрока к созданию уникальной телесной идентичности, отражающей не только физическое присутствие, но и культурные и социальные коды, встроенные в игровую среду.

Кроме того, важным аспектом перформативности тела является деконструкция бинарных оппозиций, таких как «человек — природа» или «реальное — виртуальное». В цифровых играх границы между телом игрока и природой размыты: они создают друг друга через постоянное взаимодействие. Тело игрока становится частью природы, а природа, в свою очередь, влияет на его телесные характеристики и восприятие. В играх вроде *Valheim* (Horbiński & Zagata, 2021) или *The Forest* игроки переживают физические и эмоциональные изменения, которые напрямую связаны с взаимодействием с окружающей средой.

Гендерная репрезентация также имеет важное значение в контексте перформативности телесности в компьютерных играх. Согласно теории Батлер, гендер не является фиксированной характеристикой, а формируется через повторяющиеся действия. В играх, где игроки могут создавать аватары разного пола, взаимодействие с природой и игровыми механиками позволяет пересматривать традиционные гендерные роли. Например, в *Horizon Zero Dawn* главный персонаж Элой демонстрирует физическую ловкость и силу, что размывает традиционные гендерные ожидания и подчеркивает её независимость в суровой природной среде.

Результаты исследования подтверждают, что телесность в компьютерных играх — это процесс, а не статичная сущность. Она постоянно переосмысливается через взаимодействия с природой, игровыми механиками и другими персонажами. Перформативность тела в игре позволяет игрокам переживать свой опыт не как отдельную физическую реальность, а как интегрированную часть виртуального мира, где природа и тело являются взаимозависимыми элементами.

Дискуссия: границы телесности и природы

Результаты данного исследования показали, что телесность в компьютерных играх активно конструируется через взаимодействие с природными элементами и игровыми механиками. Эти результаты подтверждают теоретические ожидания перформативности, предложенные Джудит Батлер, согласно которым тело не является фиксированной сущностью, а конструируется и переживается через действия и взаимодействия с окружающей средой (Butler, 1990). Природа в компьютерных играх, как показано в анализе, становится важным агентом, влияющим на физическое состояние и восприятие тела игрока. Игры, такие как *Red Dead Redemption 2* и *Valheim*, демонстрируют, что взаимодействие с природными условиями (например, климат, ресурсы) создает телесные ограничения и возможности, которые изменяют стратегию



и поведение игрока в игре (Crick, 2011). Взаимодействие с природой, таким образом, отражает идею о том, что тело в игре является продуктом постоянных изменений и адаптаций (Anderson, 2016a). Эти результаты также демонстрируют важность игрового процесса для формирования динамичного телесного опыта. Например, в *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* игроки вынуждены учитывать физическое состояние персонажа в условиях экстремальных погодных явлений, что приводит к формированию уникальных телесных переживаний, связанных с постоянной адаптацией. Природа здесь становится агентом, который задает телесные границы и формирует перформативные акты игрока, что поддерживает теорию о том, что тело — это результат непрерывного взаимодействия с внешними условиями (Shaviro, 2010).

Социокультурные аспекты телесности в компьютерных играх также играют важную роль, поскольку они отражают и одновременно переосмысливают культурные нормы и гендерные роли. В некоторых играх, таких как *Horizon Zero Dawn*, взаимодействие главной героини Элой с природой показывает деконструкцию традиционных гендерных ролей. Телесные возможности персонажа, такие как ловкость и сила, позволяют ей преодолевать физические ограничения, которые традиционно ассоциируются с мужскими персонажами в играх. Это размывает гендерные стереотипы и демонстрирует, что телесность в компьютерных играх может быть независимой от гендерных предписаний. Однако, в таких играх, как *Red Dead Redemption 2*, наблюдается укрепление традиционных гендерных ролей. Главный герой, Артур Морган, взаимодействует с природой через механики, которые подчеркивают его силу и выносливость, что соответствует традиционным мужским стереотипам (Ventomäki, 2022). Эти механики отражают культурные нормы, где мужественное тело воспринимается как физически доминирующее, способное подчинить природу (Anderson, 2016b). В то же время игры, такие как *Valheim* и *Death Stranding*, предоставляют возможность игрокам взаимодействовать с природой вне гендерных стереотипов, что позволяет исследовать новые формы телесности и гендерной перформативности в виртуальной среде (Hayles, 2000).

Ограничением данного исследования является выборка игр, сосредоточенная на взаимодействии с природой. Несмотря на то, что эти игры предоставляют богатый материал для анализа перформативности телесности, выборка охватывает лишь определённые жанры и механики, такие как выживание, физическая адаптация и преодоление препятствий в условиях природы. Это может ограничивать обобщаемость выводов, так как исследование не включает игры, где телесность конструируется через другие элементы, такие как социальное взаимодействие, магические способности или научно-фантастические элементы. Для будущих исследований представляется важным расширить выборку и включить игры из других жанров, чтобы изучить, как телесность и перформативность конструируются в разных игровых контек-



стах. Например, игры с акцентом на социальные отношения или с элементами фантастики могут предложить новые модели телесного опыта и взаимодействия с окружающим миром. Кроме того, перспективным направлением исследования является изучение телесности в виртуальной реальности (VR), где взаимодействие с цифровой природой и физическим телом игрока происходит на более непосредственном уровне, что открывает новые горизонты для изучения перформативности тела в компьютерных играх.

Заключение: новый телесный опыт в играх

Результаты данного исследования показали, что телесность в компьютерных играх активно формируется через взаимодействие с природными элементами и игровыми механиками. В играх, таких как *Red Dead Redemption 2*, *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* и *Valheim*, физические состояния персонажей — усталость, голод, выносливость — оказываются в центре перформативного опыта, который динамично меняется в зависимости от условий окружающей среды. Природа в играх играет важную роль, выступая не просто фоном для событий, а активным агентом, влияющим на телесные границы и возможности аватара. Это исследование расширяет наше понимание телесности, показывая, что цифровое тело в играх является результатом постоянных перформативных актов, которые зависят от взаимодействия с природой и механик выживания.

Полученные результаты могут быть полезны для разработчиков игр, исследователей компьютерных игр и теоретиков культуры. Для разработчиков результаты исследования подчеркивают важность реалистичного взаимодействия с природной средой и его влияние на телесность персонажей, что может улучшить погружение игроков в игровой процесс. Для исследователей компьютерных игр данный анализ предоставляет новые данные о том, как телесность в цифровом пространстве формируется через взаимодействие с природными элементами и механиками выживания. Для теоретиков культуры исследование раскрывает, как компьютерные игры могут выступать площадкой для деконструкции традиционных представлений о гендере и телесности, предоставляя возможность переосмыслить культурные нормы через цифровую перформативность тела. Перспективы дальнейших исследований в области телесности и взаимодействия с природой в компьютерных играх могут включать расширение выборки игр для анализа других жанров и механик, таких как социальное взаимодействие или фантастические элементы, которые также влияют на восприятие тела. Более того, интересным направлением может стать исследование телесности в играх виртуальной реальности (VR), где взаимодействие с цифровой средой и телом игрока происходит на более непосредственном уровне. Это позволит углубить понимание перформативности тела и исследовать новые способы восприятия физического опыта в цифровых мирах.



Список литературы | References

- Anderson, S. L. (2016a). *Gaming Bodies: Video Game Corporeality in Characters, Players, and Representations* [Thesis or Dissertation, University of Minnesota]. <https://hdl.handle.net/11299/182253>
- Anderson, S. L. (2016b). Turning pixels into people: Procedural embodiedness and the aesthetics of third-person character corporeality. *Journal of Games Criticism*, 3(2), 1–31.
- Anderson, S. L. (2017). The corporeal turn: At the intersection of rhetoric, bodies, and video games. *Review of Communication*, 17(1), 18–36. <https://doi.org/10.1080/15358593.2016.1260762>
- Bayliss, P. (2010). *Videogames, Interfaces, and the Body: The importance of embodied phenomena to the experience of videogame play* [Doctoral Thesis]. RMIT University.
- Butler, J. (1990). *Gender trouble: Feminism and the subversion of identity*. Routledge.
- Butler, J. (2015). *Notes Toward a Performative Theory of Assembly*. Harvard University Press. <https://doi.org/10.4159/9780674495548>
- Crick, T. (2011). The Game Body: Toward a Phenomenology of Contemporary Video Gaming. *Games and Culture*, 6(3), 259–269. <https://doi.org/10.1177/1555412010364980>
- Donald, I., & Reid, A. (2020). The wild west: Accuracy, authenticity and gameplay in red dead redemption 2. *Media Education Journal*, 66, 15–23.
- Hayles, N. K. (2000). How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics. *Public Understanding of Science*, 9(4), 464–465. <https://doi.org/10.1088/0963-6625/9/4/704>
- Horbiński, T., & Zagata, K. (2021). Map Symbols in Video Games: The Example of “Valheim.” *KN - Journal of Cartography and Geographic Information*, 71(4), 269–283. <https://doi.org/10.1007/s42489-021-00085-0>
- Merleau-Ponty, M. (1962). *Phenomenology of perception* (C. Smith, Trans.). Routledge.
- Shavero, S. (2010). Post-Cinematic Affect: On Grace Jones, *Boarding Gate* and *Southland Tales*. *Film-Philosophy*, 14(1), 1–102. <https://doi.org/10.3366/film.2010.0001>
- Ventomäki, H. (2022). *Representation of nature in Red Dead Redemption 2* [Master Thesis]. University of Oulu.