

УДК 303.436.3  
EDN AFWDYU  
DOI: 10.17072/2949-5601-2025-3-14-19



**Шурко Анна Викторовна,**  
младший научный сотрудник  
Институт социологии НАН Беларуси  
220072, Беларусь, г. Минск, ул. Сурганова, 1, корп. 2  
annasurko91@gmail.com

### **ПОТЕНЦИАЛ «ЦИФРОВЫХ ТЕЛ» КАК ИНСТРУМЕНТА СОЦИОЛОГИЧЕСКОГО ИССЛЕДОВАНИЯ МОЛОДЕЖИ**

В работе описывается потенциал «цифровых тел» как инструмента или посредника в социологических исследованиях молодежи как социально-демографической группы, более вовлеченной в цифровое пространство (с иллюстрацией посредством статистических данных). Дается определение термину «цифровое тело», определяются его основные признаки. Отражаются особенности изучения цифровых тел в сравнении с реальными, указываются ключевые моменты, на которые исследователю стоит обратить внимание, чтобы не навредить субъектам. Рассматриваются три аспекта потенциала цифровых тел в социологических исследованиях помимо непосредственного изучения их как объекта: 1) как воплощение реальных людей в компьютерных играх или виртуальной реальности; 2) как искусственно созданный участник эксперимента; 3) как способ повысить вовлеченность респондента, если исследование предполагает пространственное разделение информантов. Приводятся релевантные научные изыскания зарубежных авторов с использованием рассматриваемого инструмента (например, цифровых тел в компьютерных играх, технологии Deepfake, применение не классического, опосредованного монитором взаимодействия в цифровом пространстве, а потенциально более эффективной с точки зрения иммерсивности VR-технологии). Делается акцент на апробации рассматриваемого инструмента на студенческих группах зарубежными исследователями.

*Ключевые слова:* цифровое тело, социология тела, молодежь.

**Ссылка для цитирования:** Шурко А.В. Потенциал «цифровых тел» как инструмента социологического исследования молодежи // Социальные и гуманитарные науки: теория и практика. – 2025. – № 3(14). – С. 14–19. <http://dx.doi.org/10.17072/2949-5601-2025-3-14-19> EDN AFWDYU

Hanna V. Shurko,

Junior Research Fellow

Institute of Sociology of the National Academy of Sciences of Belarus

2 bld., 1, Surganova str., Minsk, Belarus, 220072

annasurko91@gmail.com

## THE POTENTIAL OF “DIGITAL BODIES” AS A TOOL FOR SOCIOLOGICAL RESEARCH OF YOUTH

This paper describes the potential of “digital bodies” as a tool or mediator in sociological research on youth, a socio-demographic group more involved in the digital space (illustrated through statistical data). The term “digital body” is defined and its main characteristics are identified. The specifics of studying “digital bodies” are reflected in comparison with real ones, and key points that the researcher should pay attention to in order to avoid harming the subjects are indicated. Three aspects of the potential of “digital bodies” in sociological research are considered, in addition to their direct study as an object: 1) as the embodiment of real people in computer games or virtual reality; 2) as an artificially created participant in an experiment; 3) as a way to increase respondent engagement if the study involves the spatial separation of informants; The article also presents relevant research by international researchers using the tool in question (e.g., “digital bodies” in computer games, deepfake technology, and the use of VR technology, which is potentially more effective in terms of immersiveness, rather than the classic monitor-mediated interaction in digital space). Emphasis is placed on the testing of the tool in question by international researchers on student groups.

*Keywords:* Digital body, sociology of the body, youth.

**For citation:** Shurko H.V. [The potential of “Digital bodies” as a tool for sociological research of youth]. *Social'nye i gumanitarnye nauki: teoriya i praktika* [Social Sciences and Humanities: Theory and Practice], 2025, issue 3(14), pp. 14–19 (In Russian), <http://dx.doi.org/10.17072/2949-5601-2025-3-14-19>, EDN AFWDYU

Интернет занимает значимое место в социальной жизни населения Республики Беларусь: по данным Национального статистического комитета, в 2024 году абсолютное большинство жителей страны (94,3 %) использовали сеть Интернет [7], при этом существенную долю от целей выхода в цифровое пространство составляли варианты социальной интеракции: отправка, получение электронной почты, переговоры (95,2 %) и общение в социальных сетях (87,2 %) [там же]. Вместе с тем, по последним опубликованным данным (2022 г.) Национального статистического комитета практически все молодые люди имели доступ в Интернет (рисунок 1) [4].

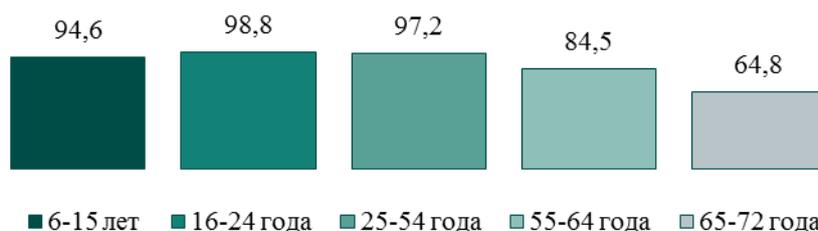


Рис. 1. Доля населения, имеющая доступ к сети Интернет по возрастам (2022 г.)

Принимая во внимание то, что социология изучает общество в целом, анализируя обобщения субъективных суждений конкретных индивидов, цифровое пространство выступает как новым объектом исследования, так и новой площадкой для исследований. Речь здесь не идет о достаточно распространенных, особенно если дело касается молодежи, online-опросах. При всех их преимуществах (невысокие затраты, относительная оперативность и т. д.), они имеют объективные ограничения, которые могут поставить под сомнение качество исследования. Основная проблема касается репрезентативности полученных данных (которой это исследование должно отвечать, являясь количественным). Одним из потенциальных инструментов или, по крайней мере, посредником социологического исследования в цифровом пространстве может выступить цифровое тело, которое также уже изучается в качестве предмета [1; 3; 5; 8; 9; 11; 12; 13; 15; 17].

Следует обозначить что представляет собой «цифровое тело». Цифровое тело обладает многими характеристиками реального тела, однако за счет его принадлежности цифровой, информационной сфере

необходимо делать некоторые уточнения со ссылкой на этот факт. Цифровое тело – это опосредованное информационными технологиями условие присутствия человека в виртуальной компьютеризированной или реальной среде, посредством которого он способен взаимодействовать с ней [10].

Помимо понятия «цифрового тела» в научной литературе встречается также «информационное тело» (Л. Флориди), однако оно несет в себе несколько иное значение. Информационное тело – это часть личности, информация о ней в цифровом пространстве [6, с. 33]. В отличие от информационного тела, цифровое включает в себя гораздо меньше информации, связанной с личностью пользователя (например, не имеет отношения к музыкальным, художественным вкусам субъекта или его не визуальному творчеству), и в большей степени характеризуется ее внешними проявлениями.

Можно выделить следующие признаки цифрового тела:

1) Запрограммированность. Цифровое тело создано на основе прописанного кода с использованием цифровых технологий;

2) Интерактивность. Цифровое тело опосредует прямо или символически взаимодействие с объектами и другими субъектами той среды, в которой оно находится. Прямое посредничество происходит в тех обстоятельствах, где тело имеет возможность двигаться и изменять окружающую среду (например, в видеоиграх). Символическое отражается в интеракции между образом тела и другими пользователями (это тела в киноискусстве, посредством которых автор имеет влияние на зрителя, а также в статичных аватарах в социальных сетях, которые воздействуют на восприятие других субъектов).

3) Управляемость. Пользователь имеет возможность управлять цифровым телом, используя различные технические средства. Если речь идет о мультипликации и технологии захвата движений, то посредством датчиков и других устройств ввода (компьютерная мышь, клавиатура), то же касается видеоигр. В большинстве случаев реальное тело не нуждается в посредниках для осуществления действий, в то время как цифровыми телами пока еще нельзя управлять без технических устройств.

4) Модификация и настройка. Цифровое тело может быть подвержено изменениям внешнего вида, параметров и функциональности для соответствия определенным целям или задачам гораздо легче, чем реальное.

5) Работа с данными. Цифровое тело может быть сохранено, скопировано, передано, воспроизведено и использовано другими пользователями и на других технических устройствах.

6) Ограниченный набор техник тела. Цифровое тело может производить только те техники, которые были изначально в него заложены. Что касается видеоигр, то разнообразность техник цифрового тела, которые способен воспроизводить пользователь может зависеть от жанра (например, некоторые игры позволяют воспроизводить техники совершения преступлений (убийства, кражи), другие – секса и родов, третьи разрешают только строительство и т. д.).

7) Возможность принадлежать сразу нескольким пользователям. Одно и то же цифровое тело с одним и тем же набором техник тела может управляться неограниченным количеством пользователей, имеющих ту же цифровую среду (видеоигру, мультипликационную сцену и т. п.).

8) Неограниченное количество. В отличие от реального тела, которое может быть у человека только одно, цифровых тел может быть множество.

Признаки цифрового тела во многом связаны между собой из-за единства происхождения и условий существования – технических средств и референса в виде реальных тел. Несмотря на высокую вариативность и возможность к конструированию цифровых тел, они, как и реальные тела, отчасти работают по одним и тем же механикам, что и позволяет изучать их. Кроме того, т. к. люди могут использовать цифровые тела как инструменты взаимодействия с окружающим миром, они также являются способом интеракции с другими «цифровыми телами» и, с некоторыми оговорками, реальными телами.

Несмотря на то, что цифровое тело и представления о нем во многом основаны на реальном теле, специфика их изучения будет различаться. Во-первых, реальная телесность затрагивает проблемы, которые связаны как с физическим, так и психическим здоровьем, поэтому при работе с респондентами и информантами следует учитывать, что они могут испытывать дискомфорт, отвечая на вопросы по этой тематике, следовательно, есть шанс, что результаты будут некачественными из-за неискренности, или в целом отсутствовать, если опрашиваемые считают неуместным говорить о подобных вещах. При изучении проблемы отношения к телу населения или какой-то социально-демографической группы следует помнить, что неправильно сформулированные вопросы, заданные в неудачное время, могут спровоцировать у респондентов болезненные переживания, связанные с восприятием тела. Поскольку при количественном

опросе отбор респондентов часто осуществляется случайно, у исследователя нет возможности предварительно выяснить, была ли у опрашиваемого травма (например, расстройство пищевого поведения, выкидыш, неприятие тела, комплексы и т. д.), на которую можно повлиять опросом, в то время как в качественном глубинном интервью такая возможность есть. В силу того, что качественные методы не репрезентативны и не требуют определенного количества опрошенных для снижения ошибки выборки, исследователь может предусмотреть эту проблему или, если он изучает именно ее, договориться с тем человеком, который согласится обсудить это «один на один». С другой стороны, результаты такого исследования не могут быть экстраполированы на генеральную совокупность, т. е. их можно рассматривать только в рамках конкретного случая. В репрезентативном количественном исследовании может возникнуть проблема наполненности. Предполагается, что снизить чувствительность такого исследования можно с помощью использования косвенных вопросов, позволяющих использовать формулировки с обезличенными формами, от третьего лица и общественного мнения. Кроме того, видится обоснованным при изучении рассматриваемой темы использовать заочный опрос (например, онлайн-опрос), дающий респонденту возможность заполнять анкету в удобное время без посторонних, однако в этом случае вновь встает вопрос о репрезентативности, т. к. online-формат не всегда позволяет удостовериться, прошел ли опрос подходящий по квоте человек и сколько раз он этот сделал.

Что касается цифрового тела, то, в отличие от реального, человек может проявить больше субъектности при его выборе или сконструировать тот вид телесности, который был бы ему приятен, что снижает остроту темы именно цифрового тела. Кроме того, с цифровым телом человек взаимодействует реже, чем с реальным, поскольку, хоть социальные сети и видеоигры в некоторых случаях можно считать повседневностью для ряда субъектов, от них можно отказаться или изменить свое цифровое условие существования в компьютеризированной среде. С другой стороны, большую роль при изучении цифрового тела играет его вид. Например, при изучении тел в цифровом пространстве некоторые вопросы могут вновь стать острыми, т. к. данный вид тела наиболее тесно связан с реальным и может отражать психологические проблемы принятия своего тела индивидом и отношения к нему. Исследование квантифицированного тела в зависимости от цели его использования также может негативно повлиять на респондента или информанта, т. к. одним из мотивов могут оказаться проблемы со здоровьем, причиняющими, кроме всего прочего, психологический дискомфорт при их демонстрации исследователю.

Еще одно различие состоит в том, что реальное тело присуще всем людям, что делает, в зависимости от целей исследования, всех индивидов потенциальным объектом изучения. Цифровое тело же относится, в первую очередь, к пользователям информационных технологий и интернета, при этом не всем, что ограничивает круг лиц, способных стать респондентами или информантами, однако подходит для изучения значительной части молодежи, более вовлеченной в цифровое пространство. Кроме того, использование некоторых цифровых тел может не требовать от респондента выхода в Интернет, а полностью контролироваться исследователем (например, эксперименты с VR, которые достаточно подробно описаны в 2022 г. Дж. Лин и М. Латошик [14]).

Непосредственно цифровые тела позволяют проще организовывать исследования некоторыми методами, например, включенным наблюдением, т. к. обеспечивает более высокий уровень анонимности за счет посредничества компьютерных технологий (находясь в месте событий, исследователь может спокойно регистрировать происходящее как на бумажные носители, так и на электронные, пользуясь записью экрана, при этом не привлекая внимания). Описание подобного исследования было представлено исследователями Н. Йи и Дж. Бейлисоном еще в 2009 г. на примере одной из самых популярных тогда MMO RPG игр (World of Warcraft) [17]. Кроме того, благодаря информационным технологиям возрастают возможности использования метода анализа документов или контент-анализа, т. к. предметами анализа могут быть фото, видео, записи игрового процесса и т. д.

Поскольку реальные тела подвержены неизбежным биологическим процессам, часть социальной информации, хранимой в них, со временем теряется, в то время как информация цифровых тел сохраняется вместе с ними и может исчезнуть по техническим причинам (при этом возможно существование множества копий таких тел, не отличимых от оригинала, что повышает их шансы на сохранение и передачу).

Цифровое тело является носителем более ограниченного количества социальной информации, чем реальное. Оно не участвует в репродуктивных процессах, донорстве и т. д., не способно выйти за рамки изначально заложенных действий. Несмотря на то, что, например, в видеоиграх или кинематографе цифровое тело способно имитировать процессы, свойственные реальному телу, они остаются лишь имитацией, своего рода симулякром, который «...в конце концов, покрывает точно всю территорию» [2, с. 5].

Как инструмент или посредник в социологическом исследовании цифровое тело может быть рассмотрено в трех аспектах: 1) как воплощение реальных людей в компьютерных играх или виртуальной реальности; 2) как искусственно созданный участник эксперимента; 3) как способ повысить вовлеченность респондента, если исследование предполагает пространственное разделение информантов.

В первом случае цифровые тела используются как показатель самопрезентации игроков. В уже упоминаемом исследовании Н. Йи и Дж. Бейлисона, описанном в их статье «The Proteus Effect Implications of Transformed Digital Self-Representation on Online and Offline Behavior», с помощью анализа аватаров игроков изучался эффект Протея. Психологи провели так называемую перепись населения на трех серверах в игре World of Warcraft с помощью автоматизированного скрипта. Полученные результаты свидетельствовали о том, что рост и привлекательность аватара играют роль в характеристиках персонажа в онлайн-игре, а высокие привлекательные аватары превосходят другие аватары. С другой стороны, не так просто утверждать, что привлекательные аватары имеют тенденцию превосходить непривлекательные аватары, т. к. помимо этого успех в игре имеет и иные детерминанты. Тем не менее, результаты исследования показали, что внешний вид аватара может влиять на поведение пользователя в онлайн-среде [17, с. 26]. Одним из объяснений данного процесса авторы считают процесс деиндивидуализации, когда человек соответствует поведению, связанному с нормами социального контекста, в котором находится [там же, с. 15]. Исследователи замечают, что виртуальная среда, где происходит деиндивидуализация, является вероятным местом, где контекстные сигналы (например, внешний вид аватара) могут изменить поведение человека через самовосприятие [там же, с. 16]. В другом исследовании эти же авторы использовали VR-технологии для проверки гипотезы о влиянии внешнего вида человека на его поведение. В данном случае возможность конструирования тела позволяла получить более точные данные в эксперименте. Авторы приходят к выводу, что в зависимости от внешнего вида аватара пользователи изменяют стратегии своего поведения: люди, внешность которых была скорректирована с помощью VR-технологий (рост испытуемых увеличивали или уменьшали на 10 см), перестраивали свое поведение при предложении разделить деньги: исследователи обнаружили, что участники с более высокими аватарами предлагали значительно больше несправедливых сделок (в свою пользу), чем участники с более низкими аватарами. Участники с более высокими аватарами также значительно чаще отклоняли несправедливое предложение со стороны партнера, чем участники с более низкими аватарами [там же, с. 18]. Поскольку это было исследование, предполагающее парную интеракцию, авторы не экстраполируют полученные выводы на всю интернет-среду.

Говоря о втором случае и продолжая тему экспериментов в социально-гуманитарных науках, необходимо упомянуть исследование, описанное в статье «Using deepfakes for experiments in the social sciences - A pilot study», в котором авторы делятся опытом использования технологии Deepfake, позволяющей изменить лицо человека из видео на любое другое в эксперименте. Здесь цифровое тело, а именно лицо, сконструировано исследователями и не привязано ни к какой реально существующей личности. Безусловно, данная технология несет в себе и некоторые угрозы и может использоваться в преступных целях (исследовательница М. Вестерлунд говорит о следующих неэтичных целях создания видео благодаря данной технологии: порнография, издевательства, политический саботаж, лживые новости [16, с. 40]), однако она может быть использована и в научных целях. Исследователи создали два видео с применением Deepfake, на одном из которых был преподаватель физически менее привлекательный, чем на другом, и предложили студентам оценить презентацию, преподавателя и само видео. Как более компетентного студенты оценили преподавателя с менее привлекательной внешностью [12]. Стоит заметить, что исследователи не проводили дополнительных замеров (или не описывали их), чтобы доказать, какое из представленных в эксперименте лиц более привлекательное, что ставит под сомнение полученные результаты, однако не делает описанную идею и способ ее реализации менее интересными. Одно из решений проблемы определения привлекательности предлагают исследователи Н. Йи и Дж. Бейлисон: в своей статье они описывают методику отнесения тех или иных персонажей к более привлекательным и менее привлекательным за счет введения эмпирических индикаторов, по которым объекты (персонажи) оценивались субъектами [17]. Использование сконструированных цифровых тел в исследованиях, касающихся привлекательности, представляется более этичным, т. к. оно не связано с достоинством и чувствами участников. Среди прочего необходимо отметить, что обе группы авторов привлекали для исследования студентов, как наиболее доступную для пилотажа группу.

В третьем случае цифровые тела или тела в цифровом пространстве выступают посредниками между участниками исследований, позволяющими в некоторой степени нивелировать пространственную разобщенность. Дж. Лин и М. Латошик ссылаются на два исследования: «Being yourself to be creative: How self-similar avatars can support the generation of original ideas in virtual environments» (M. Marinussen and A. de Rooij) и «The effect of operating a virtual doppelganger in a 3D simulation,» (G. Lucas, E. Szablowski, J. Gratec, A. Feng,

Т.Huang, J. Voberg и др.) [14], доказывающих, что использование персонализированного аватара может поддерживать генерацию творческих идей, а также повышать вовлеченность участников. Использование технологий VR, если они продолжают развиваться, помогут в значительной степени проведению, например, фокус-групп, позволяя собраться в одном пространстве (пусть и виртуальном) всем информантам, вне зависимости от их места проживания или работы.

Таким образом, использование цифровых тел в социологических исследованиях может облегчить организацию некоторых методов, сократить расходы в долгосрочной перспективе и позволит сгладить основные этические вопросы. В связи с тем, что данное направление только развивается и во многих вопросах является неапробированным, представляется целесообразным начинать внедрение упоминаемых технологий с исследований молодежных, в частности студенческих групп.

#### Библиографический список

1. Богомяккова Е.С. Цифровой образ тела пользователей устройств для селф-трекинга // Вестник Санкт-Петербургского университета. Социология. 2023. Т. 16, № 2. С. 183–196. DOI: 10.21638/spbu12.2023.205 EDN: DSJGEQ
2. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляции / пер. с фр. А. Качалова. М.: ПОСТУМ, 2015. 240 с.
3. Горбунова Д.А. Тело и город: представление о городском пространстве в бодипозитивных блогах в «Инстаграме» // Вестник РГГУ. Серия: Литературоведение. Языкознание. Культурология. 2020. № 4. С. 71–82. DOI: 10.28995/2686-7249-2020-4-71-82 EDN: VJKZRV
4. Информационное общество в Республике Беларусь: статистический сборник / Е.И. Кухаревич, Ж.Н. Василевская, Н.В. Тарасюк и др.; под общ. Ред. И.В. Медведевой. Минск, 2023. 64 с. URL: <https://www.belstat.gov.by/upload/iblock/d44/ddoksj66lofh3z4av92роххilg3scvvg.pdf> ((дата обращения: 27.06.2025).
5. Лукьянова Н.А., Шавлохова А.А. Цифровое тело как образ будущего: анализ визуальных процессов конструирования // Ученые записки Новгородского государственного университета. 2020. № 6(31). С. 26. DOI: 10.34680/2411-7951.2020.6(31).26 EDN: JMBVYU
6. Назарова Ю.В. Этика послесмертия в условиях цифровой реальности // Гуманитарные ведомости ТГПУ им. Л.Н. Толстого. 2021. № 2(38). С. 31–38. DOI: 10.22405/2304-4772-2021-1-2-31-38 EDN: VXTIFR
7. Национальный статистический комитет Республики Беларусь: Интерактивная информационно-аналитическая система распространения официальной статистической информации [Электронный ресурс] // Национальный статистический комитет Республики Беларусь, 1998–2024. URL: <https://dataportal.belstat.gov.by/osids/rubric-info/1063268> (дата обращения: 27.06.2025).
8. Олещенко Е.А. Отношения тела и пространства в цифровой реальности (на примере 3D хореографических фильмов) // Вестник Академии Русского балета им. А.Я. Вагановой. 2022. № 1(78). С. 141–159. EDN: FPMHPS
9. Федосеева Р.Р., Егармин А.Е. Цифровые аватары и коммуникация в цифровой среде // Научно-технические инновации и веб-технологии. 2022. № 1. С. 84–88. EDN: QGBMOX
10. Шурко А.В. Сущность понятия цифровое тело сквозь призму социальной интеракции // Молодежь в науке – 2024: тезисы докладов XXI Международной научной конференции молодых ученых, Минск, 29–31 октября 2024 г. В двух частях. Ч. 1. Аграрные, биологические, гуманитарные науки и искусства / Национальная академия наук Беларуси, Совет молодых ученых; редкол.: В. Г. Гусаков (гл. ред.) [и др.]. Минск: Беларуская навука, 2024. С. 860–862.
11. Biruk C. Trans Embodiment, Fitness Wearables and the Queer Pleasures of Datafication // *Body & Society*. 2024. Vol. 30, No. 1. P. 55–82. DOI: 10.1177/1357034x231216866 EDN: QOPDGH
12. Eberl A., Kühn J., Wolbring T. Using deepfakes for experiments in the social sciences – A pilot study // *Frontiers in Sociology*. 2022. Vol. 7. Art. 907199. DOI: 10.3389/fsoc.2022.907199 EDN: WVCIGD
13. Groenevelt I., Haan S. De., Slatman J. Doing Bodies in YouTube Videos about Contested Illnesses // *Body & Society*. 2022. Vol. 28, No. 4. P. 28–52. DOI: 10.1177/1357034x221134436 EDN: WNHQOG
14. Lin J., Latoschik M.E. Digital body, identity and privacy in social virtual reality: A systematic review // *Frontiers in Virtual Reality*. 2022. Vol. 3. Art. 974652. DOI: 10.3389/frvir.2022.974652 EDN: IEPDUL
15. Lindfors A. Between Self-Tracking and Alternative Medicine: Biomimetic Imaginary in Contemporary Biohacking // *Body & Society*. 2024. Vol. 30, No. 1. P. 83–110. DOI: 10.1177/1357034x231218413 EDN: MYIPPI
16. Westerlund M. The emergence of deepfake technology: A review // *Technology innovation management review*. 2019. Vol. 9, № 11. P. 39–52. DOI: 10.22215/timreview/1282
17. Yee N., Bailenson J.N., Ducheneaut N. The Proteus effect: Implications of transformed digital self-representation on online and offline behavior // *Communication Research*. 2009. Vol. 36, № 2. P. 285–312. DOI: 10.1177/0093650208330254