

Амбивалентность виртуальной любви: разговорная, телесная и гиперреальная близость на социальной VR-платформе VRChat

JINDONG LEO-LIU

Гонконгский педагогический университет, САР Гонконг.

Появление новых технологий постоянно меняет виртуальный ландшафт близости. В этом исследовании основное внимание уделяется платформам социальной VR – новой форме социальных сетей, отдающей приоритет иммерсивному вербальному и визуальному общению. Чтобы понять различные формы виртуальной близости, которые могут испытывать отдельные пользователи в социальной VR, и то, как эти опыты могут отражать и реконструировать амбивалентность между виртуальностью и реальностью, я провел двухлетнюю цифровую этнографию и глубинные интервью на популярной социальной VR платформе VRChat. Выделяются три формы близости: (1) разговорная близость, отражающая амбивалентность бегства и вовлечения; (2) воплощенная близость, отражающая амбивалентность нереальности и большей реальности, чем реальность; и (3) гиперреальная близость, отражающая амбивалентность лёгкого и глубокого общения. Гиперреальная близость может служить эффективной концепцией для понимания потенциального достижения гармонии виртуальности и реальности посредством более глубоких, душевных и подлинных межличностных связей в современных развивающихся виртуальных средах.

Ключевые слова: интимность, виртуальная реальность, социальные сети, социальная виртуальная реальность, Метавселенная, VRChat, гиперреальность, эмпатия, гармония.

В наши дни интимность людей всё больше опосредуется цифровыми технологиями (Attwood, Hakim & Winch, 2017; Chan, 2021). Тем не менее, амбивалентность интимного взаимодействия посредством социальных сетей и цифровых технологий усилилась. Как утверждает Тёркл (2011): «В наши дни, неуверенные в своих отношениях и тревожащиеся о близости, мы обращаемся к технологиям, чтобы поддерживать отношения и одновременно защищаться от них» (стр. 8). Обещанная технологиями управляемость, по-видимому, снизила неуверенность и тревогу людей в интимной сфере. Такое мышление также порождает социальный феномен, описанный Тёрклом (2011), названный «Вместе наедине», когда люди используют смартфоны для управления онлайн-социальными связями по отдельности и молча, вместо того, чтобы участвовать в личных беседах, что потенциально снижает эмпатию к другим людям, особенно среди детей и подростков (Тёркл, 2016). Таким образом, Тёркл (2016) пытается вернуть силу общения в цифровую эпоху, предлагая создание цифровых платформ, предназначенных для содействия более содержательным и глубоким беседам вместо коротких и отвлеченных взаимодействий.

Следуя этой линии мышления, данное исследование уделяет внимание платформам социальной виртуальной реальности (VR), новой форме социальных сетей, которая отдаёт приоритет иммерсивному вербальному и визуальному общению, в отличие от

Jindong Leo-Liu: ljindong@eduhk.hk

Date submitted: 2024-10-22

Copyright © 2025 (Jindong Leo-Liu). Licensed under the Creative Commons Attribution Non-commercial No Derivatives (by-nc-nd). Available at <https://ijoc.org>.

Алгоритмически сплетённый контент и взаимодействия в современных социальных сетях и платформах коротких видеороликов (Ван, Цюй, и Лео-Лю, 2023). В этом исследовании я рассмотрю популярную социальную VR-платформу VRChat, которая обеспечивает глобальный доступ в большинстве стран, поддерживает открытую систему, где пользователи могут загружать свои аватары и модели виртуального мира, а также позволяет вести голосовые беседы в реальном времени до отправки сообщений. Эта платформа расширяет возможности пользователей в плане виртуальной близости, ещё больше усиливая противоречие между виртуальностью и реальностью. Таким образом, данное исследование фокусируется на двух исследовательских вопросах:

RQ1: Какие различные формы виртуальной близости могут испытывать отдельные пользователи в социальной виртуальной реальности?

RQ2: Как эти переживания могут отражать и реконструировать амбивалентность между виртуальностью и реальностью?

Чтобы ответить на эти два вопроса, я провел двухгодичную цифровую этнографию и 78 углубленных интервью с ключевыми информантами, чтобы узнать об их интимном опыте в VRChat. Далее я сначала концептуализирую виртуальную близость в контексте социальной VR, рассматривая VRChat как теоретически важный случай и обзораю соответствующую литературу, прежде чем представить метод и результаты исследования, основанные на моей этнографии и интервью.

Концептуализация виртуальной близости

Intimacy как английское слово может быть неоднозначным, полисемичным и контекстуальным, что описывает не только романтические и сексуальные отношения, но и широкое чувство близости с друзьями, семьями, домашними животными и даже некоторыми вызывающими воспоминания объектами, такими как куклы и роботы (Attwood et al., 2017; Turkle, 2011). За последние три десятилетия intimacy привлекла внимание учёных после аффективного поворота в социальных науках, который подчёркивает роль аффекта, эмоций и любви в современной капиталистической социальной структуре и опровергает превосходство рационального мышления в социальной, политической и экономической деятельности человека (Ahmed, 2004; Giddens, 1992; Illouz, 2007). По сравнению с эмоциями или аффектами, наблюдаемыми на разных уровнях, близость связана с конкретными межличностными действиями и развитием отношений, что отражается на более микроуровневом, повседневном индивидуальном опыте. С проникновением в социальную сферу цифровых медиатехнологий – от персональных компьютеров до смартфонов, от всемирной паутины до мобильных приложений и от онлайн-форумов до алгоритмических платформ – интимные взаимодействия и отношения людей всё больше становятся опосредованными, цифровыми и сетевыми. Соответственно, соответствующие новые концепции, разработанные в социальных и гуманитарных науках, включают в себя различные термины, такие как опосредованная близость (Attwood et al., 2017), цифровая близость (Dobson, Robards, & Carah, 2018), виртуальная близость (Sadowski & Lomanowska, 2018), мобильная близость (Hjorth & Arnold, 2013), сетевая близость (Chan, 2018) и так далее. Эти концепции похожи друг на друга, но они также имеют разные акценты. Например, сетевая близость выделяется, подчеркивая свой сетевой потенциал и амбивалентность между профилями пользователей и их реальным интимным взаимодействием (Chan, 2018). Мобильная близость подчеркивает технические особенности мобильности в смартфонах и соответствующих устройствах (Hjorth & Arnold, 2013). Сосредоточившись на технологиях VR и виртуальном опыте, данное исследование фокусируется на понятии виртуальной близости. Хотя Садовски и Ломановска (2018) в общих чертах концептуализируют этот термин для обозначения интимного поведения в любом многопользовательском виртуальном мире, данное исследование применяет виртуальную близость к напряжению между виртуальностью и реальностью. Через призму виртуальной близости оно пересматривает постоянные споры об амбивалентности между ними.

Возвращаясь к амбивалентности виртуальности и реальности в социальной VR

С раннего Web 1.0 до социальных сетей, искусственного интеллекта и VR дихотомия виртуальности и реальности сохранялась. Хотя Теркл (2011) изначально подвергла сомнению эту дихотомию, её знаменитая фраза «вместе наедине» из исследования о том, как современные цифровые технологии меняют представление об интимности, по-прежнему подвержена этому. Здесь «вместе» относится к физическому присутствию людей на общественных мероприятиях, таких как рестораны, вечеринки и мероприятия, в то время как «вместе» изображается как социальное отсутствие людей из-за их внимания к смартфонам. Тем не менее, в социальной VR «вместе наедине» может принимать противоположную конфигурацию: «вместе» изображается как физическое присутствие людей в изолированной среде, в то время как «вместе» относится к их усилиям быть социально вовлечёнными в опосредованное взаимодействие, предоставляемое VR. Очевидно, что такой образ мышления может быть не новым. Это было отмечено в предыдущих исследованиях киберромана, онлайн-знакомств и сетевой близости (например, Lenton-Brym, Santiago, Fredborg, & Antony, 2021). Однако благодаря развитию телекоммуникационной инфраструктуры, игровых движков и устройств VR степень вербального, визуального и даже чувственного погружения в современные социальные практики VR достигла нового уровня. Поэтому стоит изучить, усиливают ли эти иммерсивные переживания, предоставляемые новейшими технологиями, или создают новые амбивалентности в отношении виртуальной близости.

Хотя создание первого устройства виртуальной реальности (VR) можно отнести к 1968 году (Druck, 2006), VR получила дальнейшее развитие и популяризацию в последние годы благодаря прогрессу визуальных технологий и игровой индустрии (Muñoz-Saavedra, Miro-Amarante и Dominguez-Morales, 2020). Предлагая различные способы передачи информации и взаимодействия с пользователем по сравнению со смартфонами и компьютерами, VR, как ожидается, изменит подход к виртуальной близости. Некоторые ранние практики, связанные с так называемой VR-близостью, сосредоточены в основном на VR-порнографии или VR-романтических играх (Dekker, Wenzlaff, Biedermann, Briken и Fuss, 2021). Тем не менее, в последние годы, благодаря постоянному совершенствованию телекоммуникационной инфраструктуры (например, 5G, Wi-Fi 6), виртуальная реальность (VR) стала более доступной для межличностного общения в реальном времени, что прокладывает путь к новой форме социальных сетей – социальной VR. Виртуальная близость, опосредованная социальной VR, стала популярной темой в научной фантастике и массовой культуре. Известным примером является голливудский блокбастер Стивена Спилберга 2018 года «Первому игроку приготовиться», который пробудил общественный интерес и воображение вокруг социальной VR (Спилберг, 2018). В знаменитой сцене футуристического плавающего бассейна для танцев два главных героя вступают в романтические отношения и физические прикосновения, которые преобразуются в тактильные сигналы, передаваемые на полноразмерный сенсорный костюм виртуальной реальности главного героя, отображая сокращение разрыва между виртуальной визуально-аудиальной близостью и физической близостью. С популяризацией социальных VR-приложений эти научно-фантастические сцены оживают, предоставляя исследователям новую возможность переосмыслить амбивалентность виртуальности и реальности.

Эти продолжающиеся споры и вопросы перекликаются с предыдущей знаменитой этнографией пользователей Second Life (2015), посвящённой виртуальному миру и реальной жизни. Однако вместо того, чтобы критиковать, патологизировать и даже дегуманизировать этих людей, Беллсторфф (2015) утверждает, что виртуальные миры способны сделать людей ещё более человечными, чем прежде. Отвергая идею постчеловеческого, которую он интерпретировал как конец человечества посредством технологий, выходящих за рамки человеческих ограничений, он вводит термин «виртуально человеческий», что означает, что «именно в виртуальности мы являемся людьми» (Беллсторфф, 2015, с. 29), подчёркивая убежденность в том, что человеческое состояние всегда, в какой-то степени, определяется виртуальностью. Однако что означает «более человеческое»? Что такое «человеческое состояние»?

Бёльсторфф не раскрывает эту концепцию подробно, что создаёт исследовательский пробел. Таким образом, данное исследование направлено на продолжение этого исследования и его изучение в контексте VRChat.

VRChat как важный пример: активное сообщество пользователей

Выпущенный в 2016 году в Steam и на нескольких VR-платформах, VRChat завоевал известность в индустрии благодаря своему активному сообществу пользователей (Saffo, Yildirim, Di Bartolomeo и Dunne, 2020; Wang, 2020; Watercutter, 2021).

В 2024 году общее число пользователей этой платформы достигло около 8,2 миллионов по всему миру (MMO Stats, 2024). Активность платформы можно объяснить её глобальной доступностью и технически открытой средой для загружаемого пользователями контента. Чэн, Ву, Чэн и Хань (2022) обобщили несколько существующих социальных VR-платформ и обнаружили, что VRChat обеспечивает наивысший уровень пользовательской настройки, поскольку позволяет пользователям загружать свои собственные аватары, миры и игры из стороннего программного обеспечения. Эти два условия породили разнообразные популярные культуры и транскультурные явления (Brett, 2019; Krell & Wettmann, 2023), такие как распространённость японских аниме-аватаров, фурри-аватаров и различных фэнтезийных аватаров, созданных самими пользователями. Также существовало множество встроенных игр, творческих виртуальных миров, танцевальных мероприятий в виртуальной реальности и новая норма VR межличностной близости и секса, известная как эротическая ролевая игра (ERP). Таким образом, технокультурная активность VRChat отражается в его большом пользовательском сообществе и высоком уровне создаваемого пользователями виртуального контента.

Эти характеристики подчёркивают существенное различие между VRChat и другими известными платформами. Здесь я использую «устаревший» виртуальный мир Second Life (Linden Research, 2025) и Meta Horizon от Meta (Meta, 2025) в качестве эталонов для сравнения. Основываясь на моих наблюдениях за всеми тремя платформами, я обнаружил между ними различия. В Second Life и VRChat различия были сосредоточены на трёх свойствах: системе создания контента, механизме коммуникации и интерфейсе, которые влияют на интимные переживания людей на визуальном, звуковом и чувственном уровнях. Наконец, хотя обе платформы поощряют пользовательский контент, VRChat имеет меньше ограничений и правил, чем Second Life. Более того, хотя обе платформы поддерживают как текстовое, так и голосовое общение, VRChat отдаёт приоритет голосовому, в то время как Second Life в значительной степени сохраняет культуру текстового общения. Наконец, как виртуальный мир, созданный на более продвинутых движках, VRChat обеспечивает более высокое визуальное качество и социальное присутствие, чем Second Life, благодаря визуальному отображению от первого лица, ненавязчивым интерфейсам и минималистичному дизайну UI, что позволяет некоторым пользователям VR-гарнитур испытывать так называемое фантомное чувство во время интимного взаимодействия (Nem & Bredikhina, 2023).

Различия между VRChat и Meta Horizon в основном заключаются в двух измерениях: степени технической открытости и доступности. По сравнению с VRChat и даже Second Life, Meta Horizon предлагает ограниченную техническую открытость для пользовательского контента. Хотя пользователи могут настраивать свои аватары и создавать определённые элементы на платформе, они ограничены шаблонами и инструментами, предлагаемыми Meta. Таким образом, общие стили аватаров и элементов не столь разнообразны и креативны, как в VRChat, поскольку VRChat позволяет пользователям загружать файлы из стороннего программного обеспечения. Более того, к концу 2023 года Meta Horizon был доступен только в Северной Америке и нескольких европейских странах, в то время как VRChat оставался доступным в большинстве регионов, включая материковый Китай, несмотря на его «Великий китайский файрвол», который блокирует международные платформы, такие как Facebook, Twitter и Google, и лежит в основе отдельной экосистемы Китая. При этом, поскольку доступ китайских пользователей к VRChat разрешён, он теоретически становится одной из самых доступных в глобальном масштабе социальных платформ в истории Интернета. Таким образом, VRChat предоставляет ценную среду для проведения полевых исследований по изучаемому вопросу.

Существующие углубленные исследования VRChat расширяются, но всё ещё ограничены, фокусируясь на воплощении аватара, гендерных нормах, социальных беспорядках и т. д. (например, Бредихина, 2022; Крелл и Веттманн, 2023; Заманифард и Робб, 2023; Чжан, 2023). Один из обширных исследовательских отчётов основан на исследовании «Social VR Lifestyle Survey 2023», проведённом Нем и Бредихиной (2023), японским виртуальным инфлюенсером и европейским аспирантом. На основе опроса пользователей из Японии, США и ряда других стран они обнаружили, что 43% их респондентов когда-либо влюблялись в VRChat, а 37% занимались виртуальным сексом (Nem & Bredikhina, 2023). Это исследование дополняет существующее исследование VRChat, предлагая теоретический подход к виртуальной близости.

Метод: этнография и интервью в VRChat

Следуя этнографии Беллсторффа (2015) в виртуальном мире для его исследования Second Life, я провел этнографию и интервью непосредственно в VRChat, чтобы исследовать мой исследовательский вопрос. По сравнению с текстовыми социальными сетями и веб-сайтами, Беллсторфф (2015) подчеркнул, что формы сбора данных более разнообразны, варьируясь от разговоров с информантами до наблюдений и расспросов об их аватарах, мировых сценах, виртуальных действиях и многих визуальных и вербальных подсказках. Моя этнография продолжалась с марта 2022 года по июнь 2024 года. Мои информанты приходили из трех источников: во-первых, случайные встречи с незнакомцами в публичном виртуальном мире; во-вторых, сообщения о наборе, которые я отправлял в группах социальных сетей, связанных с VRChat (например, Tencent QQ); и в-третьих, рекомендации других друзей от информаторов, набранных из предыдущих двух источников, как снежный ком. Функция «статус друга» позволила мне развивать долгосрочные отношения, позволяя мне напрямую и регулярно посещать виртуальные миры других людей, где я часто встречал их друзей или друзей друзей, которые могли стать моими потенциальными информаторами в ходе взаимных бесед.

Мои первые непринужденные беседы с этими людьми часто представляли собой неформальные и неструктурированные индивидуальные или групповые интервью. Для непринужденной беседы, подобной интервью, я следовал совету Германовича (2002): после раскрытия своей позиции я задавал несколько простых вопросов для «разминки», например: «Как давно вы пользуетесь VRChat?», «Каковы ваши причины присоединиться к VRChat?» и «Чем вы обычно занимаетесь в VRChat?». Если информант давал намёки на то, что у него потенциально может состояться глубокий разговор или затронуть какие-то деликатные темы (например, сексуальные проблемы), не подлежащие публичному обсуждению, я приглашал его на личную беседу и проводил последующие углубленные интервью один на один, которые обычно отчасти структурированы несколькими теоретическими вопросами. В знак благодарности за приглашение на интервью была предложена награда (подарочная карта для электронной коммерции номиналом 10 индонезийских шиллингов или 50 юаней). Данное исследование курировалось комитетом по этике исследований местного университета. Согласие участников на интервью и записи видео с экрана было подтверждено.

Чтобы установить контакт с информантами и стать незаметным в VRChat, я стратегически выбрал аватар: маленький, неопределённого пола и вида, жёлтый, пушистый аватар в стиле аниме с чёрными волосами и в очках. Учитывая мою позицию носителя китайского языка из материкового Китая и специфику этнографии, требующую установления долгосрочных отношений с информантами, я, естественно, наладил больше контактов с китайскими пользователями в VRChat. Тем не менее, это не означает, что я сосредоточился только на китайских пользователях. У меня также было множество информантов из Чили, Кубы, Индонезии, Японии, Кореи, Малайзии, Новой Зеландии, России, Швейцарии, Вьетнама и США.

Данные экранных записей интервью обрабатывались в три этапа. Учитывая большой объём данных, собранных в ходе этнографического исследования, я применил гибкий подход к кодированию для сокращения объёма данных, используя чтение необработанных данных, индексацию и создание заметок (Deterding & Waters, 2021), а затем транскрибировал выбранные видеозаписи экранных записей в тексты для дальнейшего качественного кодирования и тематического анализа в диалоге с теориями и концепциями из обзоров литературы (Saldaña, 2021). В целом, из общего числа интервью (N = 78) 30 интервью были тесно связаны с темой интимности. Продолжительность каждого интервью варьировалась от 30 до 240 минут. Для ясности: поскольку VRChat поддерживает доступ как с персональных компьютеров, так и с VR-гарнитур, многие пользователи используют социальную VR в гибридной форме. Даже активные пользователи VR-гарнитур и полноразмерных трекеров иногда также получают доступ к VRChat через персональный компьютер (ПК) из-за его простоты и гибкости для многозадачности. Таким образом, в данном исследовании не проводится дифференциация пользователей по доступу к VR и ПК, поскольку они являются важными компонентами общей социальной среды и сообщества в VRChat.

Далее я представлю результаты исследования, основанные на комплексных этнографических данных. Учитывая исследовательскую и обоснованную природу этнографии, некоторые обзоры литературы были проведены после того, как определенные темы и идеи появились. Следуя абдуктивному подходу (Timmermans & Tavory, 2012), я был в цикле повторного обращения к литературе и теориям и, в свою очередь, пересмотра направлений моего исследования в этнографии и интервью. На основе как этнографических данных, так и литературы, выделены три формы близости, контекстуализированные и концептуализированные в социальной VR: (1) разговорная близость, (2) воплощенная близость и (3) гиперреальная близость. Каждая форма близости будет раскрыта с подробными этнографическими данными, за которыми последует более теоретический анализ с точки зрения амбивалентности между виртуальностью и реальностью. В частности, разговорная близость отражает амбивалентность бегства и вовлечения; Воплощённая близость отражает амбивалентность нереальности и большей реальности, чем реальность; а гиперреальная близость отражает амбивалентность лёгкой беседы и глубокого общения.

Этнографические находки

Разговорная близость

Во-первых, я обнаружил сильную амбивалентность в интимных переживаниях моих информантов, тесно связанную с общением в VRChat. Тим, 23-летний студент, поделился со мной своим опытом, когда я спросил его о его первоначальной мотивации использования VRChat,

Во время пандемии COVID-19 я жил один за границей, в Токио, без настоящих друзей. Обычно я веду образ жизни отаку, но однажды понял, что больше не могу этого выносить. Мне нужно больше социальной жизни. Мне нужно общаться с другими людьми, а не только переписываться. Разговоры и переписка очень разные, поэтому я начал использовать VRChat. Он оказался для меня идеальным промежуточным этапом. Можно общаться с другими людьми, оставаясь при этом виртуальным и анонимным, используя аватары. Для меня это стало хорошей практикой. Позже я обнаружил, что мои социальные навыки улучшились в VRChat, и теперь я могу более свободно общаться с другими людьми в офлайн-режиме.

Эрика, 21-летняя китайская студентка колледжа, мужчина-трансгендер (MtF), также увидела в этом уникальном состоянии VRChat средство «переходного статуса» между традиционными социальными сетями и реальной жизнью.

В начале работы в VRChat я часто был без сознания. Постепенно я начал общаться и заводить больше друзей, а потом обнаружил, что это не так сложно, как я думал. Я обнаружил, что у меня действительно хорошие социальные навыки. Это также укрепило мою уверенность в моей реальной работе, такой как зимняя стажировка и участие в студенческой организации. На втором курсе университета меня прямо выбрали руководителем клуба настольных игр благодаря моей способности планировать, хорошим личным качествам, чтению чувств и оценке намерений людей. Для меня это был огромный шаг.

Миа, 19-летняя китаянка, страдавшая от депрессии и давления со стороны родителей и учебы, также рассказала мне, что VRChat помог ей обрести смелость общаться с другими людьми. «Возможно, вы думаете, что я сейчас разговариваю с вами нормально, но некоторое время назад я была очень подавленной и замкнутой». Фрэнк, Кейн и Феликс также обнаружили, что голосовое общение приносит больше рациональности и искренности в обсуждение спорных тем. Наряду с другими голосовыми социальными сетями, такими как Clubhouse, голосовое общение воспринимается как преимущество для повышения интерактивности, близости, взаимного уважения и более искреннего общения между пользователями (Jung, Park, Kim, & Lee, 2022). Как утверждает Фрэнк, также переключаясь с мнением Eureka о том, что VRChat является средством «переходного статуса»:

Когда вы просто печатаете тексты, вы можете быть бесстрашными и выражать себя самым агрессивным образом. Но при личном общении вам может потребоваться быть очень осторожным и контролировать свои слова. VRChat — это нечто среднее между текстовыми онлайн-комментариями и личным общением. Вы разговариваете с виртуальным аватаром.

Теоретический анализ: амбивалентность побега и вовлечения

Конечно, технологические возможности для межличностного диалога в реальном времени, опосредованного компьютером, были достигнуты уже давно, от программ для видеоконференций Skype и Zoom до голосовых социальных сетей, таких как Discord и Clubhouse, не говоря уже о многочисленных многопользовательских онлайн-играх, требующих голосового общения для командной работы. Тем не менее, они были ограничены собственными сценариями и случаями (например, конференции, игры), вместо того, чтобы создавать среду для более общего, банального и обыденного разговорного взаимодействия.

Общение в VRChat привело их к переосмыслению дихотомии виртуальности и реальности. Хотя эта дихотомия по-прежнему подвергается резкой критике и обсуждается в академических кругах (например, De Souza E Silva, 2006; Turkle, 2005; Ward, 1999), большинство моих информантов в VRChat по-прежнему без опасений используют подобные бинарные языки и дискурсы (например, онлайн/офлайн, виртуальное/физическое, игра/жизнь). Многие из них честно заявляют о своем намерении уйти от реальной жизни из-за социальных трудностей, таких как социофобия, семейные конфликты, школьная травля и дискриминация (особенно среди сексуальных меньшинств, таких как геи и трансгендеры). Многие описали себя как Чжай, тип личности, заимствованный из японского термина «отаку», который означает людей, которые сидят дома, обозначая людей, ведущих неактивную социальную жизнь и посвящающих большую часть времени.

аниме, манга и игры (Azuma, 2009). До прихода в VRChat у них было множество онлайн-социальных связей через другие социальные сети (например, Discord и QQ) и многопользовательские онлайн-игры. Тем не менее, их растущая потребность в более глубоком социальном взаимодействии постепенно могла быть удовлетворена, что побудило их принять новую форму онлайн-социальности в VRChat, основанную на вербальном общении через аватары.

Эта амбивалентность между эскапизмом и социальным взаимодействием посредством разговорной близости в VRChat отражает образ мышления, лежащий в основе концепции «вдвоём наедине» (2017) Теркл. Люди, уязвимые и обеспокоенные социальной близостью в реальной жизни, часто ищут альтернативные формы близости (что перекликается с результатами исследования Заманифард и Робб [2023]) и другой версией «вдвоём наедине», обсуждавшейся выше, обращаясь к платформам VR для большей степени контроля и безопасности. Более того, разжигание ненависти и дискриминация также были распространены в VRChat. «Но есть и отличие: можно легко избежать этого, заблокировав одного пользователя или выйдя из системы. Существует множество способов защитить себя, когда вы общаетесь с другими людьми здесь, по сравнению с реальной жизнью», — предположила Эврика, которая была сильно обеспокоена дискриминацией из-за своей трансгендерной идентичности в офлайн-среде. Однако разговорная близость не могла полностью объяснить, почему у людей было такое сильное чувство принадлежности к сообществу VRChat, что приводит ко второй теме: воплощенной близости.

Воплощенная близость

Как уже упоминалось, уникальной особенностью VRChat по сравнению с Second Life и другими социальными VR, разработанными гигантами Кремниевой долины, является техническая открытость, позволяющая пользователям загружать свои аватары и миры из стороннего программного обеспечения для моделирования, такого как Unity и Blender, что обеспечивает разнообразный, высококачественный и широко распространенный пользовательский контент для аватаров и виртуальных миров на платформе. Среди них аватары в стиле японского аниме стали доминирующей визуальной культурой в VRChat, широко распространенной не только среди азиатских, но также среди американских и европейских пользователей. Эти аватары были оформлены либо в милых, либо в сексуальных образах. Эти фэнтезийные аватары предлагали пользователям VRChat сильные, интимные переживания, проложили путь к различным интимным переживаниям, таким как эротические ролевые игры (ERP), фантомные чувства и однополая близость.

ERP — очень распространённое сленговое слово, которое можно услышать в VRChat, особенно среди тех, кто считает себя «опытными старыми пользователями». Один из моих информантов сказал мне: «Самый конец VRChat — это всегда ERP». ERP стало альтернативным словом для обозначения секса в VRChat. Два человека вступают в виртуальную близость, используя сексуально вызывающие аватары в приватной виртуальной среде. VRChat позволяет получить доступ как с VR гарнитур, так и с экранов ПК. Для пользователей ERP VR-гарнитура практически необходима для иммерсивного сексуального опыта, где часто возникают фантомные ощущения. Не все люди испытывают фантомные ощущения. По мнению Нема и Бредихиной (2023), фантомные ощущения можно определить как «испытывание псевдоощущений во время опыта VR, который должен быть только аудиовизуальным» (стр. 71). Согласно их опросу, 45% пользователей VR сообщили об испытывании тактильных фантомных ощущений. У многих эти ощущения возникают не только во время ERP, но и при повседневном взаимодействии, например, при объятиях или поглаживании головы. Однако Феликс и Эврика согласились, что визуально интенсивные социальные и интимные стимулы, такие как поцелуи или секс, чаще вызывают фантомные ощущения.

Однополая близость в VRChat выглядит странно и несколько отличается от традиционного квир-дискурса. Во-первых, в VRChat существует большое квир-сообщество, особенно сообщество любителей фурри-аватаров. Было проведено несколько исследований, указывающих на связь между геями и фурри-фэндомом в американском контексте.

Индивидуально настроенные аватары позволяют любителям фурри воплощаться в этих фантастических гуманоидных животных. Во-вторых, существует также большая группа трансгендерных людей, особенно трансгендерных мужчин, которые готовы к интимному взаимодействию с другими мужчинами при условии использования красивых женских аватаров. Бредихина (2022) и Чжан (2023) обозначают дискурс «сладких» (osatō) отношений в VRChat, который подчёркивает лёгкость приятных, милых и успокаивающих интимных взаимодействий и отношений, выходящих за рамки «реального пола». Бредихина (2022) предполагает, что такой неоднозначный дискурс направлен на временное разрушение гегемонических ожиданий без полного подрыва доминирующей идеологии в реальном мире.

Мой давний информатор, Рекс, молодой китаец, любивший использовать аватары «лоли» (детские аниме-девочки), поделился со мной своим описанием такого образа мышления и логики:

Поначалу тебе просто нравились эти милые аватары девушек. Тебе нравилось с ними взаимодействовать. Позже ты обнаружил, что пользователь этого милого аватара — мужчина. Но ты уже влюбился в него, а потом тебе стало всё равно. В конце концов, ты стал геем.

Это реальные примеры «Жгучих гадюк» (Хрифиде Алауи, 2023), одного из эпизодов британо-американского научно-фантастического сериала «Чёрное зеркало», в котором показано, как два чернокожих гетеросексуальных мужчины получают более сильное сексуальное удовлетворение, чем в реальной жизни, посредством виртуального секса в чувственной виртуальной реальности. В виртуальной среде они воплотились в образах белой женщины и азиатского мужчины, персонажей фантингов, соответственно.

Теоретический анализ: амбивалентность нереальности и большей реальности, чем реальность

Основываясь на вышеприведенных этнографических данных и пересмотренной литературе, я концептуализировал эти переживания в рамках темы «воплощенной близости». Близость опосредуется не только нашими языками, но и в значительной степени нашими телами. Согласно Макларену (2014), «близость обусловлена нашим телесным бытием в мире, поскольку именно благодаря нашему воплощённому восприятию воплощённых других мы способны быть с другими, быть фактически вовлечёнными в их интенциональность» (стр. 62). Воплощение даёт ключевую перспективу для понимания онтологической близости, сформированной телом, существованием и окружающей средой.

В социальной VR, подобно большинству ролевых игр, тело отдельного пользователя представлено виртуальным телом конкретного аватара. По сравнению с 2D-экранами, захватывающий 3D-опыт, обеспечиваемый VR-гарнитурами, ещё больше усиливает эти воплощенные интимные переживания. Основываясь на пространственном и социальном присутствии аватаров посредством зрительно-моторной синхронности и сложности дизайна аватара, пользователи виртуальной реальности могут испытывать не только более сильные иллюзии владения телом, но и более сильное чувство субъектности, то есть способность к самосознанию и самоопределению (Mottelson, Muresan, Hornbæk, & Makransky, 2023). Воплощение аватара широко изучалось в медиа- и игровых исследованиях, исследованиях взаимодействия человека и компьютера и психологии, с акцентом на изменениях в саморепрезентации людей и их поведении в онлайн/офлайн под воздействием альтернативных цифровых тел (например, Йи и Бейленсон, 2007). Однако в их исследованиях пока не рассматривалась аффективная сторона воплощения аватара.

Под воплощенной интимностью я подразумеваю форму интимного взаимодействия между пользователями посредством воплощения виртуального аватара, а также интимное взаимодействие между пользователями и виртуальными телами

Аватары как таковые. Поскольку в интимности могут участвовать как человеческие, так и нечеловеческие субъекты, включая вымышленных персонажей, социальных роботов и виртуальных агентов посредством парасоциальных взаимодействий (например, Лео-Лю и У-Оуян, 2024), аватары также являются не только статичным медиа-представлением тел, которое могут видеть только зрители, подобно персонажам фильмов или аниме, но и симуляциями тел в реальном времени, которые могут быть воспроизведены и использованы отдельными людьми, что ещё больше усложняет природу воплощённой интимности.

В сравнении с разговорной близостью, которая подчёркивает симуляцию личных бесед, воплощенная близость, основанная на этих фантастических аватарах, подчёркивает то, что Бодрийяр (1994) может назвать «симулякрами» и «гиперреальностью». Он предполагает, что симулякры — это копии или симуляции, которые не имеют или больше не имеют оригинала и становятся своей собственной реальностью, а гиперреальность — это состояние, в котором эти симуляции или симулякры становятся более реальными или подлинными, чем реальность, которую они должны были представлять. Для Бодрийяра (1994) VR — это важнейшая технология для распространения симулякров и гиперреальности, которая может привести к трансформации самого образа жизни и положить конец иллюзии существования реального мира.

Аватары и виртуальный мир играют ключевую роль в построении интимных переживаний и укреплении отношений. Когда я поделилась своим взглядом на VRChat как на гиперреальность Бодрийяра (1994) с другой китайской парой, чьи отношения сложились в VRChat, они полностью со мной согласились, и первый пример, который она привела, был о виртуальном мире. «Вы можете посетить все эти прекрасные и волшебные места, которые не могут существовать в реальной жизни». Когда я пригласила Эврику на интервью, она пригласила меня в свой мир под названием «Остров Звёздных Грёз» — прохладный ночной берег моря с успокаивающим лунным светом и фоновой мелодией (см. рис. 1). Она рассказала мне, что часто беседует с глазу на глаз со своими близкими друзьями, включая бывшего парня. такая обстановка помогла ей развить более глубокие, близкие по духу разговоры с другими. Здесь разговорная и воплощенная интимность сливаются воедино, поддерживая глубокое развитие интимных отношений между пользователями. Тем не менее, различные предпочтения в отношении разговорной и воплощенной интимности также создают дополнительный уровень амбивалентности в развитии интимных отношений, связанный с глубиной общения.



Рисунок 1. Мое интервью с Эрикой в виртуальном мире под названием «Остров Звездных Грёз(Star Reverie Island)».

Гиперреальная близость

В первом разделе раскрывается, что люди хотят подлинности и аутентичности реальности посредством разговорной близости, в то время как во втором разделе раскрывается стремление людей к эскапизму и фантазии посредством интимности, воплощенной в аниме-аватарах, которая нереальна, но в то же время более реальна, чем реальность. В этом разделе будет продолжено обсуждение гиперреальности и рассмотрены желания и трудности отдельных пользователей в долгосрочных интимных отношениях в VRChat. Это подводит нас к обсуждению того, что я называю гиперреальной близостью; то есть интимных отношений, которые развивались как через симуляцию реальности, так и через симулякр реальности. Гиперреальная близость сочетает в себе подлинность разговорной близости и фантазию о воплощенной близости, что приводит к ещё более сложному образу такой амбивалентной любви в VRChat.

В отличие от современных приложений для знакомств, которые в значительной степени полагаются на алгоритмы сопоставления и технологии, основанные на геолокации, платформа играет минимальную роль в установлении этих связей. Как и в физическом мире, люди знакомятся с другими людьми совершенно случайно. Тем не менее, среди большинства информантов сформировалась общая социальная модель. Новые пользователи обычно посещают популярные миры, где могут встретить других относительно новых пользователей и завязать связи. Позже они уже не просто остаются в популярных мирах, но и напрямую присоединяются к виртуальным локациям своих друзей или приглашают друг друга, исследуя различные, более узкоспециализированные виртуальные миры, где незнакомцев и новых пользователей меньше, а друзей друзей много. Подобно моей стратегии «снежного кома» при наборе на собеседование, они также впоследствии расширяют свои сети, в основном за счёт друзей друзей.

В этом процессе некоторые люди влюбились. Мария приехала из Китая, а Генри – из Вьетнама. Их отношения начались очень просто. Они познакомились через общих друзей в VRChat.

Они нашли друг друга привлекательными и чувствовали себя комфортно, игриво болтая. Позже они начали обниматься, флиртовать и делиться историями своей жизни, в конечном итоге, через неделю подтвердив свои отношения. Хотя они жили в разных странах и пока не могли встретиться, Мария ценила компанию Генри. Она поделилась своей историей о сюрпризе на день рождения, который он ей только что сделал на прошлой неделе (см. рисунки 2 и 3):

После выпуска я приехала в другой город работать. Я здесь совсем одна, ни друзей, ни родственников, только я. Я никого не знаю в этом городе. Мне немного тяжело. Я даже не отпраздновала свой день рождения, потому что моих родителей не было со мной, моих друзей не было со мной. Они прислали какие-то подарки, и никто не остался со мной. А потом он купил мне праздничный торт, и мы просто делали глупости, например, звонили друг другу, да? (смотря на него) А потом у нас случилась забавная вещь. Мне подарили праздничный торт, свечку, но у меня нет зажигалки, чтобы разжечь огонь. Но ничего страшного, мы просто спели вместе песню ко дню рождения во время звонка, как глупости. Мы просто представляли, что моя свеча горит. Это глупо, но весело. После этого мы вошли в VRChat, он сказал, что познакомит меня со своими друзьями, и пригласил меня в этот мир. А потом все мои хорошие друзья из VRChat собрались здесь! Они просто стояли там, и все поздравляли меня с днём рождения, а передо мной стоял огромный праздничный торт. Он создал мир, где повсюду наши фотографии. Я буквально плакала, увидев всё это.



Рисунок 2. Фотография с дня рождения, которой поделилась Мария.



Рисунок 3. Фотография с дня рождения, которой поделилась Мария.

Она была тронута усилиями своего парня создать для неё этот эксклюзивный виртуальный мир фэнтези и тайно пригласила всех своих друзей на сюрприз. Не зная китайского языка, Генри пришлось использовать программы-переводчики, чтобы общаться с её китайскими друзьями. Эти трансграничные отношения вряд ли были бы сформироваться без VRChat. Для неё эмоции и переживания были такими же реальными, как день рождения в реальности. Более того, гигантский дом для вечеринок и великолепные украшения – которые сложно и дорого воспроизвести в реальной жизни – стали для неё гиперреальным интимным опытом.

Они обсудили возможность личной встречи в Китае. Мария высоко оценила свой социальный и интимный опыт в VRChat, противопоставив его «утомительному» опыту общения в реальной жизни: «Все аватары здесь невероятно красивые. Не нужно краситься, выходить на улицу и тратить деньги. Можно даже играть, лёжа на кровати. Устав, можно сразу заснуть». Я также обсудил её взгляд на Метавселенную. Её воображение о Метавселенной было в точности похоже на виртуальный мир, изображённый в фильме «Первому игроку приготовиться» (Спилберг, 2018): «Поскольку реальность ужасна, люди хотят сбежать от неё и спрятаться в игре, чтобы отдохнуть. Можно тратить меньше денег, чтобы стать высококлассным человеком, особенно для девушек».

Тем не менее, это удобство также делало интимные отношения менее серьёзными. Подобно традиционным киберроманам, многие люди в VRChat ищут лишь краткосрочные интимные отношения или флирт, а также занимаются сексом или другими сексуальными взаимодействиями, не подтверждая отношения. Мария утверждала, что многие из её друзей имели несколько отношений за короткий период времени в VRChat, особенно из западных стран. Кроме того, эфемерность таких отношений также может быть связана с осознанными пользователями VRChat психическими проблемами. Мария, друзья Марии и почти все мои информанты, имевшие предыдущий интимный опыт в VRChat, рассказали, что их партнёры или партнёры их друзей часто страдали от депрессии, семейных

конфликты или нестабильный характер. Поэтому многие из моих информантов выразили обеспокоенность этой формой интимных отношений и дистанцировались от неё. Они продолжали преуменьшать аутентичность VRChat, подчеркивая его виртуальную природу. «В конце концов, это всего лишь игра. Отношения, которые здесь завязываются, не могут длиться долго. Никогда не стоит воспринимать это всерьёз».

Через три месяца после интервью я снова встретил Марию и узнал о её разрыве. Она сказала, что обнаружила, что у него много разных ценностей, у него были неоднозначные отношения с другими её подругами, и он часто нарушал свои обещания. Они расстались, затем помирились после его мольб, но снова расстались после того, как он часто нарушал своё обещание держать дистанцию с другими девушками. В конце концов, они так и не встретились. После этого она заявила, что никогда не будет вступать в серьёзные отношения. Она продолжала встречаться с парнями в VRChat, но никогда не подтверждала эти отношения. В настоящее время она в основном общается с западными мужчинами, так как они более открыты в отношениях.

Теоретический анализ: амбивалентность легкого общения и глубокого общения

Короче говоря, история Марии демонстрирует, как люди переживают «нереальную» фантазию о воплощенной близости через гиперизысканные аватары и реальность эмоций: счастье в момент взаимодействия с людьми в VRChat реально. Положительная привязанность легитимирует новую форму аутентичности, рождённую фантазией, которая конструирует фундаментальную логику гиперреальности: VRChat функционирует как супердоступное, легкодоступное и повседневное пространство фантазий (аналог «Диснейленда» в описании Бодрийяра, 1994) для Марии. Между тем, история Марии продемонстрировала распространённую модель интимных отношений, основанных на этом фантастическом и ярком наслаждении в VRChat: эфемерность, хрупкость и нестабильность. Мария пыталась построить более серьёзные отношения с Генри, но потерпела неудачу, что привело её к вере только в несерьёзные, «сладковатые» отношения. По словам Бредихиной (2022), термин «сахарные отношения» («osato» по-японски, «sha tang»/«øø» по-китайски) возник в японском сообществе VRChat и описывает лёгкие, непринуждённые отношения, часто отмеченные ироничным или игривым отношением к близости или рассматриваемые как «искусственный подсластитель» (Бредихина, 2022, с. 56). В качестве способа самозащиты большинство людей, подобных Марии, принимают лёгкую интимность во имя «сахарных отношений». Обязательства — это мост между виртуальностью и реальностью, который может быть трудно установить большинству людей.

С другой стороны, серьёзные отношения существуют, когда люди ищут не только лёгких отношений ради живого общения, красивых аватаров и пейзажей, а также мгновенного сексуального и интимного удовлетворения от ERP и фантомных ощущений, но и тех, кто способен внимательно и терпеливо слушать их часами, раскрывать свой внутренний мир и размышлять о себе и других. Эрика, которая также пережила дискриминацию по отношению к своей трансгендерной идентичности, словесное насилие со стороны бывшего парня в VRChat и сильные депрессивные настроения, вернулась в VRChat после долгого перерыва. Она вновь обрела всю эмоциональную поддержку от своих друзей в VRChat и мотивацию к поиску лучшей жизни здесь, не только благодаря лёгкой близости, которую она называла «любовью фастфуда», но, что ещё важнее, благодаря тем «разговорам, которые могут затронуть душу». Она поделилась своей философией социальной жизни:

Мне очень нравится вести продолжительные разговоры с друзьями на важные темы в течение длительного времени, потому что это действительно трогает душу, действительно высвобождая важные вещи для обмена. На самом деле, у каждого своя история.

Как и те изысканные магазины с богатой проработкой деталей, каждая душа имеет свою изысканную форму и детали.

Поэтому мне нравится общаться таким образом, и я думаю, что это самое важное. Моя жизненная цель — позволить всем почувствовать себя немного лучше, особенно молодым. Я знаю, что эта цель слишком высока и недостижима, поэтому я начинаю с людей вокруг меня. Я хочу помочь им разговором, выслушивая их трудности, предлагая утешение и помощь. Возможно, я мало что могу изменить. Но так же, как и те храбрые солдаты. Их жертва может быть бессмысленной, но это не перестаёт приходить на поле боя. Я хотела быть милой глупой кошечкой, как мой аватар, которая всегда может дарить всем позитивные эмоции и делать всех счастливыми.

Её история напоминает нам о существенной пропасти между разговором и беседой. Как цитирует Тёркл (2016)

Сэмюэля Джонсона: «Мы достаточно поговорили, но не поговорили» (стр. 1), беседа и беседа — это очень разные вещи.

Теркл (2016) определяет разговор как...

Полностью осознавая друг друга, мы учимся слушать. Именно здесь мы развиваем способность к эмпатии.

Именно здесь мы испытываем радость от того, что нас слышат и понимают.

И разговор способствует саморефлексии, разговорам с самим собой, которые являются краеугольным камнем раннего развития и продолжаются на протяжении всей жизни. (стр. 2)

VR давно рассматривается как совершенный механизм эмпатии посредством передачи опыта от первого лица (Хасан, 2020).

В цифровую эпоху управляемых алгоритмами социальных сетей, которые фрагментируют наше внимание, отвлекают нас от глубокого разговора и, в конечном итоге, подрывают нашу эмпатию (Теркл, 2011; 2016), альтернативные формы социальных платформ, такие как VRChat, могут предоставить новые возможности для решения этой проблемы. Нам нужен VRChat, но больше всего нам нужен VR разговор.

Нам нужны не только дома для вечеринок, танцевальные клубы и игровые арены, но и прекрасный Уолденский пруд в социальной VR, где мы можем сидеть с незнакомцами, открывая им рот, разум и душу.

Обсуждение

В этом исследовании вновь рассматривается меняющееся напряжение между виртуальностью и реальностью в технокультурном контексте социальной виртуальной реальности. Урок, извлекаемый из гиперреальной близости, которую обеспечивает VRChat, заключается в необходимости постоянно учитывать и переосмысливать легитимность виртуальности по сравнению с реальностью. Результаты моего исследования совпадают с позицией, высказанной Бёльсторффом (2015) о признании бескомпромиссной индивидуальной активности, поскольку пользователи проявляют свою творческую активность, намерения и самоопределение на иммерсивной социальной платформе, не следуя слепо каким-либо заданиям или игровым процедурам, как в обычных играх. Более того, результаты данного исследования способствуют дальнейшему пониманию неоднозначного понятия «виртуально человек» по Бёльсторффу (2015), которое не уточняло значения «состояния человека» (стр. 29).

В данном исследовании состояние человека кристаллизуется в форме человеческой эмпатии.

Эмпатия коренится в различных формах виртуальной близости, выявленных в контексте социальной VR:

подлинности повседневной разговорной близости, фантазийной гетеротопии, которая вмещает в себя иную форму воплощенной близости, и гиперреальной близости, которая объединяет эти две.

Моя информантка, трансгендерная китайка Эрика, назвала этот опыт «общением душ».

Идея души даёт важный ключ к переосмыслению дихотомии виртуальности и реальности.

С одной стороны, повествование о душе — это ещё одна форма признания.

Вес виртуального по сравнению с реальностью с картезианской бинарной точки зрения, подчеркивающей дух как человеческую сущность, выходящую за пределы ограничений физического тела. С другой стороны, душа в китайском или азиатском контексте может включать в себя не только конфронтацию виртуальности и реальности, но и гармоничное сочетание между ними. Душа, «Лин Хунь» по-китайски, переключается с другим необычным китайским переводом VR, предложенным известным китайским ученым Сюэсэнь Цянем, который назвал виртуальную реальность «Лин Цзин», буквально духовным царством (Shen, 2022). Однако духовное не является в точности виртуальным и бестелесным, и даже не ориентировано на человека в классических китайских верованиях. Напротив, оно заложено в высшей природе бытия — «всеобъемлющей гармонии безличной космической функции», которая объединяет дух и материю в единое бытие (Tu, 1998, с. 110). Таким образом, следуя траекториям этого общения душ, построение гиперреальной реальности указывает не на спор о том, что выше, или на принудительное растворение дихотомии VR, а на органическую гармонию виртуальности-реальности, в которой индивиды исследуют, подвергают сомнению и обсуждают сущность человека и развивают резонанс людей как коллективов посредством как индивидуального интимного опыта, так и коллективной эмпатии.

Заключение

Целью данного исследования является понимание различных форм виртуальной близости, которые отдельные пользователи могут испытывать в социальной виртуальной реальности, и того, как они способствуют пониманию амбивалентности между виртуальностью и реальностью. В ходе двухлетней цифровой этнографии и углубленных интервью в VRChat я выделил три формы виртуальной близости: (1) разговорная близость, (2) воплощенная близость и (3) гиперреальная близость. Разговорная близость отражает амбивалентность бегства и вовлечения; воплощенная близость отражает амбивалентность нереального и более реального, чем реальное; а гиперреальная близость отражает амбивалентность легкого общения и глубокого общения. Объединяя и используя как разговорную, так и воплощенную близость, гиперреальная близость может служить эффективной концепцией для понимания потенциального достижения гармонии виртуальности и реальности посредством более глубоких, душевных и аутентичных межличностных связей в современных развивающихся виртуальных средах.

Текущее исследование ограничено в нескольких аспектах из-за позиции исследователя и доступности определенных ресурсов. Во-первых, это исследование не включало несовершеннолетних пользователей в углубленных интервью, несмотря на их значительное присутствие в VRChat. Я встречался с несколькими подростками, но пока не обращался к ним для систематического исследования из-за этических соображений. Во-вторых, еще одна этическая проблема касается моего исследования феномена эротической ролевой игры, хотя это и является важным аспектом интимного поведения. Участие этнографов в сексуальных действиях во время полевых экскурсий всегда вызывает споры (Irwin, 2006). Таким образом, чтобы избежать споров, я попросил информантов поделиться своим опытом, а не участвовать в какой-либо деятельности сам по себе. В-третьих, хотя я и включил несколько случаев, этого исследования недостаточно для изучения сексуальных меньшинств в связи с сообществом фурри в VRChat. Более того, как цисгендерный и гетеросексуальный мужчина-ученый, принадлежащий к социально привилегированной группе, я осознаю свои собственные ограничения в осмыслении и интерпретации их жизненного опыта. В будущем исследовании я приглашу ученых из квир-сообщества для совместного изучения соответствующих явлений. В-четвертых, учитывая мое социокультурное происхождение как китайца, я стратегически склонялся к привлечению большего количества китайских информантов, поскольку мог установить с ними более прочные взаимоотношения. Хотя у меня также есть ряд информантов из других стран Азии, Европы, Северной и Южной Америки, у меня с ними относительно менее прочные и краткосрочные связи, что требует будущих исследований и межкультурного сотрудничества. Наконец, за пределами платформы VRChat всегда важно.

Для отслеживания технокультурной активности на других платформах социальной VR, а также для отслеживания того, как социальная VR интегрируется с другими платформами, не связанными с VR (например, Discord, Twitter, QQ, WeChat). В будущем следует проводить больше сравнительных исследований на разных платформах.

Источники

- Ahmed, S. (2004). Affective economies. *Social Text*, 22(2), 117–139. Retrieved from <https://muse.jhu.edu/pub/4/article/55780>
- Attwood, F., Hakim, J., & Winch, A. (2017). Mediated intimacies: Bodies, technologies and relationships. *Journal of Gender Studies*, 26(3), 249–253. doi:10.1080/09589236.2017.1297888
- Azuma, H. (2009). *Otaku: Japan's database animals*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and simulation*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Boellstorff, T. (2015). *Coming of age in Second Life: An anthropologist explores the virtually human*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Bredikhina, L. (2022). Virtual "sweet relationships" in Japan: Navigating affection through technology. Communal practices, behaviors, and latent socio-cultural meaning. *Comunifé*, 22(XXII), 53–62. doi:10.33539/comunife.2022.n22.2684
- Brett, N. (2022). Why do we only get anime girl avatars? Collective white heteronormative avatar design in live streams. *Television & New Media*, 23(5), 451–461. doi:10.1177/15274764221080956
- Chan, L. S. (2018). Ambivalence in networked intimacy: Observations from gay men using mobile dating apps. *New Media & Society*, 20(7), 2566–2581. doi:10.1177/1461444817727156
- Chan, L. S. (2021). *The politics of dating apps: Gender, sexuality, and emergent publics in urban China*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Cheng, R., Wu, N., Chen, S., & Han, B. (2022). Will Metaverse be nextG Internet? Vision, hype, and reality. *IEEE Network*, 36(5), 197–204. doi:10.48550/ARXIV.2201.12894
- Chrifi Alaoui, F. Z. (2023). "You know it's different in the game, man": Technodesiring, technorelating, and technoblackness as analytical modes of queer worldmaking in Black Mirror's Striking Vipers. *Journal of Homosexuality*, 70(1), 192–209. doi:10.1080/00918369.2022.2103876
- Dekker, A., Wenzlaff, F., Biedermann, S. V., Briken, P., & Fuss, J. (2021). VR porn as "empathy machine"? Perception of self and others in virtual reality pornography. *The Journal of Sex Research*, 58(3), 273–278. doi:10.1080/00224499.2020.1856316

- De Souza E Silva, A. (2006). From cyber to hybrid: Mobile technologies as interfaces of hybrid spaces. *From cyber to hybrid: Mobile technologies as interfaces of hybrid spaces. Space and Culture*, 9(3), 261–278. doi:10.1177/1206331206289022
- Deterding, N. M., & Waters, M. C. (2021). Flexible coding of in-depth interviews: A twenty-first-century approach. *Sociological Methods & Research*, 50(2), 708–739. doi:10.1177/0049124118799377
- Dobson, A. S., Carah, N., & Robards, B. (2018). Digital intimate publics and social media: Towards theorising public lives on private platforms. In A. S. Dobson, B. Robards, & N. Carah (Eds.), *Digital intimate publics and social media* (pp. 3–27). London, UK: Palgrave Macmillan.
- Druck, A. (2006). *When will virtual reality become a reality*. TechCast. Retrieved from <https://www.techcast.org/Upload/PDFs/061026231112TC%20%20Aaron.pdf>
- Giddens, A. (1992). *The transformation of intimacy: Sexuality, love, and eroticism in modern societies*. Stanford, CA: Stanford University Press.
- Hassan, R. (2020). Digitality, virtual reality and the “empathy machine.” *Digital Journalism*, 8(2), 195–212. doi:10.1080/21670811.2018.1517604
- Hermanowicz, J. C. (2002). The great interview: 25 strategies for studying people in bed. *Qualitative Sociology*, 25, 479–499. doi:10.1023/A:1021062932081
- Hjorth, L., & Arnold, M. (2013). *Online@AsiaPacific: Mobile, social and locative media in the Asia-Pacific*. London, UK: Routledge.
- Illouz, E. (2007). *Cold intimacies: The making of emotional capitalism*. London, UK: Polity.
- Irwin, K. (2006). Into the dark heart of ethnography: The lived ethics and inequality of intimate field relationships. *Qualitative Sociology*, 29(2), 155–175. doi:10.1007/s11133-006-9011-3
- Jung, K., Park, Y., Kim, H., & Lee, J. (2022, April). Let’s talk@ Clubhouse: Exploring voice-centered social media platform and its opportunities, challenges, and design guidelines. *CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 450, 1–6. doi:10.1145/3491101.3519774
- Krell, F., & Wettmann, N. (2023). Corporeal interactions in vrchat: Situational intensity and body synchronization. *Symbolic Interaction*, 46(2), 159–181. doi:10.1002/symb.629
- Lenton-Brym, A. P., Santiago, V. A., Fredborg, B. K., & Antony, M. M. (2021). Associations between social anxiety, depression, and use of mobile dating applications. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 24(2), 86–93. doi:10.1089/cyber.2019.0561

- Leo-Liu, J., & Wu-Ouyang, B. (2024). A "soul" emerges when AI, AR, and anime converge: A case study on users of the new anime-stylized hologram social robot "Hupo". *New Media & Society*, 26(7), 3810–3832. doi:10.1177/14614448221106030
- Linden Research. (2025). *Second life*. Retrieved from <https://secondlife.com/>
- Maclaren, K. (2014). Intimacy and embodiment: An introduction. *Emotion, Space and Society*, 13, 55–64. doi:10.1016/j.emospa.2014.09.002
- Meta. (2025). *Meta horizon*. Retrieved from <https://horizon.meta.com/>
- MMO Stats. (2024, March 18). *VRChat active player count & population*. Retrieved from <https://web.archive.org/web/20240318164630/https://mmostats.com/game/vrchat>
- Mottelson, A., Muresan, A., Hornbæk, K., & Makransky, G. (2023). A systematic review and meta-analysis of the effectiveness of body ownership illusions in virtual reality. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction*, 30(5), 1–42. doi:10.1145/3590767
- Muñoz-Saavedra, L., Miró-Amarante, L., & Domínguez-Morales, M. (2020). Augmented and virtual reality evolution and future tendency. *Applied sciences*, 10(1), 322. doi:10.3390/app10010322
- Nem, V. G., & Bredikhina, L. (2023, November 13). Social VR lifestyle survey 2023. *Medium*. Retrieved from https://medium.com/@nemchan_nel/social-vr-lifestyle-survey-2023-a61d1c4cae33
- Sadowski, A. S., & Lomanowska, A. M. (2018). Virtual intimacy: Propensity for physical contact between avatars in an online virtual environment. *Computers in Human Behavior*, 78, 1–9. doi:10.1016/j.chb.2017.09.011
- Saffo, D., Yildirim, C., Di Bartolomeo, S., & Dunne, C. (2020, April). Crowdsourcing virtual reality experiments using VRChat. *CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1–8. doi:10.1145/3334480.3382829
- Saldaña, J. (2021). *The coding manual for qualitative researchers*. London, UK: Sage Publications.
- Shen, X. (2022). Metaverse: The latest sign of human existence. *Metaverse*, 3(1), 1–10. doi:10.54517/met.v3i1.1794
- Spielberg, S. (2018, March 30). *Ready player one* [Film]. Burbank, CA: Warner Bros.
- Timmermans, S., & Tavory, I. (2012). Theory construction in qualitative research: From grounded theory to abductive analysis. *Sociological Theory*, 30(3), 167–186. doi:10.1177/0735275112457914

- Tu, W. M. (1998). The continuity of being: Chinese visions of nature. In M. E. Tucker & J. Berthrong (Eds.), *Confucianism and ecology* (pp. 105–121). Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Turkle, S. (2005). *The second self, twentieth anniversary edition: Computers and the human spirit*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Turkle, S. (2011). *Alone together: Why we expect more from technology and less from each other*. London, UK: Hachette UK.
- Turkle, S. (2016). *Reclaiming conversation: The power of talk in a digital age*. New York, NY: Penguin.
- Wang, J., Qu, J. G., & Leo-Liu, J. (2023). An algorithmically woven community: Disclosing mental illness and connecting with similar others on an algorithm-mediated platform in China. *Social Media + Society*, 9(4), 1–13. doi:10.1177/20563051231205596
- Wang, M. (2020, April). Social VR: A new form of social communication in the future or a beautiful illusion. *Journal of Physics: Conference Series*, 1518(1), 012032. doi:10.1088/1742-6596/1518/1/012032
- Ward, K. (1999). The emergence of the hybrid community: Re-thinking the physical/virtual dichotomy. *Space and Culture*, 2(4–5), 71–86. doi:10.1177/120633120000100405
- Watercutter, A. (2021, Jan 28). We met in virtual reality is the best film from the Metaverse. *Wired*. Retrieved from <https://www.wired.com/story/we-met-in-virtual-reality-metaverse/>
- Yee, N., & Bailenson, J. (2007). The proteus effect: The effect of transformed self-representation on behavior. *Human Communication Research*, 33(3), 271–290. doi:10.1111/j.1468-2958.2007.00299.x
- Zamanifard, S., & Robb, A. (2023, April). Social virtual reality is my therapist: Overcoming social anxiety disorder through using social virtual reality. *CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 252, 1–6. doi:10.1145/3544549.3585888
- Zhang, J. (2023). *Exploring gender expression and identity in virtual reality: The interplay of avatars, role-adoption, and social interaction in VRChat* (Master's thesis, Uppsala Universitet, Uppsala, Sweden). Retrieved from <https://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:uu:diva-504082>