



УДК 159.9

<https://doi.org/10.26516/2304-1226.2026.55.52>

Уровневый подход к анализу ролевой идентичности игроков в цифровых играх

Р. С. Потапов*

Байкальский государственный университет, г. Иркутск, Россия

Аннотация. Представлен критико-аналитический обзор исследований ролевой идентичности в цифровых играх. Объект – публикации, описывающие ролевою видеоигровую идентичность. Предмет – уровни анализа ролевой идентичности геймеров и способы их операционализации. Цель исследования – систематизировать уровни анализа; показать, как их смешение порождает структурные противоречия, препятствует сопоставлению результатов; обосновать введение категорий «эпизод» и «эпизодическая позиция» как определяющих минимальный уровень анализа ролевой идентичности в исследованиях цифровых игр. Выделены пять уровней, соотношенных с теоретико-методологическими подходами и типичными методами получения данных. Показано, что эпизодическая позиция выступает точкой согласования характеристик игрока, параметров аватара, функциональных ролей и социальных статусов и задает ориентиры дальнейших исследований ролевой идентичности геймеров.

Ключевые слова: ролевая идентичность игрока, цифровые игры, компьютерные игры, аватар, игровая роль, социальная роль, эпизодическая позиция.

Для цитирования: Потапов Р. С. Уровневый подход к анализу ролевой идентичности игроков в цифровых играх // Известия Иркутского государственного университета. Серия Психология. 2026. Т. 55. С. 52–69. <https://doi.org/10.26516/2304-1226.2026.55.52>

Original article

Level Approach to the Analysis of Role Identity of Digital Game Players

R. S. Potapov*

Baikal State University, Irkutsk, Russian Federation

Abstract. The article presents a critical analytical review of the studies of role identity in digital games. The object is the articles describing role video game identity. The subject is the levels of analysis of gamers' identity and the ways of their operationalization. The aim of the study is to systematize levels of the analysis, to show that their mixing results in structural conflict, interferes with comparison of the results and makes it difficult to provide rationalization for such categories as “episode” and “episodic position” determining a minimal level of the analysis of role identity in digital games studies. Five levels related to theoretical and methodological approaches and typical data collection procedures are highlighted. It is shown that the episodic position is the point where characteristics of the players, avatar parameters, functional roles, and social statuses come together and sets a benchmark for gamers' role identity research.

Keywords: gamer's role identity, digital games, computer games, avatar, social role, episodic position.

For citation: Potapov R.S. Level Approach to the Analysis of Role Identity of Digital Game Players. *The Bulletin of Irkutsk State University. Series Psychology*, 2026, vol. 55, pp. 52-69. <https://doi.org/10.26516/2304-1226.2026.55.52> (in Russian)

Введение

Цифровые игры стали одной из основных форм досуга и общения подростков и молодежи, а процессы ролевой идентификации игроков влияют на их представления о себе, отношения и возможности действия вне игры. При этом исследования игровой идентичности не согласованы: авторы опираются на различные подходы и методы, редко уточняют, что именно рассматривается как носитель ролевой идентичности в игре – игрок, персонаж, игровая позиция или роль в игровом сообществе. Это затрудняет сопоставление результатов и построение целостных психологических моделей участия в цифровых играх, что и определяет проблему настоящего исследования.

В зарубежных исследованиях ролевую идентичность геймеров описывают через разные уровни анализа. В исследованиях идентификации игрока с аватаром (англ. *player-avatar identification*) она понимается как временный сдвиг самовосприятия в сторону атрибутов персонажа и как *возможный фактор риска, связанный с игровым поведением* (англ. *problematic gaming*) [Klimmt, Hefner, Vorderer, 2009; Bessière, Seay, Kiesler, 2007; Green, Delfabbro, King, 2020]. В дифференциально-психологических исследованиях устойчивые мотивационные профили и черты личности связываются с выбором жанров, персонажей и ролей [Yee, 2006; Delhove, Greitemeyer, 2020]. Авторы типологии отношений «игрок-аватар» (англ. *player-avatar relationships*) показывают спектр использования игрового персонажа – от инструментального до симбиотического образа игрока-аватара как единого субъекта действия [Banks, 2015]. Российские авторы подчеркивают, что компьютерные игры выступают знаково-символической средой, где перестраиваются границы личного и социального Я и перераспределяются статусы и роли [Кыштымова, Скорова, 2018; Кыштымова, Тимофеев, 2019; Солдатова, Погорелов, 2018].

Во многих исследованиях ролевой идентичности уровень анализа прямо не обозначается. Под игровой идентичностью понимают характеристики личности игрока, образ персонажа, распределение классов и позиций в команде или краткосрочные эпизоды взаимодействия в матче. Это приводит к смешению, когда данные о личности, роли или отдельных эпизодах интерпретируются как свойства игровой идентичности в целом.

В исследованиях цифровых игр ролевую идентичность чаще всего описывают в дифференциально-психологическом подходе – через устойчивые черты и профили мотивации игрока, в медиапсихологии – через идентификацию с аватаром, в социологических и сетевых работах – через устойчивые позиции в игровом сообществе. В критико-дискурсивном подходе ролевую идентичность целесообразно описывать как процесс позиционирования в конкретном эпизоде взаимодействия, где соединяются действия, аффекты и интерпретации участника. Однако в научных работах эпизод как минимальный уровень анализа почти не используется, уступая место более общим

уровням – личности игрока, персонажу, игровому классу или социальной роли в сообществе. Это усиливает актуальность описания уровней анализа, используемых в исследованиях, и последствий их смешения.

Объект исследования – презентованные в научных текстах представления о ролевой идентичности в цифровых играх. Предмет – уровни анализа ролевой идентичности («игрок», «персонаж», «игровая роль/класс/позиция», «социальная роль в сообществе», «эпизодическая позиция»), задающие рамки интерпретации эмпирических данных.

Цель статьи – обосновать выделение эпизода и эпизодической позиции как минимального уровня анализа ролевой идентичности в цифровых играх на основе систематизации представленных в научных публикациях уровней и анализа последствий их смешения.

Для достижения цели решаются следующие задачи: 1) выделить основные уровни анализа ролевой идентичности; 2) описать теоретико-методологические рамки их использования; 3) показать на примерах противоречия и несопоставимости, возникающие при смешении уровней анализа; 4) обосновать необходимость явного разведения уровней игрока, персонажа, игровой роли, социальной позиции и эпизодической позиции; 5) продемонстрировать, как введение эпизода взаимодействия и эпизодической позиции позволяет преодолеть часть выявленных структурных противоречий и задать более точные ориентиры для будущих эмпирических исследований.

Методология исследования

Методологической основой критико-аналитического обзора современных психологических исследований цифровых игр является критико-дискурсивный подход. Анализ публикаций направлен не на оценку корректности используемых теоретических парадигм или эмпирических методов как таковых, а на выявление способов концептуализации ролевой идентичности, используемых уровней анализа и согласованности между характером эмпирических данных и формулируемыми исследовательскими выводами. Работа носит теоретический характер и ориентирована на реконструкцию методологических оснований существующих исследований и выявление структурных противоречий, возникающих при смешении уровней анализа ролевой идентичности.

Теоретические методы исследования включали метод системного анализа, примененный для разведения и сопоставления уровней анализа ролевой идентичности и для соотнесения уровня эмпирического основания с уровнем интерпретации результатов. В качестве методов получения научных данных использовались библиографический метод и метод терминологического анализа: библиографический метод обеспечивал формирование корпуса публикаций по заданным критериям и контроль дублирования, а терминологический анализ – выявление вариативности и подмены ключевых понятий, обозначающих разные уровни анализа при формальном совпадении терминов. Метод текстологического анализа применялся для реконструкции логики аргументации в публикациях и определения того, какой тип данных фактически выступает основанием выводов и к какому уровню анализа отнесена интерпретация результатов.

Критерии включения: а) тематическое соответствие задаче анализа ролевой/игровой идентичности в контексте цифровых игр; б) наличие полнотекстового доступа; в) наличие DOI; г) аналитическая релевантность для сопоставления уровней анализа идентичности и для соотнесения уровня данных с уровнем выводов (включая эмпирические и теоретико-методологические работы при условии, что в них задана логика перехода от основания к выводам).

Критерии исключения: а) несоответствие тематике и задачам исследования; б) отсутствие полнотекстового доступа; в) отсутствие DOI; г) отсутствие содержания, позволяющего определить уровень данных и уровень выводов (например, декларативные упоминания идентичности без опоры на данные, процедуры или аргументацию, допускающую аналитическое соотнесение).

Поиск проводился в Google Scholar за период 2005–2025 гг.; результаты сортировались по релевантности. На первом этапе применялся зонтичный запрос, ориентированный на исследования ролевой и игровой идентичности в цифровых играх. На втором этапе выполнялся целевой подбор работ для сопоставления способов анализа идентичности на разных уровнях: «игрок как личность»; «игровой аватар»; «социальный статус во внутриигровом сообществе»; «игровая роль/функция»; «эпизодическая позиция». Целевые поисковые сессии были ориентированы на области, через которые в литературе типично операционализируются указанные уровни (коммуникация и взаимодействие в многопользовательских играх; опросные исследования игровой идентичности и связанных личностных характеристик; исследования ролей и телеметрических данных в МОБА; исследования социальных ролей и статусов в MMORPG и виртуальных мирах).

Публикации отбирались по результатам последовательного скрининга (название, аннотация, затем полнотекстовая проверка по критериям включения). При выявлении дублирующихся записей, обнаруженных по нескольким запросам, в итоговый корпус включалась одна версия текста. В результате процедуры отбора и дедупликации в аналитическое кодирование были включены 62 уникальные публикации.

На основе полнотекстового анализа включенных публикаций извлекались параметры, фиксируемые в сводной таблице: библиографическое описание источника; краткое обозначение публикации; уровень данных (какой тип данных (основания) фактически используется); уровень выводов (к какому уровню анализа идентичности отнесена интерпретация результатов); тип(ы) структурных противоречий при соотнесении уровня данных и уровня выводов; краткий комментарий, поясняющий основание кодировки.

Результаты исследования

В научных публикациях представлены пять основных уровней анализа ролевой идентичности в цифровых играх: игрок как личность [Gao, Lan, Jin, 2023; Yee, 2006]; аватар/персонаж [Bessière, Seay, Kiesler, 2007; Green, Delfabbro, King, 2020; Klimmt, Hefner, Vorderer, 2009]; игровая роль/класс/позиция [Delhove, Greitemeyer, 2020]; социальная роль в игровом сообществе

[“Alone together?” ... , 2006; *The Life ...* , 2007]; эпизод и эпизодическая позиция в конкретном взаимодействии [Ekdahl, Ravn, 2022; Reeves, Brown, Laurier, 2009].

Когда уровнем анализа выступает игрок как личность, ролевую идентичность отождествляют с устойчивыми чертами, мотивацией и установками, а игровое поведение рассматривается как проявление индивидуальных особенностей. В рамках данного подхода идентичность описывается преимущественно в форме обобщенных самоописаний и устойчивых предпочтений (например, ориентация на командное взаимодействие, лидерство, соревновательность), которые предполагаются относительно стабильными и переносимыми между различными игровыми ситуациями [De Grove, Courtois, Van Looy, 2015; Howe, 2019]. Исследования мотивации участия в онлайн-играх и личностных предикторов поведения демонстрируют связь мотивационных и личностных профилей с выбором игровых практик и форм участия [Yee, 2006; Gao, Lan, Jin, 2023].

В исследованиях идентификации игрока с аватаром центр смещен к аватару или игровому персонажу как носителю идентичности. Идентификация с персонажем описывается как сдвиг самовосприятия игрока в сторону атрибутов выбранного образа и как способ переживания более идеального или ресурсного Я [Klimmt, Hefner, Vorderer, 2009; Bessi re, Seay, Kiesler, 2007; Li, Liao, Khoo, 2013]. При таком подходе аватар рассматривается как основной носитель идентичности, а игрок как субъект переживаний и объект оценки личностных и мотивационных характеристик. При этом операционализация идентификации, как правило, строится через самоотчетные показатели степени идентификации с аватаром, переживания воплощенности и значимости аватара для самовосприятия, что позволяет описывать не только факт идентификации, но и ее психологические последствия [Fostering ... , 2016; Banks, Bowman, 2021; Trepte, Reinecke, 2010].

При рассмотрении игровых ролей и классов уровнем анализа становится функциональная позиция в структуре игры, задающая распределение обязанностей и ожидаемого вклада в общий результат. Ролевую идентичность описывают через устойчивые предпочтения ролей и связанные с ними поведенческие паттерны, например связь выбора агрессивных ролей с более высокой выраженностью агрессивности и меньшей эмпатией [Delhove, Greitemeyer, 2020]. При этом методологически важно различать саму роль как функционально-нормативную категорию игры и идентификацию с ролью: телеметрические или поведенческие признаки выполнения роли позволяют надежно классифицировать функциональную позицию, но не всегда достаточны для вывода об идентификации игрока с ней. Это различие особенно явно проявляется в работах, где роли реконструируются по игровым данным для повышения точности анализа, при этом понятие идентификации требует дополнительных оснований и процедур фиксации [Role ... , 2019].

В игровом сообществе ролевую идентичность понимают как социальную позицию игрока в устойчивых внутриигровых группах – в структурах взаимодействий, власти, ответственности и признания [*The Life ...* , 2007].

Гильдии описываются как пространства социализации, где формируются устойчивые идентичности, закрепленные в коллективной памяти и дискурсивных практиках. Уровнем анализа здесь является социальная роль в группе. Эмпирическим основанием для выделения таких ролей выступают, как правило, наблюдаемые формы координации и коммуникации участников, распределение инициативы и функций в совместном действии, а также устойчивые нормы взаимодействия, воспроизводимые в групповой практике [Drachen, Smith, 2008; Ee, Cho, 2012].

В исследованиях микроструктуры игрового взаимодействия элементами анализа являются короткие фрагменты матча, в которых распределяются функции и позиции участников. Игровое действие описывается как последовательность таких фрагментов, где проявляются координация, предвосхищение действий партнеров и телесная согласованность (интеркорпоральность, англ. *intercorporeality*) [Reeves, Brown, Laurier, 2009; Ekdahl, Ravn, 2022]. В терминах разноуровневого анализа идентичности данный подход соответствует уровню эпизодической позиции: идентичность фиксируется как ситуативное позиционирование в ходе совместного действия и координации, а ее эмпирическим основанием выступают наблюдаемые практики взаимодействия (в том числе короткие вербальные и невербальные координационные сигналы) [Leavitt, Keegan, Clark, 2016].

Анализ литературы показывает, что выделенные уровни анализа ролевой идентичности в цифровых играх: «игрок», «персонаж», «игровая роль», «социальная роль», «эпизодическая позиция», рассматриваются с позиций различающихся методологических подходов.

На уровне игрока как личности теоретическую основу составляют модели черт и мотивации в русле общей и дифференциальной психологии. Используются многомерные личностные модели, а также мотивационные модели, выделяющие основные типы участия [Yee, 2006; Gao, Lan, Jin, 2023].

Когда уровнем анализа выступает аватар или персонаж, исследователи опираются на подходы медиапсихологии, теории идентификации и теории расхождения Я (англ. *self-discrepancy theory*). К. Климмт и соавторы описывают игровую идентификацию как временное изменение самовосприятия под влиянием атрибутов персонажа [Klimmt, Hefner, Vorderer, 2009]. К. Бессье и соавторы показывают, что персонажи в Massive Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG) приближаются к параметрам идеального Я и позволяют исследовать напряжение между актуальным и желаемым образом себя [Bessière, Seay, Kiesler, 2007]. В этих работах используются психометрические шкалы идентификации, экспериментальные манипуляции параметрами аватара, опросники самооотношения; уровнем анализа остается аватар/персонаж как носитель атрибутов, с которыми соотносится Я игрока.

В исследованиях, где уровнем анализа выступает игровая роль, класс или позиция, используются функционально-структурные описания игры и подходы к совместному действию. Роли в ММО и командных играх рассматриваются как функциональные позиции в системе распределенного действия с определенными обязанностями, рисками и ожидаемыми способами поведе-

ния, а также как структурные элементы геймплея, определяющие включенность в командную деятельность и переживание ответственности [“Alone together?” ... , 2006]. В отечественной психологии компьютерная игра описывается как многослойная знаково-смысловая система, задающая игроку набор возможных действий и ролевых позиций [Кыштымова, Тимофеев, 2019]. В исследовании М. Делхове и Т. Грайтмайера выбор агрессивных и просоциальных ролей связывается с личностными характеристиками, что подразумевает постановку роли как промежуточного уровня между аватаром и личностью [Delhove, Greitemeyer, 2020].

При фокусе на социальной роли в игровом сообществе опорой служат социологические и культурно-антропологические подходы (социальные сети, социальный капитал, сообщества практики). Н. Дюшено и коллеги описывают жизненный цикл гильдий в World of Warcraft, связывая устойчивость сообществ с распределением лидерских и поддерживающих ролей, плотностью сетевых связей и практиками участия [The Life ... , 2007].

При обращении к эпизоду взаимодействия используются феноменологические и дискурсивные подходы к действию. С. Ривз и соавторы анализируют эпизоды игры Counter-Strike как аналитические единицы проявления профессионального мастерства – координации, предвосхищения и распределения внимания [Reeves, Brown, Laurier, 2009]. Д. Экдал и С. Равн, опираясь на феноменологию телесности, описывают интеркорпоральность – взаимную настройку телесных действий игроков в киберспортивных матчах [Ekdahl, Ravn, 2022]. Эпизод трактуется как ограниченный во времени фрагмент совместного действия, внутри которого распределяются функции и позиции участников; ролевую идентичность фиксируют как эпизодическую позицию – конфигурацию действий, аффективных реакций и интерпретаций в конкретной ситуации.

Анализ научной литературы позволил выделить три основных типа структурных противоречий, связанных со смешением уровней анализа ролевой идентичности: несоответствие между измеряемыми конструктами и фактическим уровнем анализа; переход от одного уровня анализа к другому на этапе интерпретации; несопоставимость эмпирических результатов при формальном совпадении терминов.

Нами проведен анализ 62 научных публикаций за период 2005–2025 гг., отобранных по заданным поисковым запросам и критериям аналитической релевантности. В ходе аналитического кодирования структурные противоречия, связанные со смешением уровней анализа ролевой идентичности, были выявлены в 46 публикациях (74,2 %). Наиболее распространенным оказалось рассогласование между уровнем эмпирических данных и уровнем интерпретации результатов, зафиксированное в 28 публикациях (45,2 %), а также использование одних и тех же терминов для обозначения различных уровней анализа, выявленное в 24 публикациях (38,7 %). Неявная смена уровня анализа на этапе интерпретации результатов была обнаружена в 20 публикациях (32,3 %). При этом типы противоречий часто сочетались в пределах одной работы: сочетания двух и более типов зафиксированы в 23 публикациях

(37,1 % от корпуса; 50,0 % среди работ, в которых выявлены противоречия), что указывает на системный, а не единичный характер выявленных несоответствий. Содержание выявленных типических структурных противоречий обобщено в табл. 1.

Таблица 1

Структурные противоречия при смешении уровней анализа ролевой идентичности в исследованиях цифровых игр

Тип противоречия	N/%	Суть противоречия	Последствия для интерпретации
Несоответствие между измеряемыми показателями и уровнем выводов	28/45,2	Измеряются показатели на одном уровне (личные опросники, отношение к аватару, выбор роли), а выводы делаются о другом уровне (игровая идентичность в целом, ролевой стиль личности, тип игрока)	Необоснованные обобщения; подмена уровней личности, роли или отношения к аватару уровнем игровой идентичности; риск некорректных выводов о связи личностных особенностей и игрового поведения
Смена уровня анализа внутри одной работы	20/32,3	В постановке задач анализируют аватар, роль или эпизод, а в обсуждении переходят к выводам о устойчивой идентичности игрока	Смешение краткосрочных эпизодических проявлений и длительных характеристик игрока; придание временным ролям статуса устойчивой идентичности; затрудненная проверяемость и воспроизводимость выводов
Разные уровни под одинаковыми терминами	24/38,7	Одни и те же слова («игровая идентичность», «идентификация с персонажем», «роль», «лидер», «поддержка») используются для описания личности игрока, образа персонажа, позиции в матче, статуса в сообществе или эпизодической позиции	Невозможность прямого сопоставления результатов; искусственные расхождения между исследованиями; риск того, что под одним термином сводятся разные носители и уровни ролевой идентичности

Первый вид противоречий проявляется там, где измерения и выводы относятся к разным содержательным уровням. В работах о мотивации и личностных предикторах фактически оцениваются черты и мотивационные факторы игрока [Yee, 2006; Gao, Lan, Jin, 2023], но интерпретируют их как свойства игровой идентичности или ролевого стиля, хотя уровнем анализа остается личностный уровень. Так, М. Делхове и Т. Грайтмайер анализируют связь черт игрока с выбором типов персонажей, но их выводы смещаются к ролевой идентичности персонажа или класса [Delhove, Greitemeyer, 2020]. Аналогичная логика переноса встречается и в исследованиях, где показатели самоописания или самооценки игровых практик трактуются как характеристики идентичности игрока в смысле устойчивого личностного свойства без явного разведения уровня данных и уровня выводов [De Grove, Courtois, Van Looy, 2015]. В работах по исследованию идентификации с аватаром измеряют переживания, сходство и погруженность, тогда как выводы нередко касаются изменений самовосприятия игрока в целом [Li, Liao, Khoo, 2013; Paleczna, Buczkowicz, Szmigielska, 2022]. Во всех случаях показатели относятся к одной психической реальности, а выводы к другой.

Второй вид противоречий связан со сменой уровня анализа в рамках одного исследования. При анализе идентификации игрока с аватаром модели строятся вокруг аватара как носителя идентичности [Klimmt, Hefner, Vorderer, 2009], эмпирический материал описывает образ персонажа и напряжение между актуальным и идеальным Я [Banks, 2015], но в обсуждении это интерпретируется уже как «формирование новой идентичности игрока». В исследованиях ролей и классов функциональные позиции описываются как элементы механики и совместного действия [“Alone Together?” ... , 2006], тогда как предпочитаемые роли трактуются как признаки устойчивого «ролевого стиля личности». В эпизодических исследованиях Counter-Strike и киберспортивных матчей позиции, зафиксированные в ограниченном наборе эпизодов, объявляются проявлениями устойчивой экспертной, или лидерской, идентичности [Reeves, Brown, Laurier, 2009; Ekdahl, Ravn, 2022], хотя данные относятся к конкретным фрагментам взаимодействия. В корпусе анализируемых работ аналогичный переход фиксируется в исследованиях, где данные, относящиеся к внутриигровой координации и коммуникации, телеметрические показатели используются как основание для обобщений о стабильных характеристиках игрока без явной процедуры перехода между уровнями анализа [Leavitt, Keegan, Clark, 2016; Role ... , 2019]. Проблема здесь не в самих результатах, а в скрытом переходе от одного уровня анализа к другому.

Третий вид противоречий касается несопоставимости результатов при формальном совпадении используемых конструктов. В метааналитическом обзоре Р. Грина идентификация игрока с аватаром понимается и измеряется через разные наборы показателей: эмоциональную привязанность, частоту мыслей, внешнее и ценностное сходство [Green, Delfabbro, King, 2020]. Одни авторы относят их к игровой идентичности игрока, другие – к отношению к персонажу, третьи – к особенностям переживания конкретной игры. Результаты также расходятся: М. Палецьна и соавторы фиксируют связь сходства аватара с игроком только с погруженностью [Palczna, Buczkowicz, Szmi-gielska, 2022], тогда как К. Рахилл и М. Себрехтс показывают, что сходство и возможность конструирования аватара повышают результат и чувство контроля [Rahill, Sebrechts, 2021]. Аналогичные трудности возникают при сравнении исследований социальных ролей и функциональных ролей в матче: термины «лидер», «поддержка», «новичок» могут обозначать статус в гильдии или клане [The Life ... , 2007], позицию в матче или личностные особенности.

Наш анализ стиле-ролевых особенностей игроков МОБА-игр (предпочитаемые роли, стили участия и их связь с личностными характеристиками) также допускает разные интерпретации: как различий личностных профилей (уровень игрока), как устойчивых предпочтений функциональных ролей (уровень роли/позиции) или как типичных конфигурации поведения в эпизоде (уровень эпизодической позиции) [Потапов, 2025].

Выявленные структурные противоречия показывают, что для корректного использования понятия ролевой идентичности в цифровых играх необходимо явное разведение по крайней мере пяти уровней анализа: игрок, персо-

наж, игровая роль, социальная роль во внутриигровом сообществе, эпизодическая позиция. Это согласуется с пониманием идентичности как аналитической оптики, фиксирующей способы позиционирования субъекта в конкретных ситуациях взаимодействия и в рамках определенных практик, а не как устойчивого набора личностных свойств, а также с переходом от анализа стабильных ролей к рассмотрению динамических позиций в дискурсивной психологии [Davies, Harré, 1990; Positioning ... , 1999]. В исследованиях цифровых игр аналогичная логика реализуется в работах, где идентичность трактуется через ситуативные формы участия, самоотнесения и взаимодействия, а не через фиксированные типы игроков или ролей [De Grove, Courtois, Van Looy, 2015; Banks, Bowman, 2021].

Для каждого уровня достаточно фиксировать три параметра: носитель ролевой идентичности, временной масштаб, тип данных и методов. Для сокращения описания и явной дифференциации уровней ролевой идентичности обобщим их ключевые характеристики в виде сводной схемы. В табл. 2 представлены уровни анализа, носители ролевой идентичности, типичный временной масштаб и основной эмпирический материал, на который опираются представляемые исследования.

Таблица 2

Уровни анализа ролевой идентичности в цифровых играх

Уровень анализа	Носитель	Временной масштаб	Эмпирический материал и методы исследования уровня
Игрок как личность	Реальный игрок, его относительно устойчивые черты, мотивация, установки [Yee, 2006; Gao, Lan, Jin, 2023]	Месяцы и годы игрового опыта	Личностные и мотивационные опросники; массовые онлайн-опросы; сопоставление с игровыми логами [Lopez-Fernandez, Williams, Kuss, 2019; Gao, Lan, Jin 2023]
Социальная роль в игровом сообществе	Позиция игрока в устойчивой внутриигровой группе / сообществе (гильдия, клан, команда) [The life ... , 2007]	Недели, месяцы, годы существования группы	Наблюдения, интервью; анализ чатов и форумов; методы анализа коммуникационных практик [Drachen, Smith, 2008; Leavitt, Keegan, Clark, 2016; The life ... , 2007]
Персонаж/аватар	Виртуальный персонаж, создаваемый и настраиваемый игроком [Klimmt, Hefner, Vorderer, 2009; Bessière, Seay, Kiesler, 2007]	Жизненный цикл персонажа или учетной записи	Шкалы идентификации игрока с аватаром; показатели сходства «Я – персонаж»; анализ выбора и настроек аватара [Li, Liao, Khoo, 2013]
Игровая роль	Функциональная позиция в структуре игры ["Alone together?" ... , 2006]	Отдельные матчи и серии матчей с повторяющимся выбором ролей	Игровые логи и телеметрия; статистика выбора ролей; показатели эффективности по ролям [Delhove, Greitemeyer, 2020]

Окончание табл. 2

Уровень анализа	Носитель	Временной масштаб	Эмпирический материал и методы исследования уровня
Эпизод и эпизодическая позиция	Позиция игрока в конкретном фрагменте совместного действия (эпизод матча) [Reeves, Brown, Laurier, 2009; Ekdahl, Ravn, 2022]	Секунды и минуты внутри эпизода	Видеозаписи и их расшифровки; анализ голосовой и текстовой коммуникации; пок кадровое описание действий [Wetherell, 2012]

Полученные данные позволяют заключить, что при переходе от уровня анализа «игрок как личность» к «эпизодической позиции» систематически меняются носитель ролевой идентичности, временной масштаб, тип данных и методов. Поэтому прямое сопоставление результатов, полученных на разных уровнях без предварительного указания уровня анализа, заранее создает риск логических смещений и противоречий.

Взаимосвязь выделенных уровней анализа и положение эпизодической позиции показаны на рис.

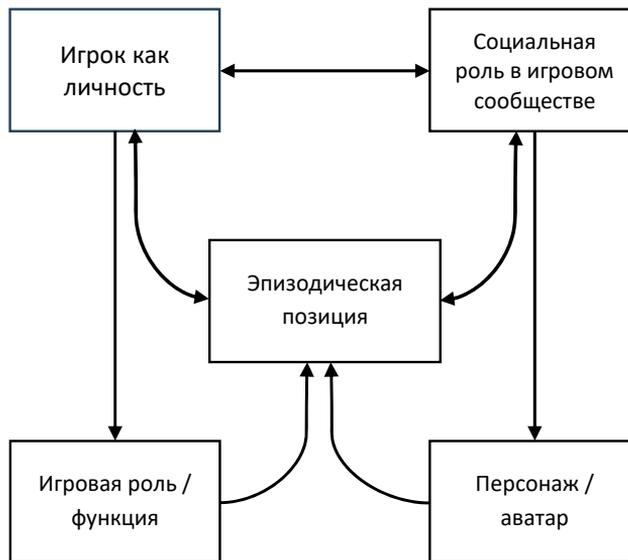


Рис. Модель уровней анализа ролевой идентичности в цифровых играх

Сопоставление уровней показывает, что корректное описание ролевой идентичности в цифровых играх возможно только при одновременном учете трех параметров: того, что рассматривается как носитель идентичности (игрок, персонаж, функциональная роль, социальная позиция, позиция внутри эпизода игрового взаимодействия), того, на каком временном масштабе фиксируются изменения (биография, серия матчей, отдельный эпизод), и того, какими методами этот уровень задается в исследовании.

На уровнях социальной роли и эпизодической позиции это требует опоры на позиционирование как описание динамических позиций в конкретном дискурсивном и аффективном контексте, что позволяет отличать ситуативные позиции от устойчивых статусов [Davies, Harré, 1990; Positioning ... , 1999]. В то же время ролевую идентичность игрока в цифровых играх целесообразно рассматривать не как единую сущность, а как совокупность сосуществующих и контекстно актуализируемых форм идентификации, реализуемых через различные практики участия и самоотнесения. В этом случае принципиальным становится не выбор адекватного уровня анализа, а явное указание того, какая комбинация уровней положена в основу интерпретации и каким образом между ними устанавливаются аналитические связи [De Grove, Courtois, Van Looy, 2015; Banks, Bowman, 2021].

Проведенный анализ показал, что структурные противоречия в исследованиях ролевой идентичности возникают, прежде всего, из-за несоответствия между уровнем данных и уровнем выводов, скрытой смены уровня анализа при интерпретации и терминологической подмены уровней при формальном совпадении конструкторов. Эти типы ошибок имеют общий источник: идентичность одновременно обсуждается на нескольких уровнях анализа – личности игрока, аватара, роли/функции и социального статуса во внутриигровом сообществе, однако переходы между ними часто остаются неявными и методологически не обеспеченными. Следовательно, требуется минимальный уровень анализа, на котором становится возможным корректно соотносить данные и выводы и связывать разные формы идентичности без их взаимной редукции.

Таким уровнем выступают эпизод игрового взаимодействия и эпизодическая позиция в цифровой игре. Эпизодическая позиция – это положение игрока в пределах конкретного эпизода игрового взаимодействия, определяемое его способом участия в решении эпизодической задачи, использованием доступных средств, распределением ответственности, аффективными реакциями и интерпретацией происходящего в соотношении с актуальными нормами ситуации. Эпизодическая позиция формируется и изменяется в ходе эпизода, фиксируется по завершённому фрагменту взаимодействия и не является устойчивой характеристикой игрока вне конкретного игрового контекста [Ekdahl, Ravn, 2022]. На этом уровне фиксируется то, что в исследованиях более высоких уровней обычно остается подразумеваемым: личностные диспозиции, отношения игрока-аватара, нормативные роли и социальные ожидания фактически реализуются в ходе конкретного игрового взаимодействия.

Эпизодический уровень не отменяет другие уровни анализа идентичности, но задает точку их сопоставления. Личностные и мотивационные характеристики игрока проявляются как устойчивые тенденции занимать определенные эпизодические позиции: чаще инициировать рискованные действия, брать на себя поддержку, избегать ответственности и т. п. [Yee, 2006; Gao, Lan, Jin, 2023]. Особенности конструирования аватара и идентификации с персонажем выражаются в том, готов ли игрок выходить «на передний план», принимать риск или оставаться в тени [Klimmt, Hefner, Vorderer, 2009;

Bessière, Seay, Kiesler, 2007]. Функциональные роли и классы не тождественны идентичности сами по себе, но задают пространство возможных эпизодических позиций [“Alone together?” ... , 2006]. Социальные роли в сообществе проявляются как повторяющиеся паттерны эпизодов, в которых игрок систематически занимает сходные позиции: инициирует решения, распределяет задачи, нарушает нормы общения [The Life ... , 2007]. Эпизодическая позиция выступает точкой согласования влияний личности, аватара, роли и социальных ожиданий без их взаимной редукции. Если ролевую идентичность понимать как устойчивые наборы эпизодических позиций, можно согласовать измеряемые показатели и уровень интерпретации.

Такое понимание задает правило: данные должны интерпретироваться через связи между уровнями анализа, а не через перенос выводов с одного уровня на другой. Личностные опросники и мотивационные шкалы описывают не ролевой стиль как самостоятельную сущность, а предрасположенность занимать определенные эпизодические позиции и выбирать соответствующие способы участия. Шкалы идентификации с аватаром и показатели сходства «Я – персонаж» фиксируют отношения с конкретным аватаром, влияющие на спектр допустимых и желательных эпизодических позиций, а не на новую идентичность в целом. При таком подходе уровень данных и уровень интерпретации задаются явно и соотносятся через эпизодический уровень, что снижает вероятность структурных противоречий.

Исходя из положений критико-дискурсивного подхода, эпизодическая позиция задает ориентиры для разработки качественных методик анализа: критерии выделения эпизодов, схемы описания действий, аффектов и интерпретаций, процедуры сопоставления эпизодических позиций между игроками и ролями. Это позволяет согласовывать результаты количественных исследований, ориентированных на большие выборки и стандартизированные показатели, и качественного анализа конкретных фрагментов цифровой игровой деятельности. Переход от употребления термина «ролевая игровая идентичность» в широком значении к строгому описанию уровней анализа и к эпизодической позиции как уровню их сопоставления позволяет прояснить уже накопленные данные и выстроить более последовательную программу дальнейших эмпирических исследований ролевой идентичности в цифровых играх.

Заключение

В результате критико-аналитического обзора выделены пять уровней анализа ролевой идентичности в цифровых играх: «игрок как личность», «персонаж/аватар», «игровая роль/класс/позиция», «социальный статус во внутриигровом сообществе» и «эпизодическая позиция». Для каждого уровня уточнены характерные исследовательские вопросы и типичные способы получения данных, на основании которых формулируются выводы об идентичности.

Показано, что выделенные уровни систематически соотносятся с различающимися методологическими основаниями и логиками операционализации: личностный уровень – с дифференциально-психологическими и мотивационными моделями; уровень персонажа/аватара – с медиапсихологией и подходами к идентификации; уровень игровой роли/класса – с функционально-структурными моделями игры и исследованиями командной деятельности; социально-ролевой уровень – с исследованиями онлайн-сообществ и социального взаимодействия; эпизодический уровень – с микроаналитическими и дискурсивными подходами к взаимодействию.

На материале корпуса проанализированных публикаций показано, что смешение уровней анализа ролевой идентичности приводит к структурным противоречиям, выявленным в 46 работах (74,2 %). Наиболее распространены рассогласование между уровнем эмпирических данных и уровнем интерпретации результатов – 28 публикаций (45,2 %), а также использование одних и тех же терминов для обозначения различных уровней анализа – 24 публикации (38,7 %); неявная смена уровня анализа на этапе интерпретации обнаружена в 20 публикациях (32,3 %). Сочетание двух и более типов противоречий зафиксировано в 23 публикациях (37,1 % от корпуса; 50,0 % среди работ, где выявлены противоречия), что указывает на системный характер несоответствий.

Обосновано, что для методологически корректной постановки задач, выбора показателей и интерпретации результатов необходимо содержательное разведение уровней «игрок», «персонаж/аватар», «игровая роль/функция», «социальная роль/статус», «эпизодическая позиция» с указанием того, к какому уровню относятся используемые данные и к какому уровню относятся формулируемые выводы. Без такого разведения сопоставление результатов между исследованиями становится методологически узвизимым.

Показано, что введение конструктов «эпизод взаимодействия» и «эпизодическая позиция» как минимального уровня анализа позволяет связать и согласовать выводы, получаемые на личностном, аватарном, функционально-ролевом и социально-групповом уровнях, через описание того, как эти основания реализуются в конкретных фрагментах игрового взаимодействия. Тем самым задается методологическое основание для комбинированных дизайнов дальнейших эмпирических исследований ролевой идентификации в цифровых играх, включая МОВА-жанр, с более прозрачным соотношением уровня данных и уровня интерпретации.

Список литературы

Кыштымова И. М., Скорова Л. В. Психологическая медиакомпетентность: метауровневая модель // Известия Иркутского государственного университета. Серия Психология. 2018. Т. 14, № 4. С. 68–77. URL: <https://izvestiapsy.isu.ru/assets/articles/9078704157538170660.pdf> (дата обращения: 9.12.2025).

Кыштымова И. М., Тимофеев С. Б. Психологическая модель компьютерных игр: опыт построения многомерной психологической модели компьютерных игр // Современная зарубежная психология. 2019. Т. 8, № 1. С. 105–116. <https://doi.org/10.17759/sps.2019100411>

Потапов Р. С. Взаимосвязь стили-ролевых особенностей и личностных установок игроков в МОБА-игры (на примере компьютерной игры «Dota 2») // *Baikal Research Journal*. 2025. Т. 16, № 1. С. 408–422. [https://doi.org/10.17150/2411-6262.2025.16\(1\).408-422](https://doi.org/10.17150/2411-6262.2025.16(1).408-422)

Солдатова Е. Л., Погорелов Д. Н. Феномен виртуальной идентичности: современное состояние проблемы // *Образование и наука*. 2018. Т. 20, № 5. С. 105–124. <https://doi.org/10.17853/1994-5639-2018-5-105-124>

“Alone together?” Exploring the social dynamics of massively multiplayer online games / N. Ducheneaut [et al.] // *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI 2006)*. New York : ACM, 2006. P. 407–416. <https://doi.org/10.1145/1124772.1124834>

Banks J. Object, me, symbiote, other: a social typology of player-avatar relationships // *First Monday*. 2015. Vol. 20, N 2. <https://doi.org/10.5210/fm.v20i2.5433>

Banks J., Bowman N. D. Some assembly required: player mental models of videogame avatars // *Frontiers in Psychology*. 2021. Vol. 12. Art. 701965. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.701965>

Bessièrè K., Seay A. F., Kiesler S. The ideal elf: identity exploration in World of Warcraft // *CyberPsychology & Behavior*. 2007. Vol. 10, N 4. P. 530–535. <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.9994>

Davies B., Harré R. Positioning: the discursive production of selves // *Journal for the Theory of Social Behaviour*. 1990. Vol. 20, N 1. P. 43–63. <https://doi.org/10.1111/j.1468-5914.1990.tb00174.x>

De Grove F., Courtois C., Van Looy J. How to be a gamer! Exploring personal and social indicators of gamer identity // *Journal of Computer-Mediated Communication*. 2015. Vol. 20, N 3. P. 346–361. <https://doi.org/10.1111/jcc4.12114>

Delhove M., Greitemeyer T. The relationship between video game character preferences and aggressive and prosocial personality traits // *Psychology of Popular Media*. 2020. Vol. 9, N 1. P. 96–104. <https://doi.org/10.1037/ppm0000211>

Drachen A., Smith J. H. Player talk—the functions of communication in multiplayer role-playing games // *ACM Computers in Entertainment*. 2008. Vol. 6, N 4. Art. 56. <https://doi.org/10.1145/1461999.1462008>

Ee A., Cho H. What makes an MMORPG leader? A social cognitive theory-based approach to understanding the formation of leadership capabilities in massively multiplayer online role-playing games // *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*. 2012. Vol. 6, N 1. P. 25–37. <https://doi.org/10.7557/23.6136>

Ekdahl D., Ravn S. Social bodies in virtual worlds: intercorporeality in esports // *Phenomenology and the Cognitive Sciences*. 2022. Vol. 21, N 2. P. 293–316. <https://doi.org/10.1007/s11097-021-09734-1>

Fostering intrinsic motivation through avatar identification in digital games / M. V. Birk [et al.] // *Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '16)*. New York : ACM, 2016. P. 2982–2995. <https://doi.org/10.1145/2858036.2858062>

Gao M., Lan Y., Jin X. Research into the relationship between personality and player in-game behavior in an online game // *Mathematics*. 2023. Vol. 11, N 3. Art. 772. <https://doi.org/10.3390/math11030772>

Green R., Delfabbro P. H., King D. L. Avatar- and self-related processes and problematic gaming: a systematic review // *Addictive Behaviors*. 2020. Vol. 108. Art. 106461. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2020.106461>

Howe W. T. Concerning gamer identity: An examination of individual factors associated with accepting the label of gamer // *First Monday*. 2019. Vol. 24, N 3. <https://doi.org/10.5210/fm.v24i3.9443>

Klimmt C., Hefner D., Vorderer P. The video game experience as «true» identification: a theory of enjoyable alterations of players' self-perception // *Communication Theory*. 2009. Vol. 19, N. 4. P. 351–373. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2885.2009.01347.x>

Leavitt A., Keegan B. C., Clark J. A. Ping to win?: Non-Verbal communication and team performance in competitive online multiplayer games // *Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '16)*. New York : ACM, 2016. P. 4337–4350. <https://doi.org/10.1145/2858036.2858132>

Li D. D., Liau A. K., Khoo A. Player–avatar identification in video gaming: concept and measurement // *Computers in Human Behavior*. 2013. Vol. 29, N 1. P. 257–263. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.09.002>

Lopez-Fernandez O., Williams A. J., Kuss D. J. Measuring female gaming: gamer profile, predictors, prevalence, and characteristics from psychological and gender perspectives // *Frontiers in Psychology*. 2019. Vol. 10. Art. 898. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00898>

Palczna M., Buczkowicz P., Szmięlska B. Player-avatar similarity and game experience: game efficacy, game enjoyment, and immersion // *Polish Psychological Bulletin*. 2022. Vol. 53, N 3. P. 193–202. <https://doi.org/10.24425/ppb.2022.141867>

Positioning theory: moral contexts of intentional action / ed. L.van Langenhove. Oxford : Blackwell, 1999. P. 14–31.

Rahill K. M., Sebrechts M. M. Effects of Avatar player-similarity and player-construction on gaming performance // *Computers in Human Behavior Reports*. 2021. Vol. 3. Art. 100131. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2021.100131>

Reeves S., Brown B., Laurier E. Experts at play: understanding skilled expertise // *Games and Culture*. 2009. Vol. 4, N 3. P. 205–227. <https://doi.org/10.1177/1555412009339730>

Role identification for accurate analysis in Dota 2 / S. Demediuk [et al.] // *Proceedings of the Fifteenth AAAI Conference on Artificial Intelligence and Interactive Digital Entertainment (AIIDE-19)*. 2019. P. 130–138. <https://doi.org/10.1609/aiide.v15i1.5235>

The life and death of online gaming communities: a look at guilds in World of Warcraft / N. Ducheneaut [et al.] // *Proceedings of the 2007 International Conference on Foundations of Digital Games*. New York : ACM, 2007. P. 19–26. <https://doi.org/10.1145/1240624.1240750>

Trepte S., Reinecke L. Avatar creation and video game enjoyment: effects of life-satisfaction, game competitiveness and identification with the avatar // *Journal of Media Psychology*. 2010. P. 171–184. <https://doi.org/10.1027/1864-1105/a000022>

Wetherell M. *Affect and Emotion. A New Social Science Understanding*. London : Sage, 2012. 182 p.

Yee N. Motivations for play in online games // *CyberPsychology & Behavior*. 2006. Vol. 9, N 6. P. 772–775. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>

References

Kyshtymova I.M., Skorova L.V. Psikhologicheskaya mediakompetentnost: metaurovnevaya model [Psychological media competence: a meta-level model]. *Izvestiya Irkutskogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya Psikhologiya* [The Bulletin of Irkutsk State University. Series Psychology], 2018, vol. 14, no. 4, pp. 68-77. Available at: <https://izvestiapsy.isu.ru/assets/articles/9078704157538170660.pdf> (date of access: 09.12.2025). (in Russian)

Kyshtymova I.M., Timofeev S.B. Psikhologicheskaya model' komp'yuternykh igr: opyt postroeniya mnogomernoi psikhologicheskoi modeli komp'yuternykh igr [Psychological model of computer games: an attempt to construct a multidimensional psychological model of computer games]. *Sovremennaya zarubezhnaya psikhologiya* [Journal of Modern Foreign Psychology], 2019, vol. 8, no. 1, pp. 105-116. <https://doi.org/10.17759/sps.2019100411> (in Russian)

Potapov R.S. Vzaimosvyaz stile-rolevykh osobennostei i lichnostnykh ustanovok igrokov v MOBA-igry (na primere kompyuternoii igry “Dota 2”) [Relationship between style-role characteristics and personal attitudes of MOBA game players (the case of the computer game Dota 2)]. *Baikal Research Journal*, 2025, vol. 16, no. 1, pp. 408-422. [https://doi.org/10.17150/2411-6262.2025.16\(1\).408-422](https://doi.org/10.17150/2411-6262.2025.16(1).408-422) (in Russian)

Soldatova E.L., Pogorelov D.N. Fenomen virtualnoi identichnosti: sovremennoe sostoyanie problemy [The phenomenon of virtual identity: the current state of the problem]. *Obrazovanie i nauka* [Education and Science], 2018, vol. 20, no. 5, pp. 105-124. <https://doi.org/10.17853/1994-5639-2018-5-105-124> (in Russian)

Ducheneaut N. et al. “Alone together?” Exploring the social dynamics of massively multiplayer online games. *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI 2006)*. New York, ACM, 2006, pp. 407-416. <https://doi.org/10.1145/1124772.1124834>

Banks J. Object, me, symbiote, other: a social typology of player-avatar relationships. *First Monday*, 2015, vol. 20, no. 2. <https://doi.org/10.5210/fm.v20i2.5433>

Banks J., Bowman N.D. Some assembly required: player mental models of videogame avatars. *Frontiers in Psychology*. 2021, vol. 12, art. 701965. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.701965>

Bessière K., Seay A.F., Kiesler S. The ideal elf: identity exploration in World of Warcraft. *CyberPsychology & Behavior*, 2007, vol. 10, no. 4, pp. 530-535. <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.9994>

Davies B., Harré R. Positioning: the discursive production of selves. *Journal for the Theory of Social Behaviour*, 1990, vol. 20, no. 1, pp. 43-63. <https://doi.org/10.1111/j.1468-5914.1990.tb00174.x>

De Grove F., Courtois C., Van Looy J. How to be a gamer! Exploring personal and social indicators of gamer identity. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 2015, vol. 20, no. 3, pp. 346-361. <https://doi.org/10.1111/jcc4.12114>

Delhove M., Greitemeyer T. The relationship between video game character preferences and aggressive and prosocial personality traits. *Psychology of Popular Media*, 2020, vol. 9, no. 1, pp. 96-104. <https://doi.org/10.1037/ppm0000211>

Drachen A., Smith J.H. Player talk—the functions of communication in multiplayer role-playing games. *ACM Computers in Entertainment*, 2008, vol. 6, no. 4, art. 56. <https://doi.org/10.1145/1461999.1462008>

Ee A., Cho H. What makes an MMORPG leader? A social cognitive theory-based approach to understanding the formation of leadership capabilities in massively multiplayer online role-playing games. *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, 2012, vol. 6, no. 1, pp. 25-37. <https://doi.org/10.7557/23.6136>

Ekdahl D., Ravn S. Social bodies in virtual worlds: intercorporeality in esports. *Phenomenology and the Cognitive Sciences*, 2022, vol. 21, no. 2, pp. 293-316. <https://doi.org/10.1007/s11097-021-09734-1>

Birk M.V. et al. Fostering intrinsic motivation through avatar identification in digital games. *Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '16)*. New York, ACM, 2016, pp. 2982-2995. <https://doi.org/10.1145/2858036.2858062>

Gao M., Lan Y., Jin X. Research into the relationship between personality and player in-game behavior in an online game. *Mathematics*, 2023, vol. 11, no. 3, art. 772. <https://doi.org/10.3390/math11030772>

Green R., Delfabbro P.H., King D.L. Avatar- and self-related processes and problematic gaming: A systematic review. *Addictive Behaviors*, 2020, vol. 108, art. 106461. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2020.106461>

Howe W.T. Concerning gamer identity: An examination of individual factors associated with accepting the label of gamer. *First Monday*, 2019, vol. 24, no. 3. <https://doi.org/10.5210/fm.v24i3.9443>

Klimmt C., Hefner D., Vorderer P. The video game experience as «true» identification: a theory of enjoyable alterations of players' self-perception. *Communication Theory*, 2009, vol. 19, no. 4, pp. 351-373. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2885.2009.01347.x>

Leavitt A., Keegan B.C., Clark J.A. Ping to win?: Non-Verbal communication and team performance in competitive online multiplayer games. *Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '16)*. New York, ACM, 2016, pp. 4337-4350. <https://doi.org/10.1145/2858036.2858132>

Li D.D., Liu A.K., Khoo A. Player–avatar identification in video gaming: concept and measurement. *Computers in Human Behavior*, 2013, vol. 29, no. 1, pp. 257-263. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.09.002>

Lopez-Fernandez O., Williams A.J., Kuss D.J. Measuring female gaming: gamer profile, predictors, prevalence, and characteristics from psychological and gender perspectives. *Frontiers in Psychology*, 2019, vol. 10, art. 898. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00898>

Paleczna M., Buczkowicz P., Szmigielska B. Player-avatar similarity and game experience: game efficacy, game enjoyment, and immersion. *Polish Psychological Bulletin*, 2022, vol. 53, no. 3, pp. 193-202. <https://doi.org/10.24425/ppb.2022.141867>

van Langenhove L. (eds.). *Positioning theory: moral contexts of intentional action*. Oxford, Blackwell, 1999, pp. 14-31.

Rahill K.M., Sebrechts M.M. Effects of Avatar player-similarity and player-construction on gaming performance. *Computers in Human Behavior Reports*, 2021, vol. 3, art. 100131. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2021.100131>

Reeves S., Brown B., Laurier E. Experts at play: understanding skilled expertise. *Games and Culture*, 2009, vol. 4, no. 3, pp. 205-227. <https://doi.org/10.1177/1555412009339730>

Demediuk S. et al. Role identification for accurate analysis in Dota 2. *Proceedings of the Fifteenth AAAI Conference on Artificial Intelligence and Interactive Digital Entertainment (AIIDE-19)*, 2019, pp. 130-138. <https://doi.org/10.1609/aiide.v15i1.5235>

Ducheneaut N. et al. The life and death of online gaming communities: a look at guilds in World of Warcraft. *Proceedings of the 2007 International Conference on Foundations of Digital Games*. New York, ACM, 2007, pp. 19-26. <https://doi.org/10.1145/1240624.1240750>

Trepte S., Reinecke L. Avatar creation and video game enjoyment: effects of life-satisfaction, game competitiveness and identification with the avatar. *Journal of Media Psychology*, 2010, pp. 171-184. <https://doi.org/10.1027/1864-1105/a000022>

Wetherell M. *Affect and Emotion. A New Social Science Understanding*. London, Sage, 2012, 182 p.

Yee N. Motivations for play in online games. *CyberPsychology & Behavior*, 2006, vol. 9, no. 6, pp. 772-775. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>

Сведения об авторе

Потапов Роман Сергеевич
аспирант, кафедра социологии и психологии
Байкальский государственный университет
Россия, 664003, г. Иркутск, ул. Ленина, 11
e-mail: www.nftw@mail.ru

Information about the author

Potapov Roman Sergeevich
Postgraduate, Department of Sociology
and Psychology
Baikal State University
11, Lenin st., Irkutsk, 664003,
Russian Federation
e-mail: www.nftw@mail.ru