



ИСКУССТВО И МАССОВАЯ КУЛЬТУРА В ЦИФРОВУЮ ЭПОХУ. НОВЫЕ СМЫСЛЫ И НОВАЯ ЭСТЕТИКА

УДК 7.067:111.8

А. В. Лукьянова
A. V. Lukianova

ЦИФРОВЫЕ АВАТАРЫ В ВИДЕОИГРАХ КАК МЕТОД САМОВЫРАЖЕНИЯ СОВРЕМЕННОГО ЧЕЛОВЕКА

DIGITAL AVATARS IN VIDEO GAMES AS A METHOD OF SELF-EXPRESSION OF A MODERN PERSON

Аннотация. В статье, на примере цифровых аватаров в видеоиграх, рассматриваются способы интеграции современного человека в цифровую реальность. Видеоигры, как отдельное направление в современном искусстве, открывают новые возможности для самовыражения. Цифровой аватар, будь то изображение пользователя в социальных сетях или выбранный им персонаж в онлайн-игре, создаёт специфическую коммуникацию человека и машины, приводящую к переосмыслению себя, расширению границ собственного «Я» и формированию особой образной среды. Являясь неотъемлемой частью гибридной реальности, аватар позволяет компьютерному игроку (геймеру), за счёт создания собственного персонального образа в виртуальном мире, по-новому конструировать своё идеальное «Я». Таким образом, цифровые аватары выступают как способ самовыражения современного человека.

Abstract. The article discusses the ways of integrating a modern person in digital reality on the example of digital avatars in video games. Video games, as a separate trend in contemporary art, open up new opportunities for self-expression. A digital avatar, whether it

is a user's image in social networks or a character chosen by him in an online game, creates a specific communication between a person and a machine, leading to a rethinking of oneself, expanding the boundaries of one's own «I» and forming a special figurative environment. Being an integral part of the hybrid reality, the avatar allows the computer player (gamer), by creating his own personal image in the virtual world, to construct anew his ideal «I». Thus, digital avatars act as a way of self-expression of a modern person.

Ключевые слова: цифровая реальность, цифровое искусство, цифровой аватар, идентичность, видеоигры.

Keywords: digital reality, digital art, digital avatar, identity, video games.

Цифровая реальность и цифровой аватар

Современная реальность формируется вместе с развитием технологий, что порождает новые подходы к эстетике и философии сознания. Окружающий нас мир является уже во многом гибридной или смешанной реальностью. Всякая видеоигра – это мощный инструмент для создания медиаобраза. Человек, вокруг которого строится игровой процесс, становится не просто зрителем, но и непосредственным участником прописанных в сценарии игры событий [2]. Он исследует вымышленные миры и вступает во взаимодействие с *NPC*.¹ Разработчики навязывают ему режим медитативной концентрированности и отрешённости. Перефразируя Фридриха Ницше, мы можем сказать, что не только наше внимание и сознание, но и само наше тело всё больше и больше вовлекается в Сеть, становясь частью виртуальной, цифровой реальности – аватаром.

Особенности пространства-времени в цифровой реальности

Экран содержит возможность изображения. Это портал, дверь в Зазеркалье. Пространство в культуре всегда осваивалось через тело [5], но сегодня оно осваивается через монитор компьютера [3; 4; 6]. В цифровой реальности имеет место иная система координат, несводимая к пространству и времени в привычном нам понимании:

¹ *Non-Player Character* («неигровой персонаж») – персонаж компьютерной игры, поведение которого контролируется не игроком, а компьютерной программой. Например, это может быть антагонист главного героя. – *Прим. Ред.*

- ❖ Игровое время отличается от традиционного времени, оно способно полностью «отключить» человека от реального мира;
- ❖ В игре возможна *симультанная*¹ жизнь в разных режимах;
- ❖ Время в играх может быть сжатым, насыщенным, перегруженным или, наоборот, ничем не занятым, пустым;
- ❖ Игры содержат нелинейные, циклические и обратимые преобразования пространства-времени. «Жизнь» персонажа можно возобновить, повторить, «начать заново», можно «перескочить» (сленговое «скипнуть» – от англ. *Skip*, «пропускать») через несколько уровней и событий, используя функции повтора, пропуска или сохранения.

Компьютерные вселенные запускают нелинейное виртуальное время, которое может быть разнонаправленным, в том числе, обращённым в прошлое. Виртуальное время протекает намного быстрее времени реального, персонаж за одну игру проживает несколько жизней и переживает несколько смертей.

Телесность и медиатело игрока

Границы игровой вселенной не подчиняются законам физики, хотя и сводятся к определённым локациям. Человек в пространстве компьютерной игры по-настоящему чувствует себя всемогущим. Например, он может летать и проходить сквозь стены, как в серии игр «*Quake*». Правда, для этого ему надо использовать специальный код *Noclip* – так называемый «чит-код».²

Игрок – не просто зритель, у него есть инструменты для активного взаимодействия с виртуальным миром (игровой пульт, клавиатура, наушники,

¹ Симультанный (от франц. – *simultané*, «одновременный») – происходящий одновременно в разных местах в одно и то же время, синхронный. – *Прим. Ред.*

² Чит-код (англ. *Cheat Code* – «код для обмана») – комбинация клавиш, помогающая пройти игру или её уровень. – *Прим. Ред.*

мышь и прочее). Погружаясь в игровое «Зазеркалье» или «Закулисье» (*Backrooms*), он обретает иллюзию свободы и отвлекается от рутинной, унылой действительности. Подобно Нео из «Матрицы», он становится Избранным (*The One*).

Жизнь и смерть получают в игре своё новое прочтение. Так, в случае физической смерти человека, окружающий мир никуда не исчезает. Однако, если смерть происходит в видеоигре, виртуальный мир прекращает своё существование вместе с цифровым аватаром. Все персонажи, все игровые события выстраиваются вокруг геймера, от которого в виртуальном пространстве зависит практически всё. Игровая реальность зачастую не укладывается в стандартные представления о законах повествования. Нередко в видеоиграх работает логика сна.

Свойственная играм связь физического тела человека и его аватара наглядно показана в произведениях научной фантастики (например, в трилогии «Киберпространство» Уильяма Гибсона) и в художественных фильмах («Матрица» братьев Вачовски и, конечно же, «Аватар» Джеймса Кэмерона). Авторы подчёркивают, что аватар – это всего лишь оболочка в виртуальном мире, и без человека он полноценно существовать не может.

Возможности конструирования цифрового аватара в видеоигре

Многие люди предпочитают играть не готовым персонажем, а своим собственным героем, если разработчики игры предусмотрели соответствующий редактор. Это позволяет не только создавать уникальную внешность и голос, но и наделять героя собственной биографией и индивидуальными особенностями, что будет сказываться на игровом процессе, отношениях с другими персонажами, на выборе локаций и решении ситуативных задач. В одних играх человеку необязательно отождествлять себя с главным героем, в других же – это неотъемлемая часть игрового процесса. Современные жанры часто переплетаются между собой и варианты кастомизации доступны в самых

разных из них [1]. Наиболее интересны в этом плане, разумеется, ролевые игры (*Computer Role Playing Games, RPG*). От них традиционно ожидают сильного вживания в роль, как, например, в серии «*Fallout*», или настоящего саспенса, как в «*Cyberpunk 2077*». Жанр RPG берёт своё начало от знаменитой настольной ролевой игры «Подземелья и драконы» («*Dungeons & Dragons*»), созданной Гари Гайгэксом и Дэйвом Арнесоном ещё в далёкие 70-е. В ней игрок сам конструировал образ своего персонажа (аватар) сообразно тому классу, к которому этот персонаж принадлежал (воин, маг, вор и другие).

Аналогичный подход был перенесён со временем и в компьютерные игры с учётом присущего каждой игре сеттинга.¹ Вместо игрального кубика появился генератор случайных чисел (рандомайзер), а ход игры определяется теперь командой разработчиков от сценариста до геймдизайнеров и программистов. Сам игровой процесс стал предельно кинематографичен. Визуальные эффекты, звуковое сопровождение и автоматизация происходящих событий полностью погружают игрока в виртуальную вселенную.

Каждый персонаж, помимо индивидуальной внешности и навыков, имеет свой характер, свои способности и убеждения, которые необходимо отыгрывать. Всё это позволяет не только исследовать нарратив и визуальную составляющую игры, но и обращаться к самым дальним уголкам подсознания. Выбор аватара, исследование локаций, ответы в диалогах и, наконец, сами поступки героя могут многое рассказать о желаниях и скрытых мотивах игрока. Для многих современных игр характерна новая философия геймдизайна, когда свобода действий важнее сюжета и, тем более, важнее роли конкретного персонажа. В играх RPG не всегда предусмотрено чёткое следование моральным принципам, но последствия сделанного выбора неизбежно дадут о себе знать на очередном повороте сюжета или в самом конце игры. Хорошая либо дурная слава станет триггером для «охотников за головами» или блюстителей порядка.

¹ Сеттинг (англ. *Setting* – «установка, параметр, окружение») – среда, в которой происходит какое-либо действие (место, время, условия). В компьютерной игре – игровая вселенная со своими законами, сюжетами и правилами. – *Прим. Ред.*

Заключение

Американский художник и инженер Фрэнк Малина (1912 – 1981) в своё время экспериментировал с медитативными картинами, которые должны были скрашивать досуг астронавтов во время дальних космических перелётов. В итоге мы пришли к видеоиграм и используем их примерно для того же на Земле. После окончания космической гонки мечты о покорении Вселенной отступили на второй план и у человечества появились новые интересы. Компьютерные игры не просто транслируют потоки информации, а всесторонне воздействуют на нашу психику и сознание. Сейчас достаточно приобрести игровую консоль и компьютер, чтобы оказаться в колонии на Марсе, в постапокалиптической пустыне или в древнегреческом городе. Люди не только ищут в играх спасение от повседневности, но и выражают в них своё «Я» через создание медиаобразов. Цифровой аватар, максимально далёкий от физической реальности, позволяет, хотя бы на время, ощутить бесконечную свободу виртуального мира, как бы иллюзорна она ни была.

Список литературы

1. *Вульф Терри*. Кодзима – гений. История разработчика, перевернувшего индустрию видеоигр. Перевод с английского А.Д. Голубевой. – М.: «Бомбора», 2019.
2. *Хёйзинга Йохан*. Homo Ludens. Статьи по истории культуры. Перевод с голландского и вступительная статья Д.В. Сильвестрова; комментарии Д.Э. Харитоновича. – М.: «Прогресс-Традиция», 1997.
3. *Мазин В.А.* Стадия зеркала Жака Лакана. – СПб.: «Алетейя», 2005.
4. *Сокал Ален, Брикмон Жан*. Интеллектуальные уловки. Критика современной философии постмодерна. Перевод с английского А. Костиковой и Д. Кралечкина; предисловие С.П. Капицы. – М.: «Дом интеллектуальной книги», 2002.
5. *Бахтин М.М.* Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса. – М.: «Азбука», 2021 (серия «Азбука-Классика»).
6. *Маклюэн Маршалл*. Понимание медиа: внешние расширения человека. Перевод В.Г. Николаева. – М.-Жуковский: «КАНОН-пресс-Ц»; «Кучково поле», 2003.

© Лукьянова А.В., 2023

