

ВИДЕОИГРЫ

ГЛУБОКОЕ ПОГРУЖЕНИЕ



ИЕРОНИМ К.
АЛЕКСАНДР СУСЛОВ

АВАТАРЫ ВИДЕОИГР

**КАК СОЗДАЮТСЯ
ВИРТУАЛЬНЫЕ ГЕРОИ,
КУКЛЫ И АНГЕЛЫ**

ИЗДАТЕЛЬСТВО АСТ
МОСКВА



УДК 004
ББК 32
ИЗО

Иллюстрация на обложке *Андрей tramdreу Негруль*

**Иероним К.,
Суслов, Александр Александрович.**

ИЗО Аватары видеоигр. Как создаются виртуальные герои, куклы и ангелы / Иероним К., Александр Суслов. — Москва : Издательство АСТ, 2026. — 320 с.; ил. — (Видеоигры: глубокое погружение).

ISBN 978-5-17-162169-8

Иногда быть собой скучновато. Древние боги превращались в зверей — из хитрости и ради забавы. А мы в видеоиграх водим машины и звездолеты, становимся киборгами, расхитителями гробниц, желтым колобком или осьминогом в деловом костюме. За каждым новым телом стоит труд геймдизайнеров, программистов, актеров и художников, и для многих вопросов телостроения нет готовых ответов.

Эта книга — исследование того, как создаются виртуальные тела и по каким принципам они работают. Почему падать в играх интереснее, чем летать? Зачем одни игроки создают идеализированные образы себя, а другие лепят гротескных чудовищ? Как технологии влияют на отношения, когда встречаются не люди, а их аватары? Как игры помогают нам почувствовать себя сильным или ловким?

«Аватары видеоигр. Как создаются виртуальные герои, куклы и ангелы» будет интерес на разработчикам и геймерам, которые хотят глубже понять природу игровых тел, миров и их.

**УДК 004
ББК 32**

ISBN 978-5-17-162169-8

© Иероним К., 2026
© Суслов А.А., 2026
© ООО «Издательство АСТ», 2026

БЛАГОДАРНОСТИ

Я благодарю всех, без чьего участия и поддержки этой книги не было бы, или она получилась бы совсем иной. Прежде всего свою семью: супругу Алину — за чуткую заботу и тепло, окружавшее меня во время написания книги; родителей Ольгу и Алексея, с детства поддерживавших мои интересы к играм и книгам; своего брата Владислава — за бесконечную поддержку и многие часы, проведенные в играх со мной, а также за помощь в подготовке нескольких иллюстраций.

Выражаю признательность многим людям, внесшим свой вклад в эту книгу. Другу и художнику Андрею tramdrey Негрулю — за иллюстрацию для обложки. Нильсу Кловайту — за разговор о стульях и аффордансах. Илье Новикову — за интерес к моей работе и чудесный опыт участия в конференции, где мне посчастливилось услышать выступление Нильса. Артемию Козлову и Константину Кирсанову — за постоянную поддержку и советы. Алексею Матвееву — за внимание к тексту, интерес и уделенное время. Владимиру Карпухину — за множество ценных советов и веру, что я могу интересно говорить об играх.

Павлу Ручкину — за разговоры о футболе и историю Адебайо Акинфенва. Светлане Чуркиной — за прекрасные рассказы о Love & Deepspace и недоступном мне игровом опыте. Глебу Бутикову — за указание на интервью с Ёко Таро, упомянутое мной в конце книги. Петру Сальникову и Станиславу Ломакину — за помощь в организации интервью с Рафаэлем Колантонио; самому Рафаэлю — за разговор и готовность поделиться своим опытом. Аюру Санданову и Антону Смольникову — за интерес к тексту, его обсуждение и размышления о поднятых темах. Поддержка всех этих людей напоминала мне о том, что текст на этих страницах может быть кому-то полезен. Спасибо и всему сообществу, частью которого мне посчастливилось быть. Спасибо редакции «Времена» и редактору Виолетте Каламиной за то, что позволили этой книге появиться на полках и в руках читателей.

Отдельно благодарю Александра Суслова, которому и принадлежит изначальная идея книги о видеоигровой телесности. Без его увлеченности темой и способности заразить ею меня я бы не отважился ни приступить к книге, ни закончить ее написание. Наконец, я благодарю своего друга Владимира Сечкарева, отважившегося на роль первого редактора и читавшего черновики в их наиболее сложном и неформальном виде. Спасибо за напутствия, рекомендации и готовность уделить время этому скромному труду. Надеюсь, нам удастся поработать вместе еще не один раз.

Если вам интересно то, что я делаю, или вы хотите связаться со мной, до меня можно достучаться через telegram-канал «Гипермда» или по почте ik_contacts@proton.me.

И.К.

ПРЕДИСЛОВИЕ

Хорошо ли быть собой?

А. С.

Хорошо ли быть самим собой? Это как минимум скучновато. Эллинский бог Зевс обращается лебедем, летит в Спарту и овладевает спартанской царицей Ледой. Зевсу скучно — он это делает для развлечения, у него нет никакой практической цели. Зевс так играет. Почему в виде лебедя? Это прокси Зевса, его маска, посредством которой он уходит от обвинений своей ревливой жены Геры. Не было никакой измены, потому что формально в Спарте не было Зевса — там была птица. Хорошо, Зевс использует другое тело, чтобы скрыть свою личность, но почему лебедь-то — зачем именно в птицу надо обращаться? Почему бы не осуществить взаимодействие со спартанской царицей в теле симпатичного греческого юноши? Мотивы Зевса остаются неизвестными, но авторы этой истории сообщают нам нечто важное о человеческом мышлении. Зевс и Леда — очень популярный миф, это образ, кото-

рый использовали Да Винчи, Микеланджело, Буше, Сезанн, Дали. Приходится признать, что жестокая фантазия о совокуплении женщины с лебедем очаровывает сознание мужчин до такой степени, что они веками готовы возвращаться к этому сюжету.

Можно посмотреть на миф о Леде как на историю перверсивной¹ телесности: скучающему божеству требуется тело, тело как инструмент, как средство получения некоторого опыта, недостижимого вне этого альтернативного тела. Тут надо пояснить, что древнегреческие боги вполне телесны — они едят и пьют (амброзию и нектар), смертный может вступить с ними в контакт непосредственно, но Зевсу как раз контакт от своего лица скучен. Казалось бы, ты не просто красив как греческий бог, ты и есть греческий бог — но хочется странного. Тебе хочется быть кукушкой (свою сестру и будущую жену Геру Зевс соблазнил, будучи кукушкой), тебе хочется быть муравьем (Зевс-муравей заполз в Эвримедузу, от этой связи родился Мирмидон), ты хочешь быть облаком (в таком виде у Зевса был секс с Ио), ты хочешь быть золотым дождем (картину Рубенса о любви Зевса-дождя к Данае можно увидеть в Эрмитаже). Вся эта териантропия, страсть к обращению в животных, в греческих мифах повсеместна — значит, это востребованный сюжет. Он говорит о запросе пользователей на такой нарратив: «Меж тем не дремлет лебедь страстный, он на коленях у прекрасной на-

¹ В психологии термин «перверсивность» (извращенность) обозначает сексуальные отклонения от принятых норм. — *Прим. ред.*

шел убежище свое». Баратынский сформулировал хорошо — невротичный олимпиец нашел убежище. Многие мужчины, а равно и женщины, находят свое убежище в выходе из обыденной реальности в цифровую, они реализуют свое желание быть кем-то другим, становясь расхитительницами гробниц, высшими эльфами, ведьмаками или тяжелым танком ИС-7. Наши превращения в видеоиграх — варианты Зевсовых затей.

Слово «аватар» пришло в западные языки из санскрита и означает нисхождение — божество нисходит из своего мира в мир людей, чтобы достичь определенной практической цели. Например, бог Вишну становится черепахой Курмой, чтобы помочь другим богам с пахтанием (взбалтыванием) Молочного океана. Черепаха отлично плавает; она не дает утонуть волшебной горе Мандуре, с помощью которой воду взбили сначала в молоко, а потом и в масло. Этот сюжет является одним из важнейших эпизодов индуистских мифов.

Если Вишну становится черепахой, чтобы проникнуть в Молочный океан, то это не оттого, что древний человек мыслил магией вместо того, чтобы размышлять рационально. В сюжете этого мифа нет ничего нерационального: Вишну обладает огромным могуществом, просто его божественная сила выражается в контроле над инструментом, который в наилучшей степени подходит для ситуации. Богу Вишну черепаха нужна по той же причине, по которой коммерсанту Джеффу Безосу нужна Алекса внутри говорящей колонки. Обернувшись Алексой,

Безосу удобнее строить капитализм платформ. Агенты этого капитализма, которых Нил Гейман обозначил как «Американских богов», используют те же трюки, что и похотливые олимпийцы. Умная колонка *Amazon* — это своего рода лебедь, преследующий цель, а пользователь колонки — этакая царица Леда. Речь необязательно должна идти о насилии, ведь некоторые варианты мифа о Леде говорят о соблазнении — на утраченной картине да Винчи на эту тему Леда и Лебедь вместе умиляются рожденным от их связи детям.

Правильно подобранная альтернативная телесность — иначе говоря, правильно подобранный аватар — решает проблему взаимодействия с нужной нам средой. Нам было бы некомфортно, если бы работник корпорации лично сидел бы у нас в комнате, фиксировал нашу жизнь, выкрикивал бы рекламные сообщения. По отношению же к аккуратной пластиковой коробочке у нас такого страха нет.

Материал индуизма дает множество примеров, в которых люди (или не совсем люди) испытывали к аватарам нежные чувства. Вишну явился демонам-асурам в образе прекрасной Мохини, красоти-апсары, и так их обольстил (или обольстила — тут вечная путаница с субъектностью аватаров), что асуры позабыли о напитке бессмертия и оставили его без присмотра. Вишну-Мохини украли напиток и передали его богам-дэвам. В этом примере сценарий использования аватара полностью повторяет метод использования черепахи Курмы. Черепаха хорошо плавает, а Мохини заставляет мужчин тупеть

от сластолюбия — это все тот же сценарий с инструментальным присутствием в ситуации и размытой агентностью.

Здесь интересно посмотреть, как чувственный аспект использования аватара становится главным, определяющим всю функциональность. Мне не просто надо быть лебедем, потому что ну такой уж мой каприз, потому что я хочу получить опыт лебединости: мне надо быть самым лучшим, самым красивым лебедем, чтобы соблазнить конкретную птицу (или, допустим, орнитолога). В греческих сюжетах можно найти историю, которая этот пользовательский сценарий иллюстрирует емко, жутковато и, как это часто бывало у греков, технологично. Инженер Дедал создает для критской царицы Пасифаи модель коровы, чтобы Пасифая могла разместиться внутри и таким образом привлечь роскошного критского быка, которым царица очень интересовалась. С точки зрения UX-дизайна у Дедала получился удачный продукт: Пасифая забирается в фальшивую корову, удовлетворяет свою страсть к быку, в результате у нее рождается сын Минотавр. Устройство Дедала — это типичный аватар: оно обеспечивает пользователю (критской царице) другую телесность, без которой ее связь с быком была бы невозможна. Бык не видит Пасифаю-человека как объект любовного интереса, но заинтересован Пасифаей-коровой. Однако корова Дедала — не просто интерфейс бык-человек: это инструмент соблазна. Критский бык в определенном смысле влюбляется в аватара.

Можно сравнить эту историю, несомненно вымышленную, с историей реальной и хорошо задокументированной. Сценография будет похожа. Роль Дедала в ней исполнил художник Ганс Гольбейн, роль Пасифаи исполнила немецкая принцесса Анна Клевская. Быком здесь выступил король Англии Генрих VIII, мужчина корпулентный и на быка отчасти даже похожий. В 1537 году король Генрих похоронил третью жену и задумался над следующей женитьбой. По ряду причин — религиозных, политических и репутационных — с женами Генриха рисовался явно негативный тренд — подходящую невесту никак не могли сыскать. Кандидаткой выбрали принцессу Анну из герцогства Клеве. Ганс Гольбейн, как дипломат и как придворный художник, был отправлен на смотрины, имея задачей написать портрет невесты. Картина был переправлена в Англию, где произвела самое благоприятное впечатление — невеста получила высочайшее одобрение. Генрих в определенном смысле влюбляется в портрет. Далее происходит очная встреча, обернувшаяся трагедией, которая в эпоху Тюдоров случалась лишь с высшей знатью, а в наше время знакома почти всякому: реальный человек оказался не слишком похож на свое изображение. Реальная, а не живописная Анна Клевская была охарактеризована Генрихом VIII как «здоровенная фламандская кобыла» — другими словами, произвела на короля не лучшее впечатление. Отказываться от свадьбы уже было нельзя, замужество состоялось, но супруги мучились не слиш-

ком долго — консумации не произошло, и брак легко расторгли.

Является ли портрет кисти Гольбейна аватаром? Определенно, коль скоро мы называем аватарами картинки, которые пользователи прикрепляют к своим профилям в соцсетях и мессенджерах. Задачей Гольбейна было создание медийного устройства, которое позволило бы транслировать из Германии в Англию изображение человека, но в процессе сборки этого устройства произошел коммуникативный «глитч». У нас нет оснований полагать, что Гольбейн намеренно исказил изображение Анны и сделал ее более симпатичной — но он имел возможность это сделать. Пользователь аватара может использовать такого рода глитчи в своих интересах. Валерий Семенович фотографируется на фоне чужого спортивного автомобиля и размещает это фото в Тиндере. Пользовательница Тиндера замечает эту деталь, интересуется Валерием Семеновичем, но при личной встрече делает лицо, как у Генриха VIII в 1540 году, ведь Валерий Семенович приехал на метро, спортивного автомобиля нет — произошел обман.

Эти две истории нам нужны как пример еще одной пользовательской стратегии аватара — искажения информации в целях соблазнения. Аватар может быть очень гибким в этом плане: информация о Пасифае была искажена полностью, информация об Анне Клевской была искажена незначительно. Но первая история — это история успешного пользовательского опыта, а опыт Генриха и Анны скорее негативный. Почему так? В английской истории

есть конфликт между реальным обликом и дизайном аватара; в греческой истории этого конфликта нет. Генрих полюбил красивую немку с портрета, но приехала к нему, на его взгляд, немка-дурнушка. Бык полюбил красивую поддельную корову, но был избавлен от риска разочарования: ведь не было никакой «некрасивой» коровы, которая вызвала бы ощущение обмана и разочарования.

История о Пасифае и критском быке — это история того, как аватар помогает человеку обрести счастье. Вообще говоря, это миф о проклятии богов, о гордыне, о наказании за него, потому что сексуальное влечение к быку даже грекам представлялось вещью не вполне нормальной, но будем смотреть на ситуацию глазами Пасифаи — есть определенный запрос, запрос удалось удовлетворить, с точки зрения дизайна тут нельзя желать большего. Программные фильтры в видеочатах, ретушь фотографий в Инстаграме, приложение, которое позволяет вести стримы от лица анимешной девочки, даже будучи бородатым мужчиной, выбор пола персонажа в MMORPG — все это варианты коровы Дедала. Наша физическая форма не всегда помогает нам во взаимодействии с другими, но аватар может это изменить и помочь — только если мы будем мудры, как Пасифая. Критская царица сохранила контроль над своей идентичностью и не захотела на самом деле стать «просто коровой». Пасифая не пыталась продолжить связь с быком без использования коровьей аватары. Рок-группа *K/SS* прославилась не столько музыкой, сколько причудливым макияжем и дикова-

тыми костюмами. Не обладая мудростью критской женщины, группа *KISS* попробовала стать «просто музыкантами», а не Звездным Мальчиком, Демоном и Человеком-псом. Этот опыт был для них почти катастрофическим — публика не желала принимать их такими, какими они были на деле. Глэмроковые аватары стали необходимы *KISS*, чтобы существовать как популярная группа: без них они становились ансамблем Валериев Семеновичей, терпящих крах на первом же свидании. Пасифая сохранила инструментальное отношение к своему запросу, что позволило ей избежать лишних горестей. Если бы английский король Генрих удовольствовался портретом принцессы Клевской, повешенным у себя в спальне, у них с Анной тоже все было бы хорошо.

Игрок залезает в игру, как Пасифая — в Дедалову корову: с предвкушением чистой радости. Теперь недоступное доступно! Если игра *Rock n'Roll Racing* (1993) давала ощущение гонки и это был прежде всего опыт состязания, то игра *The Need for Speed* (1994) давала возможность прокатиться на *Ferrari 512 TR* — и это был уже в первую очередь опыт обладания. Запуская игру, забираясь внутрь красного спортивного автомобиля, я получаю удовольствие от послушности объекта, в моей неигровой жизни мне неподконтрольного. Меняя режим камеры, я сам становлюсь *Ferrari 512 TR*, и я уже не наслаждаюсь покорностью чужого тела, а меняю свое тело на другое. Зевс имел причуду становиться муравьем и облагом, а я становлюсь итальянским автомобилем. Врезаясь на своем спорткаре в грузовик на скоро-