

Аватар персонажа как способ реализации идентичности игрока

Научный руководитель – Лапин Даниил Андреевич

Ковбас Всеволод Юрьевич

Студент (магистр)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет журналистики, Москва, Россия
E-mail: vs_lensky@mail.ru

Аватар является ключевым индикатором идентичности. Отношения «игрок-аватар» формируют «проективную идентичность» — синтез реальной и виртуальной личности. Игрок сам выбирает степень погружения: дистанцированное исполнение роли или полное слияние с персонажем. Семиотические знаки (внешний вид, класс, экипировка) позволяют считывать характер геймера как сторонним наблюдателям, так и самому пользователю [1].

Процесс идентификации в виртуальном мире рассматривается как фактор, определяющий отношения между пользователем и игрой. Идентификация включает физическое сходство, общность ценностей, способность принимать чужую точку зрения и уровень воплощения аватара. Игроки склонны выбирать персонажей, близких к их реальной идентичности, либо тех, кто воплощает их желаемые качества и помогает компенсировать недостатки [4].

В процессе игры происходит процесс самоотождествления с аватаром, в результате чего игроки, выбирая персонажа, либо наделяют его собственными личностными характеристиками, либо компенсируют дефицитные личностные черты, наделяя персонажа желаемыми характеристиками. Посредством идентификации игроки в том числе реализуют собственную идентичность, объединяя различные роли и маски, выражая скрытые стороны личности через внешность и поведение аватара. [2].

Игры предоставляют участникам безопасное пространство для воплощения альтернативных личностей через процесс, известный как изменение идентичности. Игроки также могут развивать определенные аспекты своей личности. Через ролевое взаимодействие игроки учатся находиться в сознании персонажа, личность которого может сильно отличаться от их основной эго-идентичности, что дает им возможность развить более сильное чувство эмпатии к другим личностям и мировоззрениям. [3].

В момент воздействия игры пользователи принимают (частично) личность целевого персонажа. Они воспринимают или воображают себя игровыми персонажами и, таким образом, меняют свою идентичность «в направлении» медийного персонажа. В итоге идентификация понимается как временное изменение самовосприятия из-за включения в него свойств медийного персонажа [5].

В итоге, по нашему мнению, выбор аватара является ключевым фактором, определяющим форму репрезентации игрока в виртуальном мире. Если говорить об основных мотивах игроков при создании аватара, то импульс может исходить из различных источников:

- 1) Разработчики предлагают определённую личность, которую игрок вынужден принимать. Он может согласиться следовать предложенной идентичности аватара или, несмотря на ограничения, постараться создать собственную.
- 2) Игрок исследует все возможные варианты для поиска вдохновения

- 3) Игрок создает персонажа для отыгрыша определенной роли
- 4) Игрок создает аватара с определенной идентичностью с целью исследовать различные аспекты психики/личностных качеств
- 5) Игрок создает персонажа для саморепрезентации

Таким образом, вариативные в плане создания и развития аватара видеоигры позволяют игрокам отражать различные формы идентичности и пробовать на себе различные роли и образы. При этом облик и поведение аватара напрямую отражает личность игрока в данный игровой момент. Аватар позволяет идентифицировать себя через персонажа, а затем и репрезентовать собственную идентичность в виртуальном пространстве.

Источники и литература

- 1) Бабинович В. С. Идентичность геймера в виртуальном пространстве видеоигр // Вестн. Том. гос. ун-та. 2019. №446.
- 2) Чуева Е. Н., Москоленко Д. В. Особенности идентификации личности с игровыми персонажами онлайн-игр // Ярославский педагогический вестник. 2020. №2 (113).
- 3) Bowma S. L. The Functions of Role-Playing Games. 2010.
- 4) Galeote D. F., Legaki N.Z., Hamari J. Avatar Identities and Climate Change Action in Video Games. 2022.
- 5) Hefner D., Klimmt C., Vorderer P. Identification with the Player Character as Determinant of Video Game Enjoyment. 2007.