**Образ Другого в дискурсе видеоигр.**

Структура видеоигр позволяет им визуализировать Другого, используя персонажей, отличных от человека на всех уровнях включая чисто внешний.

В сюжетах видеоигр персонажи, выраженно нечеловеческого типажа зачастую занимают одну из трёх ниш.

1. «Монстр» – персонаж, характеризующийся отсутствием субъектности («agency»). Инаковость такого образа выражается не столько в нетипичной (относительно субъекта-игрока) внешности, сколько в подчинённости его существования нуждам нарратива, вращающегося вокруг главного героя, выступающего прокси игрока. Такая подчинённость девальвирует существование Другого, заключённого в подобном образе, делая его бесправным инструментом повествования, лишённым диегетической автономности.
2. «Метафора» – персонаж, служащий отражением неигровых событий и реалий (статистически вероятно – социально-политических). Используемый подобным образом персонаж обязан вызывать эмоциональный отклик (в противном случае метафора не окажет планируемого действия), однако одновременно он обречен быть загнан в узкие рамки дидактически-ориентированного нарратива. Инаковость здесь диктует все ключевые для персонажа идентичности.
3. «Актор» – относительно редкий типаж, существующий в пространстве сюжета, не опираясь на свою инаковость относительно субъекта-игрока. Подобный персонаж обладает диегетической автономией, преследуя собственные интересы в пространстве сюжета. Своим существованием он рисует более комплексную картину Другого, обладающего полной субъектностью.

Появление третьего типа персонажей в видеоиграх можно расценивать как процесс усвоения широкой общественностью образа Другого, являющегося автономным относительно неё, и всё равно эффективно выполняющего дидактические функции в рамках своего нарратива.