

ТАМАГОЧИ КАК КУЛЬТУРНЫЙ АРТЕФАКТ: ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ЧЕЛОВЕКА И ТЕХНОЛОГИЙ

ШИТИХИН Владимир Андреевич

аспирант

Мордовский государственный университет имени Н. П. Огарёва

г. Саранск, Россия

В статье представлен культурологический анализ Тамагочи как знакового артефакта цифровой культуры 1990-х годов. Анализируется минималистичная пиксельная эстетика «каваии» (японское слово, обозначает эстетическую концепцию, которая подчёркивает невинность, детскость и ребячество) и символизм дизайна устройства в контексте их роли в стимуляции воображения и эмпатии. Утверждается, что Тамагочи стал прецедентом изменения парадигмы взаимодействия человека и технологии, где устройство из пассивного инструмента преобразуется в активного агента, диктующего распорядок дня.

Ключевые слова: Тамагочи, цифровая культура, виртуальный питомец, эмоциональный труд, цифровая смерть, эстетика каваяи, пиксель-арт.

TAMAGOTCHI AS A CULTURAL ARTIFACT: INTERACTION BETWEEN HUMANS AND TECHNOLOGY

SHITIKHIN Vladimir Andreevich

graduate student

Mordovia State University named after N. P. Ogarev

Saransk, Russia

The article presents a cultural analysis of the Tamagotchi as an iconic artifact of 1990s digital culture. The minimalist pixelated aesthetic of «kawaii» (a Japanese word

denoting an aesthetic concept that emphasizes innocence, childishness, and puerility) and the symbolism of the device's design are analyzed in the context of their role in stimulating imagination and empathy. It is argued that the Tamagotchi has become a precedent for a paradigm shift in human-technology interaction, where the device is transformed from a passive tool into an active agent dictating the daily routine.

Keywords: Tamagotchi, digital culture, virtual pet, emotional labor, digital death, kawaii aesthetics, pixel art.

Актуальность культурологического анализа Тамагочи обусловлена не ностальгией по артефакту из 1990-х, а его поразительной прогностической силой. В современной цифровой среде, где алгоритмы социальных сетей формируют эмоциональный фон, а виртуальные ассистенты интегрированы в повседневные ритуалы, вопрос о генезисе симбиотических отношений человека и машины приобретает особую остроту. Тамагочи предстает в этом контексте не пережитком, а фундаментальным прототипом, «нулевым уровнем» тех аффективных и поведенческих моделей, которые лежат в основе современного пользовательского опыта. Исследование его механик, эстетики и социальных практик позволяет вскрыть истоки культуры постоянного цифрового вовлечения и эмоционального труда, направленного на нечеловеческих агентов, что делает его анализ ключевым для понимания онтологии современной цифровой повседневности.

Как считает М.М. Скоморох, «Тамагочи – неиммерсивная игрушка, и, по-видимому, именно за счет этого питомец "оживает", тесно переплетаясь с повседневной жизнью хозяина и становясь для него почти реальным» [4, С. 63]. Отмечая, что на сегодняшний день интерес к теме Тамагочи и, в более широком смысле, виртпетов (виртуальных питомцев) сохраняется в кругах коллекционеров, Л.И. Данько выделяет три основные направленности их программ: игровую, воспитательную и социальную [2, с. 144]. По мнению К.А. Очеретяного, вместо какого-либо однозначного функционала Тамагочи

предлагает стиль жизни: «взаимодействие с Тамагочи не становилось игрой и, тем более, утилитарной практикой – обозначалась новая модель коммуникации с технологией, как с живым существом, со своими потребностями, циклами, раздражителями, возможными откликами на взаимодействие» [3, с. 260].

Что касается эстетики и дизайна Тамагочи, они играют не менее важную роль в его культурном значении. Физическая форма устройства – небольшое пластиковое яйцо – глубоко символична. Яйцо в большинстве культур ассоциируется с зарождением жизни, потенциальностью, хрупкостью и тайной. Владелец Тамагочи буквально держит в руках «потенциальную жизнь», которую ему предстоит выносить и взрастить. Переживание потери, пусть и цифровой, становилось реальным эмоциональным событием, вызывающим подлинное горе и чувство вины [1].

Эстетика «каваии» (яп. *かわいい*, «милый»), пронизывающая дизайн персонажей – большие глаза, непропорциональные формы, детская неуклюжесть, – была направлена на то, чтобы вызывать умиление и инстинктивное желание заботиться. Эта миловидность работала как биологический триггер, провоцирующий покровительственное отношение и снижающий порог для формирования эмпатической связи.

Наконец, рассуждая о настоящем времени, можно добавить, что по оценке А.Ш. Тхостова и В.А. Емелина «сегодня мобильный телефон без особых трудностей, путем установления нехитрых программных продуктов наделяется функцией Тамагочи. Телефон стал новым местом жительства для виртуального зверька, который переселился из примитивной пластмассовой коробочки с маленьким экранчиком и несколькими кнопками в другое, но уже более высокотехнологичное, но не менее любимое, также легко уместяющееся в кармане и требующее внимания тело» [5, с. 8].

Вывод

Наследие Тамагочи в цифровой культуре огромно. Он заложил основы целого жанра игр-симуляторов жизни и виртуальных питомцев, от Neopets и

Nintendogs до бесчисленных мобильных приложений. Идея создания постоянной эмоциональной связи с неодушевленным цифровым агентом, требующим регулярного ухода, стала одной из фундаментальных для современной игровой индустрии и дизайна пользовательского опыта. Более того, Тамагочи подготовил почву для принятия более сложных форм цифровых компаньонов и виртуальных ассистентов, которые сегодня все глубже интегрируются в повседневность. Он был одним из первых массовых продуктов, который показал, что отношения с цифровым кодом могут быть эмоционально насыщенными, требовательными и формирующими личность. Анализ этого небольшого пластикового яйца показывает, как на рубеже тысячелетий происходило переосмысление понятий жизни, смерти, привязанности и ответственности, и как технология начала осваивать самые интимные сферы человеческого опыта.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. В 90-е для тамагочи даже открывали кладбища. Игрушка учила детей любить и заботиться // Кибер. 10 мая 2021. URL: <https://m.cyber.sports.ru/games/blogs/2918948.html> (Дата обращения: 24.10.2025)
2. Данько Л.И. Электронная ретромания как хобби: коллекционный аспект // Наука сегодня: реальность и перспективы: Материалы международной научно-практической конференции, Вологда, 27 февраля 2019 года. – Вологда: ООО "Маркер", 2019. – С. 144-145.
3. Очеретяный К.А. Призрак в кармане: Медиаархеология тамагочи // Galactica Media: Journal of Media Studies. – 2024. – Т. 6. – №. 2. – С. 260-276.
4. Скоморох М.М. Тамагочи и миф о киберпространстве: к вопросу о магическом круге // Международный журнал исследований культуры. – 2019. – № 1 (34). – С. 62-72.
5. Тхостов А.Ш., Емелин В.А. От тамагочи к виртуальному ошейнику: границы нейтральности технологий // Психологические исследования. – 2010. – Т. 3. – № 14. – С. 1-11.