



INTRODUCTION TO INTERFACE ECOLOGY

Alina R. Latypova (a), Margarita M. Skomorokh (b)

(a) Centre for Media Philosophy, Laboratory for Computer Games Research. 5, Mendeleevskaya liniya, Saint Petersburg, Russia, 199034. Email: latypova.al[at]gmail.com

(b) Laboratory for Computer Games Research. 5, Mendeleevskaya liniya, Saint Petersburg, Russia, 199034. Email: ijona[at]yandex.ru

Abstract

Guest Editors' Introduction.

Keywords

Games; Video Games; Computer Games; Grammars; Ecology; Interfaces; Visualisation



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



ВВЕДЕНИЕ В ЭКОЛОГИЮ ИНТЕРФЕЙСА

Латыпова Алина Раилевна (а), Скоморох Маргарита Марковна (b)

(а) Центр медиафилософии, Лаборатория исследований компьютерных игр (ЛИКИ). 199034,
Российская Федерация, Санкт-Петербург, Менделеевская линия, д.5.
Email: latypova.al[at]gmail.com

(b) Лаборатория исследований компьютерных игр (ЛИКИ). 199034, Российская Федерация, Санкт-
Петербург, Менделеевская линия, д.5. Email: ijona[at]yandex.ru

Аннотация

Вводная статья выпускающих редакторов.

Ключевые слова

Игры; Видеоигры; Компьютерные игры; Грамматика; Экология; Интерфейс;
Визуализация



Это произведение доступно по [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



Интерфейс — агент желающего производства. Постоянные апгрейды стремятся покрыть все многообразие потребностей пользователя (все более возрастающих и менее привязанных к необходимости), они создают лакуны, требующие заполнения. Так, интерфейс становится агентом антипроизводства, производящего нехватку. Загрузили обновление? Получайте новую модель желания — желание переустановить новый порядок. Интерфейс — это среда, горизонт возможностей и цифровая ойкумена современного человека. Но идет ли речь о его естественности? Или, подобно «Природе»¹, он уже «ненатурален»? Вне интерфейса реальности нет. Но что представляет собой интерфейс? Тотальную связь, нивелирующую свое присутствие? Графические элементы, программы, электрические импульсы, проходящие по материнской плате? Что из этого мы с полной уверенностью назовем интерфейсом в полном смысле? Все из названного — в определенной мере интерфейс, но ничто из этого не является им.

Окказиональным образом интерфейс оказывается набором графических элементов (Куртов, 2014), медиальной инстанцией культуры (Manovich, 2001), проводником идеологии (Galloway, 2012), игровым миром в его тотальности (Jørgensen, 2013), «арматурой восприятия», или новой формой чувственности, (Ленкевич, Латыпова, 2016), установкой взгляда (Муждаба, 2019), и т.п. Каждый раз мы имеем дело с конкретным проявлением «Интерфейса», схватить который во всей его полноте не представляется возможным. Не говоря уже о том, что если мы ограничиваемся рассмотрением пользовательских интерфейсов популярных гаджетов или компьютерных игр, то теряем всякий намек на референциальную связь. Интерфейс компьютерной игры не отправляет нас к какому бы то ни было основанию, но предъявляет нам множество «лиц»,

¹ Тимоти Мортон, говоря об экологической сознательности, предлагает отказаться от термина «Природа», так как он не отправляет нас ни к чему чувственному, за ним не стоит материальная определенность, и у него нет «антипода» в виде Не-природы. «Природа все то, что не человек» — могло бы служить некоторым оправданием термина, но антропоцентрические координаты перестали задавать масштаб современности. Как только мы начинаем искать границу Природы и Не-природы, то тут же оказываемся в нелепом положении, когда вынуждены признать, что Природа — это все или ничего. Регулятивность понятия не дает нам схватить его конкретность, что вызывает целый ряд заблуждений относительно «природного» и, как следствие, его состояний. Экологический дискурс сталкивает нас с явлениями, которые нельзя напрямую схватить (глобальное потребление, загрязнение водоемов, исчезновение видов, мусорные острова и т.п.), но чьи конкретные проявления мы можем фиксировать. Говоря об экологии, мы имеем в виду структуры, отсутствующие здесь и сейчас: мы можем описывать механизмы эволюции (сложившиеся закономерности, отправляющие нас к прошлому, т.е. ставшему или к тому, что мы можем назвать формой), но никогда не укажем на нее (Мортон, 2019). Не является ли «Интерфейс» таким же архаическим термином, как и «Природа», поскольку его определенность как целого ускользает от нас в его частных проявлениях?



пропущенных сквозь различные репрезентационные формы. Интерфейс — форма без содержания. Но форма чего? Пользовательского опыта? Цифровой материальности? Дигитальной чувственности?

Работ по аналитике интерфейсов компьютерных игр в российском академическом пространстве не так много, вопрос о сущности интерфейса, о том, как устроена та или иная его форма (подходим ли мы к нему со стороны онтологии, эпистемологии, археологии медиа, медиафилософии и т.п.), остается открытым. Хотя уже был проделан ряд шагов, чтобы ответить на него. В частности, Лаборатория исследований компьютерных игр (ЛИКИ)¹, сотрудники которой выступили выпускающими редакторами данного тематического номера, не раз обращались к теме интерфейса в рамках исследования игр. Так, сотрудники Лаборатории подготовили ряд публикаций по данной тематике: «Вторжение языка компьютерных игр в пустыню Реального» (Буглак, 2013), «Интерфейс как предмет рефлексии» (Ленкевич, Латыпова, 2015), «Интерфейс как (с)ложная форма чувственности» (Ленкевич, Латыпова, 2016), «Визуальная экология компьютерной игры: оптика геймера и побочные эффекты при ее настройке» (Скоморох, 2016) и «Попробуйте повернуться: к генеалогии игровой перспективы от первого лица» (Муждаба, 2019). Кроме того, в мае 2018 года в рамках семинара ЛИКИ в Институте

¹ Лаборатория исследований компьютерных игр (ЛИКИ) сформировалась в 2013 году при Центре медиафилософии (Институт философии СПбГУ). В 2013 году силами Центра и ЛИКИ была проведена Всероссийская первая научная конференция с международным участием «Компьютерные игры — театр активных действий» (20–22 июня 2013 года, ИФ СПбГУ), полностью посвященная исследованиям компьютерных игр. В 2014 году состоялась вторая конференция по философии компьютерных игр «Компьютерные игры как способ конституирования социальной реальности». Кроме того, ЛИКИ является (со)организатором различных конференций, мастер-классов и круглых столов в Санкт-Петербурге, Москве, Нижнем Новгороде, Астрахани, Вологде, Улан-Удэ, Вильнюсе, Саратове и других городах. Сотрудники ЛИКИ принимают участие во всероссийских и международных научных мероприятиях (Улан-Батор, Турин, Копенгаген, Пекин, Берген, Веймар и др.). См. список конференций: <http://mediaphilosophy.ru/liki/conferences/>. Стоит отметить, что с 2013 года ЛИКИ проводит регулярный научно-исследовательский семинар (организатор А. С. Ленкевич), целью которого является создание адекватного понимаю компьютерных игр методологического и концептуального аппарата в диалоге между философами, филологами, социологами, геймдизайнерами, геймерами, специалистами в области программирования и теории игр, культурологами, музееведами и т.д. В задачи семинара входит разработка ряда проблем, возникающих в эпоху новых медиа в связи с феноменами геймификации, (де)субъективации медиального поля, эстетизации действительности, трансформации телесности геймера и др. За годы работы лаборатория подготовила к печати две коллективные монографии: 1) Компьютерные игры: стратегии исследования. Колл. монография. СПб.: Изд-во С.-Петербургского философского общества, 2014. — 328 с.; 2) Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр. Колл. монография. СПб.: Фонд развития конфликтологии, 2016. — 498 с. Также был подготовлен к печати тематический номер журнала: Компьютерные игры: геймдизайн культуры // Международный журнал исследований культуры. №1 (34) 2019. (Приглашенные редакторы номера: К.П. Шевцов, А.С. Ленкевич).



философии СПбГУ состоялся круглый стол «Интерфейсы компьютерных игр», в сентябре того же года прошла вторая сессия, посвященная аналитике интерфейса «Интерфейсы 2.0. Лицо и лицевость цифровой реальности». Кроме того, отдельно стоит отметить конференции, на которых проблематике интерфейса компьютерных игр отводилась ключевая роль. С 19 по 21 октября 2018 года Лаборатория исследований компьютерных игр (ЛИКИ) и Социологический институт РАН (СПб) провели Научно-практическую конференция «Компьютерные игры: культурные интерфейсы и социальные интеракции»; а с 21 по 25 октября 2019 года ЛИКИ, Центр медиафилософии и Game Philosophy Network организовали Международную конференцию по философии компьютерных игр Double Game Philosophy Conference, где приняло участие более 50 исследователей из Европы, Северной Америки, Индии и т.д. В рамках Double Game Philosophy Conference состоялось два мероприятия: тринадцатая Международная конференция по философии компьютерных игр «Эстетика компьютерных игр» (PCG 2019) и четвертая Всероссийская конференция с международным участием «Компьютерные игры: интерфейсы медиареальности».

Данный тематический номер журнала «Galactica Media: Journal of Media Studies», посвященный исследованию компьютерных игр¹, собрал статьи участников конференции «Компьютерные игры: интерфейсы медиареальности» и стал еще одним важным рубежом на пути к пониманию и концептуализации интерфейса компьютерной игры как сложной медиальной формы, зачастую скрывающей свое присутствие в медиации игрового опыта.

В статьях, вошедших в этот номер, рассматривается широкий круг вопросов, связанных с компьютерными играми как интерфейсами, т.е. медиальными инстанциями игрового опыта, от общей характеристики игр как медиасред и тотальных произведений искусства (*gesamtkunstwerk* современности), наследующих эстетике Баухауза, до анализа определенных игровых механик. Так, анализируются способы конструировать время, вводится категория

¹ Стоит отметить, что в статьях тематического номера в основном фигурирует термин «компьютерная игра» вместо «видеоигра» и т.п., который отсылает к медиальной основе современных игр, к вычислимости игровых процессов и не ограничивает игры их визуальной составляющей (как известно, есть компьютерные игры, в которых визуальный элемент отсутствует или не является основополагающим — аудиоигры, а также игры, опирающиеся в первую очередь не на зрение, а на другие виды перцепции, например на проприоцепцию). Графический интерфейс и визуальные образы, безусловно, являются важной частью многих игр, но поскольку существует ряд игр, которые не опираются на них (игры для слепых, некоторые ритм-игры и т.п.), то термин, описывающий общие медиальные условия современных игр, представляется более предпочтительным.



«фантомных аффордансов» как источника сбоев и фрустраций пользователя, исследуются коммуникативные уровни нарратива и трансформация культурной памяти в «энциклопедических играх». Причем даже в тех случаях, когда компьютерная игра рассматривается как форма рефлексии о чем-то внешнем (например, об истории или о природе времени), анализ обнаруживает присутствие эффектов, порождаемых исключительно внутренними, медиальными, особенностями игры.

В статье К. А. Очеретяного «**Возвышенный игровой опыт: что следует из кризиса интеракции?**» интерфейс рассматривается как среда жизни, формирующая нового субъекта: приближенного по своей оперативности к машине и самоопределяющегося через монтаж образов¹. Современная ситуация описывается как кризис интеракции: сеть стандартизированных взаимодействий скорее сковывает пользователя в пределах замкнутой системы, чем открывает опыту. В играх, как показывает автор, возможность отойти от стандартных операций вернуть пользователя к полноте присутствия и коллективному опыту, открывается в помехах и нарушении ожиданий на уровне телесного взаимодействия с игрой. В то же время подобные сбои, на наш взгляд, демонстрируют, что интерфейс проблематично рассматривать как инструмент, непосредственным образом связующий элементы, — если связывание и осуществляется, то окольным и даже парадоксальным путем.

Работа Д. А. Колесниковой **Bauhaus-Effect. From Design Utopia to Interface Culture** выявляет историческую подоплеку современных (в том числе игровых) интерфейсов, возводя их к эстетическим принципам школы дизайна Баухаус, которые предполагали соединение дизайна, функциональности, искусства и технологии в единое целое, а также минимализм и интуитивность взаимодействия с интерфейсом. Компьютерные игры, с точки зрения автора, могут быть рассмотрены как «тотальные произведения искусства» (*gesamtkunstwerk*) — тотальные среды, рожденные союзом всех искусств и открывающие доступ не только к эстетическому, но и к мистическому опыту (Очеретяный, 2019). В играх травматический опыт направляется в конструктивное русло, переосмысляясь в

¹ Здесь К. А. Очеретяный развивает тезис сотрудника ЛИКИ А. С. Ленкевича об уподоблении геймера машине (боту):

«Вычислимость игровых событий автоматизирует игровой процесс и строго определяет типы переживаний, доступные игроку. Компьютер исчисляет доступный ему телесный опыт. Любой, кто наблюдал за киберспортсменами, знает, что в пределе игровые практики механизмируются, доводятся до машинного совершенства: игрок подражает машине, ее алгоритмам, функциональности» (Ленкевич, 2017, стр. 131).



недискурсивном формате, через ощущение присутствия, сплавленное с картиной мира, социальным измерением и нарративом.

В статье **«Игры со временем»** Д. С. Быльева, В. В. Лобатюк и А. С. Заморев рассматривают способы работы компьютерных игр со временем. Игра оказывается, с одной стороны, пространством экспериментов, где конструируются альтернативные концепции времени, с другой — способом осмысления представлений о времени в современной физики. Эта амбивалентность, свойственная интерфейсу (способность как отсылать к внешнему, так и производить свои собственные эффекты, диктуемые внутренней логикой игровых механик), раскрывается и в работе В. В. Кириченко **«„Энциклопедические игры“ как способ исторической рефлексии»**, посвященной анализу компьютерных игр на историческую тему. Автор выделяет в особую категорию «энциклопедические игры» — разновидность игр, обладающих всей полнотой охвата исторического материала и потому способных выполнять сборку истории повседневности. Энциклопедические игры рассматриваются как инструмент сохранения и в то же время конструирования исторической памяти. Ощущению присутствия в той или иной эпохе способствует не только обилие и точность деталей, но и создаваемое игровыми механиками ощущение телесного присутствия. Однако те же самые игровые механики могут становиться источником лжи, заблуждений, фантазмов.

Статья Р. В. Воронина **«Игровые инстанции: авторы, акторы и реципиенты»** сосредоточена на формальных характеристиках игры: она является попыткой приложения нарратологической модели коммуникативных уровней к компьютерным играм. Детальный анализ коммуникативных инстанций в играх показывает, что их медиальные особенности диктуют значительные отличия игрового нарратива от нарратива в литературе и кинематографе. Сложную систему повествовательных инстанций можно рассмотреть как скрытую часть интерфейса: если графический интерфейс игры — вершина айсберга, то нарративная машинерия — его подводная часть, которую пользователь обычно не замечает и не осмысляет. И все-таки эта скрытая структура относится не к глубине, а к поверхности — в том смысле, что она является источником замкнутого на себя игрового опыта¹. Можно ли считать подлинной коммуникацией запутанное

¹ Соотношение поверхности и глубины — довольно важный сюжет для философского анализа компьютерных игр. Так, К. П. Шевцов пишет:
«Вопрос стоит прежде всего о поверхности, которую населяет (или образует) игра. Эта несущественная и почти несуществующая вещь стоит на пути познания, улавливая каждое



взаимодействие передаточных механизмов между конкретным автором и конкретным игроком? Игры не столько рассказывают истории, сколько производят реальность и тотальный опыт ее проживания, а вместе с тем и особого субъекта, подчиненного математической логике алгоритмов — ее агентом, по-видимому, является и «коммуникативная» структура нарратива.

Работа А. С. Середы **Phantom Affordances in Video Games** анализирует одну из техник фрустрации игрока (намеренной или невольной). Опираясь на теорию аффордансов, которая различает позитивные и негативные аффордансы, автор вводит третий тип — фантомные аффордансы: такие свойства объектов в играх, которые обещают игроку возможность совершить невозможные в действительности действия. Фантомный аффорданс — очевидный пример сбоя в работе интерфейса, свидетельство того, что он не выполняет обещанную функцию связывания, то есть фантомности самого интерфейса (либо его означаемого). Но фантомные аффордансы не всегда являются следствием ошибок в геймдизайне — они могут использоваться и как прием, а это значит, что сбой интеракции может играть и позитивную роль. Возможно, она как раз и заключается в разрушении порочного круга стандартизированных взаимодействий, о котором пишет К. А. Очеретяный. Если мы действительно живем в эпоху, когда кризис репрезентации сменился кризисом интеракции, то возвращение назад вряд ли возможно и простая иллюзия связности вряд ли исправит положение — скорее можно создать некую новую (пост)связность, подвергая пользователя шоковой терапии¹ разрывами и фантомными болями, то есть не маскируя, но обнажая проблематичность интерфейса.

Таким образом, несмотря на то, что компьютерные игры знаменуют собой новый этап западноевропейской культуры — этап кризиса интеракции, когда требования к телесному опыту и сенсорному многообразию в разы возрастает (Ленкевич, 2019), предшествующие режимы функционирования игр сохраняются. В этом смысле интерфейс, как базовая игровая структура, безусловно, способен работать в режиме репрезентации, как, например, в играх, основанных на исторических фактах, или содержащих рефлексивную

действие в сеть отражений и эффектов, уводящих от непосредственной встречи с бытием в мерцающий и непостоянный мир иллюзий» (Шевцов, 2016, стр. 99).

Кроме того, он отмечает, что игры формируют «гладкую поверхность, бесконечный экран мира, позволяющий переживать, действовать и даже как-то организовывать себя, совершенствовать навыки, общаться с людьми, изменять свой статус, и все это — без малейшего проникновения вглубь, без открытия и выявления тайного, без заступания по ту сторону, без намека на приобщение к божественному видению» (Там же).

¹ Ярким примером подобной «терапии» являются мазокорные игры (Скоморох, 2016).



природе времени, и в то же время он не может не вносить определенные корректировки и искажения в создаваемую игрой модель. Интерфейс, становясь средой разворачивания игрового опыта, ускользает от пользователя и создает иллюзию иммедиальности¹. В статьях номера осуществляется обратная процедура: предъявление интерфейсов, анализ их структур и разбор ключевых элементов.

Список литературы:

- Bolter, J. D. & Grusin, R. (2001). *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Galloway, A. R. (2012). *The Interface Effect*. Cambridge: Polity Press.
- Jørgensen, K. (2013). *GW: The Gameworld Interface*. *Gameworld Interfaces*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Буглак, С. С. (2013). Вторжение языка компьютерных игр в пустыню Реального. В *Медиафилософия IX. Языки медиафилософии* (стр. 131–136). СПб.: Издательство РХГА.
- Куртов, М. А. (2014). *Генезис графического пользовательского интерфейса. К теологии кода*. ТрансЛит.
- Ленкевич, А. С. & Латыпова, А. Р. (2015). Интерфейс как предмет рефлексии. *Вестник ЛГУ им. А. С. Пушкина*, (2), 181–190.
- Ленкевич, А. С. & Латыпова, А. Р. (2016). Интерфейс как (с)ложная форма чувственности. В В. В. Савчук (ред.) *Визуальная экология: формирование дисциплины: Коллективная монография*. СПб.: Издательство РХГА.
- Ленкевич, А. С. (2019). На пути к медиаэстезису: производство присутствия в компьютерных играх. *Международный журнал исследований культуры*, (1), 20–33.
- Ленкевич, А. С. (2017). Компьютерные игры: стратегии понимания. В *Медиафилософия XIII. Универсум цифрового разума: новые территории смысла*. СПб.: Санкт-Петербургское философское общество.
- Мортон, Т. (2015). Экология без природы. *Художественный журнал*, (96).

¹ Согласно Болтеру и Грусину, в современности можно говорить о двух процессах, сопровождающих опыт взаимодействия с медиа: с одной стороны, мы стремимся к *иммедиации*, чтобы посредники максимально скрывали свое присутствие, с другой стороны, мы сталкиваемся с *гипермедиацией*, поскольку для создания иллюзии непосредственного переживания нам приходится окружать себя все большим количеством устройств (Bolter, Grusin, 2001).



- Муждаба, А. Д. (2019). Попробуйте повернуться: к генеалогии игровой перспективы от первого лица. *Новое литературное обозрение*, 4(158).
- Очеретяный, К. А. (2019). Компьютерные игры как Gesamtkunstwerk цифровой эпохи. *Международный журнал исследований культуры*, (1), 34–45.
- Скоморох, М. М. (2016). Визуальная экология компьютерной игры: оптика геймера и побочные эффекты при ее настройке. В В. В. Савчук (ред.) *Визуальная экология: формирование дисциплины: Коллективная монография*. СПб.: Издательство РХГА.
- Скоморох, М. М. (2016). Мазокор: наследие Сада и Мазоха в компьютерных играх. В *Медиафилософия XII. Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр*. СПб.: Фонд развития конфликтологии.
- Шевцов, К. П. (2016). Компьютерные игры как предмет философского анализа. *Вестник СПбГУ. Философия и конфликтология*, (1), 98–103.

References

- Bolter, J. D. & Grusin, R. (2001). *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Buglak, S. S. (2013). The invasion of the language of computer games in the desert of the Real. In *Media Philosophy IX. Languages of media philosophy* (p. 131–136). SPb.: Publishing House of the Russian Academy of Arts. (in Russian)
- Galloway, A. R. (2012). *The Interface Effect*. Cambridge: Polity Press.
- Jørgensen, K. (2013). GWI: The Gameworld Interface. *Gameworld Interfaces*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Kurtov, M.A. (2014). *Genesis of the graphical user interface. To code theology*. TransLit. (in Russian)
- Lenkevich, A.S. & Latypova, A.R. (2015). Interface as a subject of reflection. *Bulletin of Leningrad State University named after A.S. Pushkin*, (2), 181–190. (in Russian)
- Lenkevich, A.S. & Latypova, A.R. (2016). An interface is (c) a false form of sensuality. In V.V. Savchuk (eds.) *Visual Ecology: Formation of Discipline: A Collective Monograph*. SPb.: Publishing House of the Russian Academy of Arts. (in Russian)
- Lenkevich, A.S. (2017). Computer games: understanding strategies. In *Media Philosophy XIII. The Universe of Digital Mind: New*



- Territories of Meaning*. St. Petersburg: St. Petersburg Philosophical Society. (in Russian)
- Lenkevich, A.S. (2019). On the way to media esthesis: production of presence in computer games. *International Journal of Cultural Research*, (1), 20–33. (in Russian)
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Morton, T. (2015). Ecology without nature. *Art Journal*, (96). (in Russian)
- Muzhdaba, A.D. (2019). Try to turn: to the genealogy of the game perspective from the first person. *New Literary Review*, 4 (158). (in Russian)
- Ocheretyany, K.A. (2019). Computer games like the Gesamtkunstwerk of the digital age. *International Journal of Cultural Studies*, (1), 34–45. (in Russian)
- Shevtsov, K.P. (2016). Computer games as a subject of philosophical analysis. *Bulletin of St. Petersburg State University. Philosophy and Conflictology*, (1), 98–103. (in Russian)
- Skomorokh, M.M. (2016). Masocor: the legacy of the Garden and the Masoch in computer games. In *Media Philosophy XII. Game or reality? Experience in the study of computer games*. SPb .: Conflict Development Fund. (in Russian)
- Skomorokh, M.M. (2016). Visual ecology of a computer game: gamer's optics and side effects when setting it up. In V.V. Savchuk (eds.) *Visual Ecology: Formation of Discipline: A Collective Monograph*. SPb .: Publishing House of the Russian Academy of Arts.(in Russian)