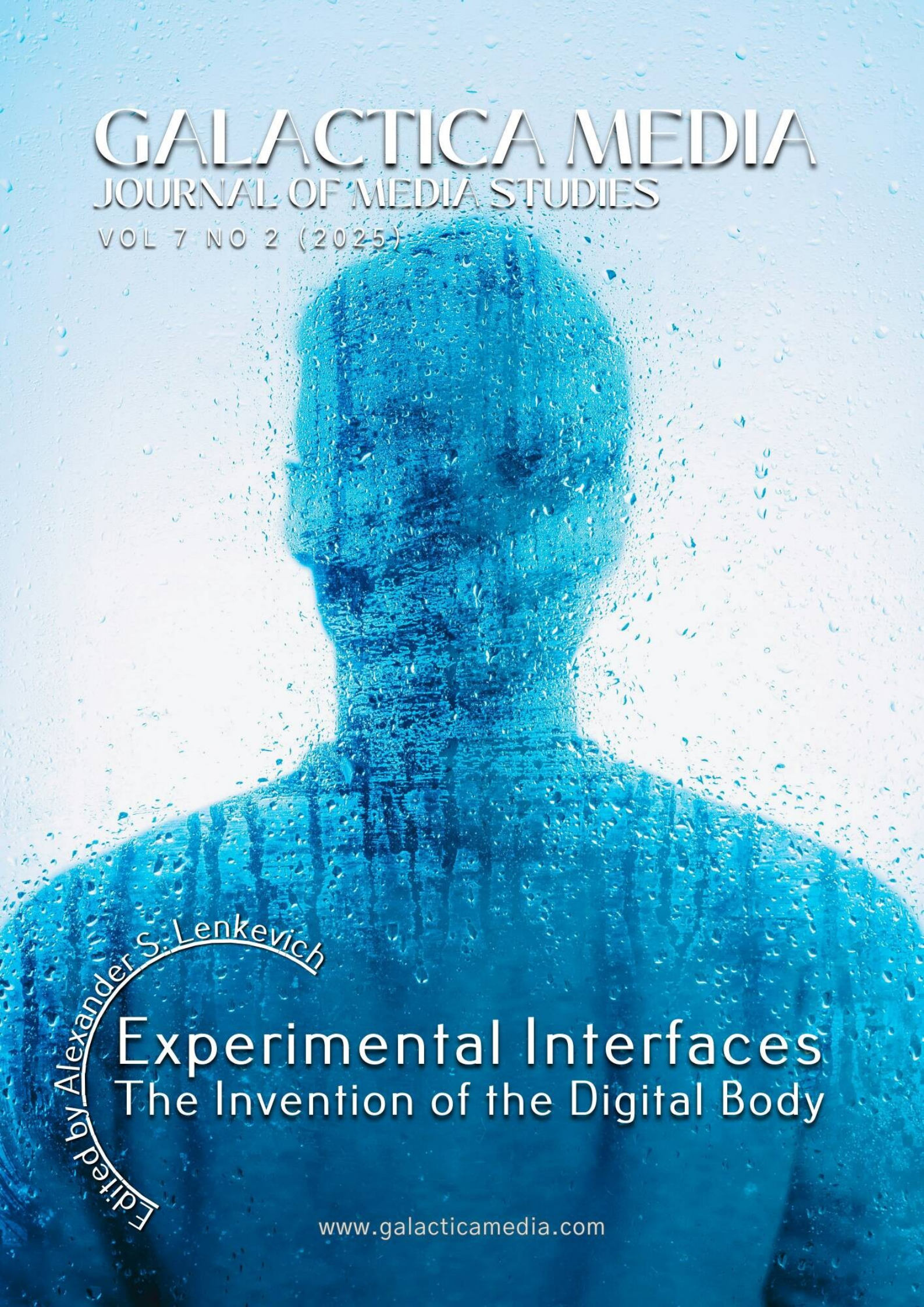
GALACTICA MEDIA
JOURNAL OF MEDIA STUDIES
VOL 7 NO 2 (2025)



Edited by Alexander S. Lenkevich

Experimental Interfaces
The Invention of the Digital Body

www.galacticamedia.com

GALACTICA MEDIA
JOURNAL OF MEDIA STUDIES
VOL 7 NO 2 (2025)

Под редакцией Александра Ленкевича

Экспериментальные интерфейсы

изобретение цифрового тела

www.galacticamedia.com

ISSN: 2658-7734 18+

Galactica Media

Journal of Media Studies

Academic e-Journal

www.galacticamedia.com

Vol. 7, No 2

https://doi.org/10.46539/gmd.v7i2

Experimental Interfaces: The Invention of the Digital Body

2025

ISSN: 2658-7734 18+

Галактика медиа

журнал медиа исследований

Научный электронный журнал

www.galacticamedia.com

Том 7, No 2

https://doi.org/10.46539/gmd.v7i2

Экспериментальные интерфейсы: изобретение цифрового тела

2025

Table of Content

INTRODUCTION

15 **Alexander S. Lenkevich**
Experimental Interfaces

BODIES AND AFFECTS

28 **Alexander S. Lenkevich, & Alina R. Latypova**
Deconstruction of the Gamer's Body: Developers' Experimentswith Interfaces and Game Controllers

61 **Margarita M. Skomorokh**
If We were Allowed to Visit: The Procrustean Interface and Media Trauma

85 **Konstantin A. Ocheretyany**
Perverse Interfaces: Gaping, Drifting, and Rippling as Ontological Styles in Computer Games

103 **Vladislav V. Kirichenko**
Cringeplay and Gamer-body: a Shift in the Normative Grammar of Gameplay

THE LIVES OF OTHERS

128 **Artur A. Dydrov, & Alexandra A. Varlamova**
Philosophy of the Face and Neural Network Agents

146 **Sofia Kh. Mukhina**
Interface as a Practice of the Self, or What Does It Mean to Be Alive in the Age of Cyborgs?

166 **Rastyam T. Aliev**
Post-Symbolic Coloniality: The Metasimulacrum of Otherness in Digital Culture

187 **Maro Y. Malenko**
Hermeneutics of Shamanic Videogames: the Example of "Kisima Inŋitchuŋa"

209 **Regina V. Penner**
Building Collectives, Worlds, Interfaces: on the Prospects of Political Ecology through the Prism of Bruno Latour's Book "Politics Of Nature: How to Bring the Sciences into Democracy"

INTERFACES IN THE CULTURE

220 **Konstantin V. Azarov**
Interface as Inverted Divination: The Modes of Yijing, L. Tolstoy and J. Cage

236 **Liubov I. Iakovleva**
Architecture as Interface: Connection, Disruption, Breakdown

253 **Daria A. Kolesnikova**
From Loom to Code: Rethinking Interfaces Through Cyberfeminist Practices

275 **Gennady V. Bakumenko, Igor S. Baklanov, & Olga A. Baklanova**
William Gibson's Neuro-Metaphor of User Interface

Содержание

ВВЕДЕНИЕ

15 **Ленкевич А. С.**
Экспериментальные интерфейсы

ТЕЛА И АФФЕКТЫ

28 **Ленкевич А. С., Латыпова А. Р.**
Деконструкция тела геймера: эксперименты разработчиков с интерфейсами и игровыми контроллерами

61 **Скоморох М. М.**
If We were Allowed to Visit: Прокрустов интерфейс и медиатравма

85 **Очеретяный К. А.**
Перверсивные интерфейсы: зияние, дрейф и пульсации как онтологические стили в компьютерных играх

103 **Кириченко В. В.**
Кринжплей и геймер-тело: сдвиг в нормативной грамматике игрового процесса

ЖИЗНЬ ДРУГИХ

128 **Дыдров А. А., Варламова А. С.**
Философия лица и нейросетевые агенты

146 **Мухина С. Х.**
Интерфейс как практика себя, или Каково это — быть живым в эпоху киборгов?

166 **Алиев Р. Т.**
Постсимволическая колониальность: метасимулякр инаковости в цифровой культуре

187 **Маленко М. Я.**
Герменевтика шаманских видеоигр на примере “Kisima Inŋitchuŋa”

209 **Пеннер Р. В.**
Построение коллективов, миров, интерфейсов: о перспективах политической экологии сквозь призму книги Бруно Латура «Политики природы. Как привить наукам демократию»

ИНТЕРФЕЙСЫ В КУЛЬТУРЕ

220 **Азаров К. В.**
Интерфейс как вывернутая дивинация: модусы «И цзин», Л. Толстого и Дж. Кейджа

236 **Яковлева Л. Ю.**
Архитектура как интерфейс: связь, разрыв, поломка

253 **Колесникова Д. А.**
От ткацкого станка к коду: переосмысление интерфейсов через практики киберфеминизма

275 **Бакуменко Г. В., Бакланов И. С., Бакланова О. А.**
Нейрометафора пользовательского интерфейса Уильяма Гибсона

Dear friends, colleagues, readers, and authors!

Galactica Media: Journal of Media Studies is a periodic academic e-journal without printed forms (since 2019). The journal publishes scholastic articles, reviews, information resources, reports of expeditions, conferences and other scientific materials.

This project is a truly ambitious initiative that serves to disseminate scientific intellectual knowledge and information in the field of media and popular culture (history, cultural studies, anthropology, philosophy, etc.) in the modern world community.

It is not for nothing that we used the epithet ambitious, since from the very beginning of its inception and preparation, it really is such. The project was started in 2018 by a small group of enthusiasts, young scientists whose interests lie in the above-mentioned areas of research.

First of all, we have assembled a truly big international team to become the members of our editorial board, people from different parts of our "small global village" called planet Earth, as media culture theorist Herbert Marshall McLuhan put it. Our editors are leading scholars in the field of media and popular culture from Russia, USA, UK, Spain, Austria, Sweden, India, Sri Lanka, China, Malaysia, Ghana.

Therefore, we chose English (the international language of science) and Russian (as the project is an initiative of Russian scientists) as the working languages of the online journal.

Openness, and peer reviews by leading scholars are the fundamental principles of our project (Ethics). And the digital character of modern international communications made us choose the electronic version of the journal (without physical printing). Based on the above while choosing a platform we preferred an open and free engine called Open Journal Systems, which ideally allows to organize the entire publishing process.

This allowed us to automate each stage of publication through the user registration system.

The names and e-mail addresses entered on the website of this online journal will be used solely for the purposes indicated by the journal and will not be used for any other purposes or passed to other individuals or organizations.

Journal publishes articles on quarterly basis.

Our online edition is devoted to the topical issues in the field of studies of media and mass culture in the broadest coverage of: history, cultural studies, anthropology, philosophy, etc.

The title of the journal was chosen as a reference to the work of the famous theorist of media culture, Herbert Marshall McLuhan, who in his periodization of the invention and assimilation by mankind of mass communications (media) introduced the concept of “Galaxy” (Galaxy of Gutenberg, Galaxy Marconi, etc.).

Aim and Scope

To create a virtual platform for exchange of views and discussions in the field of studies of media and mass culture. We strive to ensure that our network publishing performs an important scientific function – communication and information, which allows not only to accumulate new achievements in this area, but also serves as the basis for new discoveries and insights.

Online edition maintains its principles – to ensure the intercultural dialogue and to reduce the conflict of civilizations. It adheres to the philosophy of non-violence, cultural and religious tolerance. The editorial Board aims at removing language barriers while maintaining respect for the national culture of each nation, residing on the small planet Earth.

All materials submitted to the editors will be carefully selected and sent for double-blind review.

Which does not mean though that any article sent to the editor will be accepted for our online edition. Any unscientific or not based on facts article will be rejected by the editors.

All articles are published FREE, but the fee is not paid to the authors.

Best regards,
Editors

- Certificate of registration issued by Roskomnadzor: ЭЛ № ФС77-75215 since 07 march 2019
- Materials are intended for persons over 18 years old.

Уважаемые друзья, коллеги, читатели и авторы!

Сетевое издание Galactica Media: Journal of Media Studies является периодическим научным изданием, не имеющим печатной формы, и выпускается с 2019 года. В сетевом издании публикуются научные статьи, рецензии, информационные ресурсы, отчеты об экспедициях, конференциях и прочие научные материалы.

Данный проект является поистине амбициозной инициативой, служащей распространению научных интеллектуальных знаний и информации, посвящённых исследованиям в области медиа и массовой культуры (история, культурология, антропология, философия и т.д.) в современном мировом сообществе.

Мы не зря использовали эпитет амбициозный, так как с самого начала его зарождения и подготовки он действительно является таковым. Проект был задуман в 2018 году небольшой группой энтузиастов, молодых учёных, сферой интересов которых оказалась вышеуказанная область научных исследований.

Первым делом мы собрали по-настоящему огромную международную команду, которая представлена в редколлегии сетевого издания и охватывает большинство континентов, как выразился теоретик медиакультуры Герберт Маршалл Маклюэн, нашей «маленькой глобальной деревни» под названием планета Земля. Сюда вошли ведущие учёные в сфере медиа и массовой культуры следующих стран: Россия, США, Великобритания, Испания, Австрия, Швеция, Индия, Шри-Ланка, Китай, Малайзия, Гана.

Поэтому в качестве рабочих языков сетевого издания мы выбрали английский (международный язык науки) и русский (так как проект является инициативой российских учёных).

Открытость и рецензируемость ведущими учёными всех поступающих для публикации материалов являются основополагающими научными принципами нашего проекта (основные этические принципы представлены здесь). А цифровой характер современных международных коммуникаций заставил нас выбрать электронный вариант публикации статей (без физической печати). Исходя из вышеперечисленного в выборе платформы для реализации задуманного, мы остановились на открытом и бесплатном движке под названием Open Journal Systems, который позволяет идеально организовать весь издательский процесс.

Это дало нам возможность автоматизировать каждый этап на пути к опубликованию научных материалов через систему регистрации пользователей.

Имена и адреса электронной почты, введенные на сайте этого сетевого издания, будут использованы исключительно для целей, обозначенных этим

сетевым изданием, и не будут использованы для каких-либо других целей или предоставлены другим лицам и организациям.

Мы выходим ежеквартально 4 раза в год.

Сетевое издание посвящено актуальным вопросам в сфере исследований медиа и массовой культуры в самом широком их охвате: история, культурология, антропология, философия и т.д.

Название проекта было выбрано в качестве отсылки к творчеству известнейшего теоретика медиакультуры Герберта Маршалла Маклюэна, который в своей периодизации изобретения и усвоения человечеством средств массовой коммуникации (медиа) использовал понятие «Галактика» (Галактика Гуттенберга, Галактика Маркони и т.д.).

Цель проекта

создание виртуальной площадки для обмена мнениями и дискуссий в области исследований медиа и массовой культуры.

Исходя из цели, мы стремимся к тому, чтобы наше сетевого издание выполняло важные научные функции – коммуникативную и информационную, которые послужат основой для новых открытий и озарений.

Сетевое издание выступает с позиций «идеологии» диалога культур и устранение условий конфликта цивилизаций. Оно придерживается принципов философии ненасилия, культурной и религиозной толерантности. Редакция преследует цель устранения языковых барьеров и уважительного отношения к границам национальной культуры каждого народа, проживающего на маленькой планете Земля.

Все материалы, поступающие в редакцию проходят тщательный отбор и отправляются на двойное слепое рецензирование.

Вместе с тем это не означает, что любая, присланная в редакцию статья, будет напечатана в нашем сетевом издании. Любая антинаучная и не подкрепленная фактологически статья будет отклонена редакторами.

Все статьи публикуются в сетевом издании БЕСПЛАТНО, но и гонорар авторам не выплачивается.

С уважением,
редакция журнала

- Свидетельство о регистрации выдано Роскомнадзором: ЭЛ № ФС77-75215 от 07 марта 2019
- Опубликованные в журнале материалы предназначены для лиц старше 18 лет

Editor-in-Chief	**Olesya S. Yakushenkova** PhD, Associate Professor, Astrakhan State University, Russia
Associate Editors	**Serguey N. Yakushenkov** Dr. Habilitatus in History, Professor, Astrakhan State University, Russia
Copy editors	**Emilia A. Taysina** Dr. Habilitatus in Philosophy, Professor, Kazan State Energy University, Russia **Elina A. Sarakaeva** PhD, Hainan Professional College of Economics and Business in Haikou, China **Isabeau Vollhardt** B.A. Philosophy/English University of Washington, USA
Editorial Board	**Aleksandr V. Pavlov** Dr. Habilitatus, Associate Professor, Higher School of Economics, Russia **Amador Iranzo** PhD, Universitat Jaume I de Castelló, Spain **Christophe Duret** PhD Université de Sherbrooke, Canada **David Hesmondhalgh** PhD, Professor, University of Leeds, UK **Elena V. Khlyscheva** Dr. Habilitatus, professor, Astrakhan State University, Russia **Gautam Basu Thakur** PhD, Associate Professor, Boise State University, USA **Ibitayo Samuel Popoola** PhD, University of Lagos, Nigeria **Joan Copjec** PhD, Brown University, USA **Konstantin A. Ocheretyaniy** PhD, Senior Lecturer, St. Petersburg State University, Russia **Kwasu David Tembo** PhD, Independent Researcher, Zimbabwe

Editorial Board

Madina Tlostanova
PhD, Professor, University of Linköping, Sweden

Maksim V. Kirchanov
Dr. Habilitatus, Associate Professor, Voronezh State University, Russia

Natalya B. Kirillova
Dr. Habilitatus, Professor, Ural Federal University named after the First President of Russia B. N. Yeltsin, Russia

Neeraj Khattri
PhD, Associate Professor, Jaipur National University, Jaipur Rajasthan, India

Nikolai B. Afanasov
PhD, Institute of Philosophy, Russian Academy of Sciences, Russia

Qiao Li
Associate Professor, University of Wollongong in Malaysia, Malaysia

Robert Pfaller
Dr. philos., Professor, niversity of Art and Design Linz, Austria

Stephen Duncombe
PhD, Professor, Steinhardt School New York University, USA

Todd A. Comer
PhD, Professor, Defiance College, USA

Todd McGowan
PhD, Associate Professor, University of Vermont, USA

Theodora Dame Adjin-Tettey
PhD, Lecturer, University of Professional Studies, Accra, Ghana

Valeriy V. Savchuk
Dr. Habilitatus, Professor, St. Petersburg State University, Russia

Wasana Maithree Herath
PhD, Senior Lecturer, Uva Wellassa University, Sri Lanka

Главный редактор	**Олеся Сергеевна Якушенкова** к. филос. н., Астраханский государственный университет, Россия
Заместители главного редактора	**Сергей Николаевич Якушенков** д. ист. н., профессор, Астраханский государственный университет, Россия
Литературные редакторы	**Эмилия Анваровна Тайсина** д. филос. н., профессор, Казанский государственный энергетический университет, Россия **Элина Алиевна Саракаева** к. филол. н., Хайнаньский профессиональный колледж экономики и бизнеса Хайкоу, Китай **Изабо Воллхардт** Бакалавр философии университет Вашингтона, Сиэтл Вашингтон, штат Вашингтон, США
Редакционная коллегия	**Александр Владимирович Павлов** д. филос. н., НИУ ВШЭ, Россия **Амадор Иранцо** PhD, Университет Хайме I, Испания **Кристоф Дюре** PhD, Университет Шербрука, Канада **Дэвид Хесмондхалг** PhD, профессор, Университет Лидса, Великобритания **Елена Владиславовна Хлыщёва** д. филос. н., профессор, Астраханский государственный университет, Россия **Гаутам Басу Тхакур** PhD, профессор, Государственный университет Бойсе, США **Ибитайо Самюэль Популa** PhD, профессор, Лагосский университет, Нигерия **Джоан Копьек** PhD, профессор, Университет Брауна, США **Константин Алексеевич Очеретяный** к. филос. н., Санкт-Петербургский государственный университет, Россия **Квасу Дэвид Тембо** PhD, Независимый исследователь, Зимбабве **Мадина Тлостанова** д. филол. н., профессор, Университет Линчепинг, Швеция

Редакционная коллегия

Максим Валерьевич Кирчанов
д. ист. н., доцент, Воронежский государственный университет, Россия

Наталья Борисовна Кириллова
доктор культурологии, Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б. Н. Ельцина (УрФУ), Россия

Нирадж Хаттри
PhD, профессор, Джайпурский национальный университет, Индия

Николай Борисович Афанасов
к. филос. н., Институт философии РАН, Россия

Сяо Ли
PhD, профессор, Университет Вуллонгонга в Малайзии, Малайзия

Роберт Пфаллер
Dr. philos., профессор, Университет искусств и дизайна Линца, Австрия

Стивен Дункомб
PhD, профессор, Школа Стейнхардта Нью-Йоркского университета, США

Тодд А. Комер
PhD, профессор, Колледж Дефайнс, США

Тодд МакГован
PhD, профессор, Вермонтский университет, США

Теодора Даме Аджин-Тетти
PhD, лектор, Профессиональный университет в Аккре, Ghana

Валерий Владимирович Савчук
д. филос. н., профессор, Санкт-Петербургский государственный университет, Россия

Васана Мейтри Герат
PhD, старший лектор Университет Ува Велласса, Шри-Ланка

Founder	Limited Liability Company Scientific Industrial Enterprise “Genesis. Frontier. Science”
Address	57, Granovskiy St. apt. 2, Astrakhan, Russia 414038
Editor-in-Chief	Olesya S. Yakushenkova
Email	admin@galacticamedia.com
Support Contact	Olesya S. Yakushenkova
Email	galacticamedia@gmail.com

The opinion of the editorial board
may not coincide with the opinion of the authors

Учредитель	Общество с ограниченной ответственностью научно-производственное предприятие «Генезис.Фронтир.Наука»
Адрес редакции	414038, Астраханская обл., г. Астрахань, Грановский пер., д. 57, кв. 2
Главный редактор	Олеся Сергеевна Якушенкова
Email	admin@galacticamedia.com
Представитель технической поддержки	Олеся Сергеевна Якушенкова
Email	galacticamedia@gmail.com

Мнение редколлегии журнала
может не совпадать с мнением авторов

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 2 | ISSN: 2658-7734
Introduction | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i2.641

Experimental Interfaces

Alexander S. Lenkevich

Saint Petersburg State University; ITMO University. Saint Petersburg, Russia.
Email: ac.lenkevich[at]gmail.com

Received: 21 April 2025 | Revised: 25 April 2025 | Accepted: 30 April 2025

Abstract

Guest Editor's Introduction

Keywords

Interface; Computer Games Body; Affect; Human and Non-Human Actors; Life; Science Fiction

This work is licensed under a Creative Commons "Attribution" 4.0 International License

Экспериментальные интерфейсы

Ленкевич Александр Сергеевич

Санкт-Петербургский государственный университет; Университет ИТМО. Санкт-Петербург, Россия.
Email: ac.lenkevich[at]gmail.com

Рукопись получена: 21 апреля 2025 | Пересмотрена: 25 апреля 2025 | Принята: 30 апреля 2025

Аннотация

Вводная статья выпускающего редактора

Ключевые слова

интерфейс; компьютерные игры; тело; аффект; человеческие и нечеловеческие акторы; жизнь; научная фантастика

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons “Attribution” («Атрибуция») 4.0 Всемирная

Введение

В 2014 году на Kickstarter была запущена кампания по сбору средств (250 тыс. канадских долларов) на создание специального контроллера Blood Sport. При получении урона в игре или в случае смерти персонажа этот контроллер должен был забирать у геймера кровь, реагируя на телесные трансформации его аватара. Такой экстремальный геймплей должен был популяризировать донорство крови (и в конечном счете добавить остроты переживаний в игровой процесс), однако сбор средств на создание контроллера отменили, он так и остался фантазмом игровой индустрии о буквальном вторжении знаков в тело геймера. Однако подобное вторжение знаков в наши тела — через использование различных интерфейсов — происходит постоянно.

Мы живем в мире, в котором интерфейсы играют все большую роль. Интерфейсы — это наш способ взаимодействия с технической и социальной реальностью, постепенно они становятся не только условиями доступа в мир технологий, но и внутренними структурами нашего опыта, условиями его возможности. Интерфейсы, которые проектируют крупные компании, разработчики игр и социальных приложений, задают норму перцепции и самосознания, дисциплинируют нас и определяют меру контроля. Тем важнее продолжение экспериментов в области интерфейсов, разработка новой семиотической, символической, телесной грамматики — проблема, в которую погружены цифровые художники, геймеры, писатели-фантасты, нейромансеры, пользователи, номады медиареальности. В этом номере речь идет о границах реальности, которые задают интерфейсы, и о том, что эти границы динамичны, их можно пересматривать и прочерчивать иначе.

Тела и аффекты

Начинают размышление об экспериментальных интерфейсах тексты, в которых речь идет о границах игровых тел, контроллерах и игровых способах деконструкции тела, перверсиях, переживаниях, аффектах, в которые втянуты пользователи. Александр Ленкевич и Алина Латыпова пишут о том, как на фоне эксплуатации «поведенческого излишка» (Зубофф) и захвата тела/жеста геймера, геймдизайнеры, игроки и художники меняют настройки нормативных геймплейных тел. Изобретение новых контроллеров и деконструкция дисциплинарных техник, вшитых в интерфейсы, приводит к рождению новых форм опыта, неконвенциональных практик управления и сопутствующих им удовольствий от игры.

Маргарита Скоморох в статье об игре *If We Were Allowed To Visit* предлагает концепт *прокрустова интерфейса* и подсвечивает травматический, шокирующий опыт, связанный с ремедиацией, переводом традиционных медиа в

цифровой формат. Текстуры в игре выполнены в виде текста: стихотворное описание дерева, крыши или тропинки, складывается в соответствующий визуальный объект. Т.е. деревья, крыши и тропинки в игре состоят из описывающих их стихотворений. Игрок сталкивается в игре с когнитивным диссонансом, шоком, травмой, которые связаны с невозможностью объять пространство интерфейсов и совместить различные медиарежимы.

Размышления о статье. Раны, которые наносит этот интерфейс, будто возвращают нас в архаику, когда слово буквально воплощалось в действиях, когда насмешка могла убить, риторическая формула — привести в замешательство, заклинание — обратить вспять армию. Игра напоминает, что слова вовсе не так безобидны, как мы привыкли думать в рамках конвенций эпохи Модерна. Немецкий философ Дитмар Кампер отмечает, что архаический художник еще чувствовал боль материала, был связан с миром через собственное тело, и поэтому, нанося знаки на дерево, кость, камень или стены пещеры, он как бы наносил знаки-шрамы и на собственное тело. К этому опыту трудно вернуться в нашу эпоху дистанций и научных абстракций, симулякров и симуляций, но описанный в статье эксперимент с интерфейсами обнаруживает в самом сердце новых технологий ресурс для тренировки восприятия и феноменологического сдвига, смещения, конверсии высокотехнологической чувственности.

Константин Очеретяный пишет о перверсивных интерфейсах и раскрывает в тексте три онтологических стиля игры: зияние, дрейф и пульсацию. В первую очередь, игры осуществляют сдвиг апперцепции, помещая нас в тело другого — или даже монстра. В играх мы нередко видим происходящее со стороны. С человеческой позиции мы переходим на радикально нечеловеческую, когда нам показывают, что видит монстр, который охотится на нашего персонажа. Такие игры, как *Alone in the Dark* и *Silent Hill*, производят разрыв, зияние в структуре cogito, заставляя нас сомневаться в реальности опыта от первого лица.

Начиная по крайней мере с *Wolfenstein 3D* и *Doom*, игры, по мысли автора, сосредоточены на развитии и другого онтологического стиля — дрейфа, включающего ресурсы личного переживания, болезни, травмы, децентрации субъекта. Все чаще в играх изображаются переживания аватара, его боль, эмоции, внутренние состояния. Впрочем, можно предположить, что это и следствие возросших технических возможностей компьютеров и приставок. Экзистенциальный опыт, благодаря интерфейсам и другим техническим операторам, просачивается в опыт проживания игры.

Наконец, игры лишают игрока власти, играют в себя сами, смещая его не просто на позицию зрителя, но на роль элемента в игровой системе, или предлагают игроку примерить роль злодея, тем самые вышибая

из привычных аксиологических и онтологических координат. Популярность набирают игры, которые живут, пульсируют, дышат без участия игрока, в которые он может погрузиться не как путешественник или герой, но как наблюдатель, фланер, вуайерист.

Размышления о статье. В рамках game studies и философских исследований компьютерных игр сформировался особый подход, который называется экзистенциальная людология (existential ludology). Так, финский исследователь Олли Лейно отмечает парадоксы, которые в экзистенциальном плане порождают компьютерные игры. Если в работах Хайдеггера и Сартра говорится о бесприютности, бесформенности, неопределенности мира, в который заброшен человек, то в компьютерных играх он сталкивается с заранее продуманным, архитектурно выверенным, рационализированным пространством. Более того, игрок в мир не «вброшен», он погружается в игру добровольно, получая от этого удовольствие. Перверсивные интерфейсы подрывают основания этого опыта: рационализированное пространство переосмысляется как наполненное фантазмами и аффектами. Зияние, дрейф и пульсация — онтологические переключатели, которые делают опыт игры живым, а не абстрактным.

Исследователь компьютерных игр Владислав Кириченко в статье «Кринжплей и геймер-тело: сдвиг в нормативной грамматике игрового процесса» осуществляет медиаархеологическое исследование кринж-эффектов и кринж-игр, обращаясь к формату flash-игр (шире — flash-поэтики), чтобы не только раскопать основания маргинального и низового гейминга середины 2000-х гг., но также рассмотреть и современные контрплейные практики, и деконструкцию игрового опыта в геймдизайне 2020-х гг.

Размышления о статье. Как писал Дилан Тригг, опираясь на работы М. Мерло-Понти и Г. Ф. Лавкрафта, в нашем теле обитает доличностное я, нечто воспринимает во мне, помимо и вместо меня. С этого утверждения фактически начинается медиатеоретический анализ тела: медиа формируют режимы, дисциплину, техники тела, в наших телах постоянно функционируют медиамашины восприятия (видеть фотографией, фильмом, театром, жить литературными нарративами, чувствовать себя как в компьютерной игре, двигаться кинопоходкой и т.д.). С этой точки зрения тело геймера — синтетический археологический артефакт, в котором обнаруживаются гетерогенные технологические слои. Исследование flash-платформ и кринж-игр позволяет раскрыть некоторые из них.

Жизнь других

Артур Дыдров в статье «Философия лица и нейросетевые агенты», отказываясь от алармистского дискурса, сформировавшегося вокруг нейросетевых

технологий, который включает в себя рассуждение о рисках и проблемах, обращается к концептам «лица» и «почерка», чтобы раскрыть в новых технологиях не только гибельное, но и спасительное.

Размышления о статье. Лицо, как замечает Дж. Агамбен, с давних пор считается основой нашей политической реальности. Человек, приходящий на агору или форум, выступает и рискует не только своей душой, но и телом, показывает свое лицо. Поэтому сокрытие лица в эпоху ковида Агамбен расценивает как расчеловечивающий акт, ускоряющий производство исключенной, голой жизни, превращение граждан в homo sacer. Артур Дыдров для осмысления современных технологий обращается к концептам лица в эстетике Гегеля и философии Павла Флоренского (триада «личина — лицо — лик»). Вместо настраивающей на алармистский лад метафоры «черного ящика», которая порождает производство дискурса страха, нагнетание страстей по поводу технологий, автор обращается к концептам «лица» и «почерка», которые позволяют приблизить технологии к миру человеческого, одомашнить их, подружиться с ними. Онтология лица объединяет человеческие и нечеловеческие акторы в систему всеобщей коммуникации и сообщаемости, где сгенерированные нейросетями коты и корги вступают в союз с политическим бессознательным технологий и сообществ пользователей. Нейросетевой кот (как корги или копибара) становится воплощением, эмблемой, знаком социального и биологического начал в человеке — этот гибрид человеческого, машинного и животного предвосхищает новую реальность тотального сворачивания мира в интерфейс.

София Мухина в ином ключе раскрывает этот сюжет, она обращается к изменениям, которые претерпело понятие жизни под влиянием новых технологий, к трансформациям животного и живого в интерфейсе. Если в античной практике заботы о себе посредники могли лишь подтолкнуть, направить, запустить сам процесс, то в современности аппараты заботы превращаются в аппараты контроля, захвата, управления. Особое внимание автор уделяет коммуникации с животными, опираясь на концепты Тимоти Мортона и Александра Пшера. В тексте встречаются совершенно поразительные примеры коммуникации среди живых существ: биолюминесценция глубоководных организмов и песни китов, технология Bio-Caching и приложение Shark Net.

Размышления о статье. Забота о себе в духе Платона («Алкивиад I») предполагает заинтересованность самого субъекта в том, чтобы о себе заботиться, его активную позицию, но современные фитнес-трекеры и приложения, смарт-часы и смартфоны, медицинские интерфейсы и вилки от обжорства, ЭКГ-пластыри и умные бутылки для воды осуществляют активное вторжение

в наше тело и выстраивают ритмы жизни, по сути, становясь технологическим инструментом биополитики. Вместе с тем мы приобретаем постоянного технического друга и наставника, которому всегда есть дело до нашего здоровья, который не знает отдыха и беспечности и который всегда готов позаботиться о нашей жизни. В конечном счете можно сказать, что мы живем в антикантовской современности, когда выход из состояния несовершеннолетия не приветствуется и постоянно откладывается, а кантовские опекуны — книга, врач, духовный пастырь — упаковываются в удобный мини-формат цифрового интерфейса, который можно все время носить на запястье или в кармане.

В статье «Постсимволическая колониальность» Растям Алиев ставит под вопрос идеологические прошивки современных платформ для распространения информации (TikTok, YouTube и др.). Расовая, гендерная и культурная инаковость фетишизируются и превращаются в товар: если раньше альтернативная субъективность была основой политического и общественного сопротивления, то теперь, согласно основополагающим установкам капитализма, она коммерциализируется и интегрируется в рыночную систему. Инаковость больше не изгоняется, а производится как товар. Коммодификация инаковости ведет к ее нейтрализации и стерилизации. В связи с этим автор предполагает, что цифровая культура на свой лад воспроизводит колониальные механизмы апроприации. В статье вводится концепт *метасимулякра*, который, в отличие от симулякра, не просто скрывает отсутствие референта, но моделирует условия нашего восприятия (чем тесно сближается с понятием *медиа* в рамках медиафилософии) и создает различия как товар в системе платформенного колониализма. Гомогенизация и нейтрализация различий здесь осуществляется парадоксальным образом через производство этих различий и (мягкое) принуждение к их потреблению. Другой превращается в компактное, кликабельное, мимолетное переживание, представленное в виде ролика об уличной индийской еде или этническом танце на YouTube или в TikTok. Другой — обезвреженный знак различия, циркулирующий в потоке других знаков в глобальной системе обмена информацией. В сущности, анализ этой идеологической конструкции — предварительное условие в деле эмансипации видения, нашего восприятия, мышления в эпоху медиаплатформ. Решение, которое предлагает автор, сводится к отказу от репрезентации Другого (и в конечном счете от визуального потребления его образа).

Размышления о статье. Валерий Савчук обращает внимание на то, что медиа служат не только условиями восприятия, но и условиями невосприимчивости. Мы не только воспринимаем реальность с помощью медиа, но и не воспринимаем огромную ее часть. Тем не менее часто возникает мысль, что можно пробиться сквозь экран, созданный медиа, увидеть вещи так,

как они есть, которую стоит отнести к наиболее опасным идеологическим иллюзиям. В заметках «О понятии истории» В. Беньямин пишет о «слабой мессианской роли» нынешних поколений по отношению к прошлым: мы можем спасти, услышать, освободить прошлое, затертое в тех или иных общепринятых описаниях, можем высвободить то, что было подавлено, вытеснено, выдворено с исторической сцены. Но современные процессы, протекающие в медиареальности, подрывают доверие к актам мессианского освобождения прошлого: маргинализированные группы, получившие слово, говорят словно от лица товара, Другой превращается в товар цифрового капитализма, который манифестирует и продает себя сам (через цифровые платформы). Об этом и пишет автор, указывая, что гендерная, расовая и культурная инаковость теряют критическую силу. Код — инструмент власти по производству Другого и фильтрации подлинной инаковости, которая могла бы подтачивать систему изнутри, подрывать ее основания. Это позволяет рассмотреть интерфейс не как инструмент, а как актора, который производит онтологические и эпистемологические различия и активно встраивается в процесс производства идеологических фантазмов. Доводя до абсурда этот момент, можно представить ситуацию, когда трекеры и датчики, встроенные в тело человека, будут сигнализировать о том, что он не выполнил норму по потреблению инаковости и должен просмотреть несколько сотен роликов в TikTok, чтобы приблизить состояние всеобщей социальной гармонии. Время покажет, будет ли альтернативой всему этому отказ от видения (как полагает исследователь) или, напротив, более внимательное прочтение опыта Другого, погружение в специфику его ситуации, что, например, происходит в некоторых современных медиапроектах.

Так, Марк Пащенко, рассматривая уникальный феномен этнографических игр, задается вопросом о том, насколько они приближают нас к онтологическому погружению в опыт другой культуры в целом и шаманической практики в частности. В статье исследуются возможности игр сохранять наследие индигенных культур и выстраивать пространство для перемешивания и коммуникации европейских и неевропейских онтологий. Солидаризуясь с идеями Донны Харауэй, автор рассматривает игру *Never Alone* как интерфейс погружения в опыт инупиатов, в мир, отличный от привычного европейцу. Задача простая и невероятно сложная — увидеть мир глазами инупиатов, т.е. посмотреть на него сквозь непривычные концепты, метафоры, оптики. Это открывает новый горизонт критики собственной мысли и тех метафизических предпосылок, что ее определяют. Здесь, правда, можно заподозрить чисто капиталистическую установку на эксплуатацию взгляда другого и коммерциализацию этнографической экзотики. Но интерфейсы, особенно непривычные, равно как и новые игровые логики, действительно позволяют раскрывать иное в совер-

шенно привычном, даже если изначальный импульс разработчиков сводился к желанию заработать на интересе игроков ко всему необычному и новому.

Размышления о статье. В сущности, автор развивает анти-Просвещенческий — в духе постструктуралистов — подход, который предполагает если не расширение понятия разума, его конверсию, деконструкцию, демонтаж, то по крайней мере сравнение европейского понимания рациональности с другими. Геймер — современный техношаман, совершающий камлания и ритмические действия, песнопения и пляски, чтобы впасть в транс и перейти из нашего мира в мир духов. Игра *Never Alone* усиливает этот шаманский опыт: она учит игрока обнаруживать неочевидные связи между людьми и их окружением, человеческими и нечеловеческими акторами.

В работе «Построение коллективов, миров, интерфейсов» Регина Пеннер пишет о соединении общества, людей и не-человеков в гибридном пространстве интерфейса, завершая условный блок номера о нечеловеческих агентах, который открывала статья «Философия лица и нейросетевые агенты». Несмотря на то что Латур не использует понятие интерфейса в своих работах, мы можем через это понятие перечитать тексты Латура, чтобы понять, как различные агенты, человеческие и нечеловеческие, создают сети и гибридные коллективы, как природное синтезируется с техническим. Во всяком случае, на основании интерфейсов эти сети и гибридные сборки создаются в современную эпоху, когда реки, леса, животные сигнализируют о своем состоянии, включаются в интернет, политическое и этическое пространство. Интерфейсы буквально меняют онтологические и эпистемические установки нашей жизни.

Интерфейсы в культуре

Размышляя об инсталлированных в интерфейсы традициях и техниках культуры, Константин Азаров сравнивает их с дивинацией, т.е. гадательной практикой. Точнее, с интерфейсами и эстетикой «иконок» и «меню», которые предлагает «И Цзин», китайская «Книга перемен». Через рецепцию китайских гадательных техник из книги «И Цзин» у Г.В. Лейбница, повлиявшего на становление бинарного кода, в современные интерфейсы проникает сакральное. Более того, автор замечает, что сборки сакрального в интерфейсах различны: «И Цзин», православный иконостас, буддийская мандала и др. Гексаграммы «И Цзин» предвосхищают симуляционную логику медиареальности, предлагая перевод всех реальных явлений в символический формат, подчиненный логике бинарного кода. Человек превращается в компьютер, вычислительное устройство, в которое через гадательный интерфейс транслируются знаки трансцендентного. Примечательно, что «Книга перемен» оказала влияние не только на техническую западную цивилизацию,

но и на представление о творчестве, например в способности переключать творческие субличности в творчестве Кейджа. Автор противопоставляет подход Толстого и Кейджа, наследие просвещенческой (у Толстого) и восточной (у Кейджа) метафизики. «И Цзин» разворачивает игру случая в судьбе западноевропейского разума, которая отливается в привычные для нас формы графических пользовательских интерфейсов и — шире — выступает бессознательной изнанкой технического знака.

Размышления о статье. Немецкий философ Виллем Флюссер писал о том, что в японском радиоприемнике соединяются не только восточный дизайн и западные технологии, но два метафизических канона — избегания и принятия смерти. Медиаархеологический взгляд позволяет выявить в структуре интерфейса такое же соединение метафизик: это не только продолжение ratio модерна и Просвещения, но магическая реальность, которая сближает нас с ренессансной эпистемой, китайской и японской культурной традицией, алхимическими опытами и т.п. В конечном счете дивинационные практики добавляют в классическую рациональность интерфейса флер случайности и свободы, практику магического овладения реальностью, что в полной мере раскрывается в современных компьютерных играх, но это уже другой вопрос.

Функции связывания и разрыва, которые присущи пространству архитектуры, в полной мере раскрываются через метафору интерфейса. Любовь Яковлева пишет о том, как трансформируется пространство жизни (прежде всего, дома, но также и города) под влиянием новых технологий. Особый интерес у теоретика вызывают поломки, сбои, разнообразные глитчи архитектурного пространства и уязвимости наших тел в контексте цифровизации жизненных миров. В тексте проводится критический анализ пространства современного города и дома, пронизанного технической инфраструктурой, которая, с одной стороны, сшивает разрозненные пространства в одно целое, а с другое — еще больше их разделяет и сегментирует (так, мы можем вентилировать помещение, гибко настраивая этот процесс с помощью приложений, что связывает дом и улицу, но в то же время отделяет нас от выхода на улицу или от взаимодействия с внешней средой).

Размышления о статье. Даже обычные дома в современности технологизируются и превращаются в эрзац-версию умного дома. Сам по себе умный дом как технологический диспозитив предлагает пользователю утопию прозрачности и контроля: буквально все в таком доме управляется с помощью приложений и предполагает гибкую подстройку. При этом сохраняется подозрение, что никакой прозрачности на самом деле нет, а контроль в первую очередь прикладывается к самому пользователю (достаточно вспомнить размышления Шошаны Зубофф о технологиях надзорного капитализма,

конвертирующих данные пользователей в прибыль и манипулирующих его поведением в пространстве сбора этих данных).

Аналитик медиа Дарья Колесникова с опорой на феминистскую кибернетику и теорию медиа исследует культурные, властные и гендерные коды, встроенные в алгоритмическую культуру, скрытые в современных интерфейсах эпистемологические, ценностные и иные предпосылки. Вопреки представлениям о нейтральном статусе интерфейсов в статье утверждается, что они несут в себе следы идеологических настроек и культурных клише, но могут при этом быть местом перформативного сопротивления и художественной рефлексии, пространством снятия культурных предпосылок. Именно это и происходит в работах современных художников, экспериментирующих с алгоритмической эстетикой, глитчами, текстильным производством, ткацкими станками и пр. Уже первая программистка Ада Лавлейс сравнивала плетение алгебраических узоров с работой жаккардового ткацкого станка. Эта мысль подчеркивала фундаментальную связь между вычислениями и реальным преобразованием мира, которое стало возможно благодаря современной компьютерной технике (Ада Лавлейс предполагала, что машины не только способы производить расчеты, но и создавать музыку, художественные узоры и т.д., что мы и наблюдаем в эпоху расцвета нейронных сетей). Материальные процессы вычислений, протекающие в компьютерах XX века (которые работали на перфокартах), восходят к процессам ткачества, которые (с помощью тех же перфокарт) осуществлял станок Жаккарда. Современные художники, отсылая к материальной истории ткачества (которое исторически было связано с женским трудом) и его глубинной связи с современными интерфейсами, создают условия для переосмысления природы интерфейсов. Создавая с помощью современных текстильных установок алгоритмические картины, они, в сущности, замыкают круг и соединяют начало и конец вычислительных технологий. В статье анализируются работы и проекты художниц Кристины Пашковой, Olena Newkryta и Elaine Reichek, обнаруживающих лазейки в технологической инфраструктуре, сбои, глитчи, которые выступают инструментом сопротивления цифровой нормативности.

Размышления о статье. Размышляя о проблемах, которые заявлены в статье Дарьи Колесниковой, можно вспомнить научно-фантастический роман «Управление» Андреаса Эшбаха. Автор использует тот же прием, что использовали в романе «Машина различий» У. Гибсон и Б. Стерлинг: Чарльз Бэббидж построил в XIX веке вычислитель/компьютер, а Ада Лавлейс не просто написала первую программу, но и смогла запустить ее на этом устройстве. Андреас Эшбах описывает альтернативную реальность Германии 1930-х гг., в которой нацисты приходят к власти в стране, активно использующей вычислительные технологии и, по сути, развивающей аналоги совре-

менных интернета, социальных сетей, смартфонов, банковских карт и нейроинтерфейсов. Роман критический: он изобличает одновременно национал-социализм и современные технологии, которые могут привести к формированию цифрового концлагеря (условия для тотальной слежки, контроля, сбора данных, манипуляции поведением). Примечательно, как в мире романа описаны IT-профессии: считается, что только женщина может программировать, а мужчина — создавать и обслуживать «железо» (hard). Программирование — женская профессия, так как оно напоминает (здесь автор доводит до абсурда предрассудки как воображаемого, так и реально существующего общества) занятия рукоделием, приготовление пищи, уборку и др. Такое ироничное описание IT-отрасли с абсолютизацией случайностей и онтологизацией предрассудков в критическом ключе представляет и нашу современность, пронизанную весьма похожими предрассудками и установками, которые подсвечивают в своих проектах и размышлениях художники, киберфеминистки и исследователи современных технологий.

Завершающая статья номера посвящена исследованию эвристического потенциала метафор и концептов, которые обнаруживаются в научно-фантастических произведениях, анализу тропов, нарративов и образов научной фантастики, осмыслению ее критического потенциала. В научно-фантастических произведениях писатели в художественной форме размышляют о технологиях, воображают новые технические аппараты и испытывают их на прочность. Поэтому авторы статьи «Нейрометафора пользовательского интерфейса Уильяма Гибсона» Геннадий Бакуменко, Игорь Бакланов и Ольга Бакланова, предпринимая попытку осмыслить современные интерфейсы, погружаются в классические киберпанк-произведения, заложившие фундамент нашего представления о технологиях и сформировавшие современное технологическое воображаемое. Под нейрометафорой авторы понимают «слепок» восприятия реальности, который может быть передан от одного человека к другому с помощью цифровых технологий. Эти образы встречаются во многих классических текстах У. Гибсона.

Размышления о статье. Подводя итог размышлениям о научной фантастике, мы можем вспомнить критику бролигархов и IT-предпринимателей (вроде И. Маска, П. Тиля и М. Цукерберга), которые пытаются воплотить научно-фантастические концепции своего детства и юности в жизнь. Как заметил писатель Ч. Стросс, фантасты просто развлекают публику, не стоит считать их фантазии (созданные во многом чтобы публике угодить) руководством к действию. Существующая инфраструктура интерфейсов несет в себе множество устаревших идей и установок, актуальных в 1960–1980-е гг. В статьях этого номера эта инфраструктура рассматривается критически,

авторы предлагают способы ее переосмыслить, расколдовать, перекодировать. Экспериментальные интерфейсы — это способ пересоздать реальность.

Финансирование

Исследование выполнено при финансовой поддержке Российского научного фонда (РНФ) в рамках научного проекта № 23-78-10046 «Интерфейс как среда жизни: фак-торы интеграции», реализуемого в СПбГУ.

The research was supported by the Russian Scientific Foundation (RSF), project 23-78-10046 “Interface as a Life Environment: Factors of Integration”, St. Petersburg University.

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 2 | ISSN: 2658-7734
Тела и аффекты | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i2.643

Deconstruction of the Gamer's Body: Developers' Experiments with Interfaces and Game Controllers

Alexander S. Lenkevich[1], & Alina R. Latypova[2]

Saint Petersburg State University; ITMO University. Saint Petersburg, Russia

Received: 10 March 2025 | Revised: 31 March 2025 | Accepted: 10 April 2025

Abstract

In the modern gaming industry, control over the player's body is transitioning into a post-disciplinary regime, as data about their actions is collected during gameplay using artificial intelligence technologies and sensors embedded in gaming peripherals. This analysis serves as the basis for altering gameplay in real-time modes. In fact, gaming systems must predict the player's actions so that buttons are pressed in advance, before the desires are clearly articulated and conscious decisions are made. The player's embodiment is subjected to pre-calculation and captured in interfaces. However, gaming fan culture often deconstructs normative gameplay and disrupts control practices. In this article, we turn to the experimental work of game designers and engineers with gestures and the player's body, to the projects, where the normative embodiment shaped by conventional interfaces and controllers is critically analyzed, ridiculed, and deconstructed. Primarily, we examine how indie developers and artists use interfaces to analyze and convert digital embodiment. An illustration of this is found in the games of Pippin Barr and Bennett Foddy, who problematize the gestures used in games through interfaces. In avant-garde games and artistic projects, there is a focus on un-institutionalizing gaming bodies. Through complicating controls and inventing unconventional interfaces, engineers and developers create glitch bodies and transform gamer embodiment with carnival-like ease. In the article, we explore a number of such authorial and festival projects that question gamer embodiment and invent new ways to derive pleasure from games.

Keywords

Interfaces; Controllers; Game Studies; Body; Computer Games; Gesture; Post-Disciplinary Controllers; Janky Controllers; Pippin Barr; Bennett Foddy; Glitch Bodies; Alt.Ctrl.Gdc; Haptivism

This work is licensed under a Creative Commons "Attribution" 4.0 International License

1 Email: ac.lenkevich[at]gmail.com
2 Email: latypova.al[at]gmail.com ORCID https://orcid.org/0000-0003-1617-6177

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 2 | ISSN: 2658-7734
Bodies and Affects | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i2.643

Деконструкция тела геймера: эксперименты разработчиков с интерфейсами и игровыми контроллерами

Ленкевич Александр Сергеевич[1], Латыпова Алина Раилевна[2]

Санкт-Петербургский государственный университет; Университет ИТМО. Санкт-Петербург, Россия

Рукопись получена: 10 марта 2025 | Пересмотрена: 31 марта 2025 | Принята: 10 апреля 2025

Аннотация

В современной игровой индустрии контроль над телом игрока переходит в постдисциплинарный режим, т.к. данные о его действиях собираются в процессе игры с помощью технологий искусственного интеллекта и датчиков, встроенных в игровую периферию. Этот анализ выступает основой для изменения геймплея в режиме реального времени. Фактически игровые системы должны предсказывать действия игрока, чтобы кнопки нажимались заранее, до четкого формулирования желаний и сознательного принятия решений. Телесность игрока подвергается предварительному расчету и схватывается в интерфейсах. Однако игровая фанатская культура нередко подвергает деконструкции нормативный геймплей и ломает практики контроля. В этой статье мы обращаемся к экспериментальной работе геймдизайнеров и инженеров с жестами и телом игрока, к проектам, в которых нормативная телесность, формируемая конвенциональными интерфейсами и контроллерами, подвергается критическому анализу, высмеивается и деконструируется. В первую очередь мы рассматриваем, как инди-разработчики и художники используют интерфейсы для анализа и конверсии цифровой телесности. Иллюстрацией здесь служат игры Пиппина Барра и Беннетта Фодди, которые через интерфейсы проблематизируют жесты, используемые в играх. В авангардных играх и художественных проектах обнаруживается работа по раз-учреждению игровых тел. Через усложнение управления и изобретение неконвенциональных интерфейсов инженеры и разработчики создают глитч-тела и с карнавальной легкостью трансформируют телесность геймера. В статье мы рассматриваем ряд подобных авторских и фестивальных проектов, ставящих телесность геймера под вопрос и изобретающих новые способы получения удовольствия от игр.

Ключевые слова

интерфейсы; контроллеры; game studies; тело; компьютерные игры; жест; постдисциплинарные контроллеры; janky controllers; Пиппин Барр; Беннетт Фодди; глитч-тела; ALT.CTRL.GDC; хаптивизм

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons “Attribution” («Атрибуция») 4.0 Всемирная

1 Email: ac.lenkevich[at]gmail.com
2 Email: latypova.al[at]gmail.com ORCID https://orcid.org/0000-0003-1617-6177

Введение. Постдисциплинарные контроллеры

В январе 2024 года компания AI Shark анонсировала контроллер со встроенным искусственным интеллектом, который подстраивается под индивидуальный стиль игры своего владельца. Контроллер запоминает индивидуальные привычки и читает тело игрока, чтобы корректировать чувствительность нажатия клавиш, учитывать предпочтения и предлагать перенастройку кнопок. В случае AI Shark Controller мы имеем дело с контроллерами нового типа, которые можно назвать постдисциплинарными: если предыдущие версии контроллеров предполагали нормативную телесную схему, в соответствии с которой геймер должен был выстроить свою телесность, дисциплинировать себя, достичь эффективности и эргономичности, то новые контроллеры проникают глубже — в интимную зону игрового процесса, осуществляя перманентный контроль в режиме реального времени.

Жиль Делез прозорливо писал в 1990 году о том, что на смену дисциплинарным обществам приходят общества контроля.

> Дисциплинарный человек периодически производил энергию, человек же общества контроля, скорее, похож на волну, он словно выведен на орбиту и постоянно находится на связи (Делез, 1990, с. 230).

Символ общества контроля — змея, т.е. оно предполагают постоянный контроль над расщепленными акторами, *дивидами*, и их динамичную подстройку под рыночные, неолиберальные, биополитические процессы. Можно предположить, что хардверные продукты нового типа, такие как AI Shark Controller, учитывающие состояние и привычки пользователя и исчисляющие его телесность, будут появляться все чаще. В 2024 году компания Sony подала похожий патент на технологию, которая позволит предсказывать действия пользователя и сократит время обратной связи в процессе игры (действие будет завершаться еще до того, как игрок полноценно нажмет на кнопку).

Еще в недавнем прошлом игровые интерфейсы предполагали нормативную игровую телесность, на расчет которой тратились миллионы долларов, в настоящее время калибровка этой телесности (и сбор данных о ней) осуществляется в процессе игры. Вместо идеализации и создания эйдетических моделей игрового тела разработчики переходят к его процедурной сборке и динамическому редактированию. Мишель Фуко писал о дисциплинарных техниках тела, в основе которых лежит сконструированная в контексте эпистемических установок норма (Фуко, 1999). Сейчас техники тела становятся постдисциплинарными, т.к. норма гибко вычисляется и настраивается. Если продолжать размышление о надзоре в духе Фуко, можно сказать, что паноптикум стал миниатюрным и встроился в наши смартфоны, компьютеры и игровые контроллеры. Неумолимые требования эффективности, растворенные в инфраструктуре современных технологий, осуществляют

своеобразный захват тела, жестов, присутствия пользователя в мире. Как замечает исследователь интерфейсов Р. Т. Алиев:

> ...интерфейс представляет собой производственную силу, генерирующую новые социальные и культурные паттерны, способствуя переосмыслению и перестройке идентичностей и сообществ (Алиев, 2024, с. 225).

Размышляя о современном надзорном капитализме, Шошана Зубофф пишет, что наиболее актуальная тенденция в сфере разработки software — управление поведением (Зубофф, 2022, с. 384). Если раньше компаниям надзорного капитализма было достаточно собирать много данных, чтобы извлекать из них «поведенческий излишек», информацию о наших действиях, то теперь они стремятся не предугадать, а смоделировать поведение. Робот-пылесос или умный холодильник собирают больше данных, чем требуется для корректной работы и улучшения качества услуг. Что если они будут не только собирать данные о наших контактах, записывать разговоры, фиксировать информацию о предпочтениях, но также начнут подталкивать к определенным решениям и действиям? Именно это произошло с игрой *Pokémon Go* (2016), когда компания Niantic, разработчик игры, заключая контракты с другими компаниями, размещала покемонов, которых ловили пользователи, в заранее оговоренных пространствах: ресторанах, магазинах, кофейнях (2022, сс. 405–418).

Справедливо отмечено, что размышления Ш. Зубофф насыщены военной метафорикой, предполагающей предельную серьезность в рассмотрении надзорного капитализма, в то время как, возможно, не сосредоточенность, а рассеянность позволяет противопоставить что-то этой системе (Погребняк, 2024).

Машина рассеянной быть не может — она собирает данные все время, расширяя объем аккумулируемого поведенческого излишка. Сломать этот алгоритм можно, скорее, через практику профанации, игры, рассеянного чудачества, эксперимента.

> Но, возможно, стоит подумать и о другой форме возможной политики существования, не укладывающейся в оппозицию комического и трагического, — оппозицию «рытья тоннелей под стеной» или «разрушения стены», трусливого торможения или героического перехода «через линию», активности или пассивности, действия или бездействия. О возможности такой политики, рискованно ассоциирующей себя с по-детски развлекательной, демонстративно несерьезной формой жизни, упоминает Агамбен, связывая ее с фигурой Пульчинеллы... (2024, сс. 251–252).

В этой статье мы обращаемся к экспериментальным игровым контроллерам и веселым деконструкциям геймплея, которые обнаруживаются в самом сердце игровой культуры. Игровая фан-культура обладает огромным потенциалом к слому практик контроля и волей к деконструкции нормативного геймплея. Достаточно вспомнить, что игру *Doom* (1993) портируют на самые разные платформы и устройства: от принтера и микроволновки до pdf-файла и

культуры бактерий. Такие забавы как минимум расширяют конвенциональный ассортимент геймплейных практик. Есть немало примеров, как геймеры, геймдизайнеры и художники изобретали новые эстетические режимы и телесные игровые схемы. Например, в этом ключе можно посмотреть на прохождение мазокорных (подробнее о мазокорных играх см.: Скоморох, 2017) или хардкорных игр с помощью необычных контроллеров: *Dark Souls* (2011) на танцевальном коврике для Dance Dance Revolution или *Cuphead* (2017) на банановом контроллере (буквально на самодельном устройстве, где кнопки геймпада заменяют бананы, соединенные проводами).

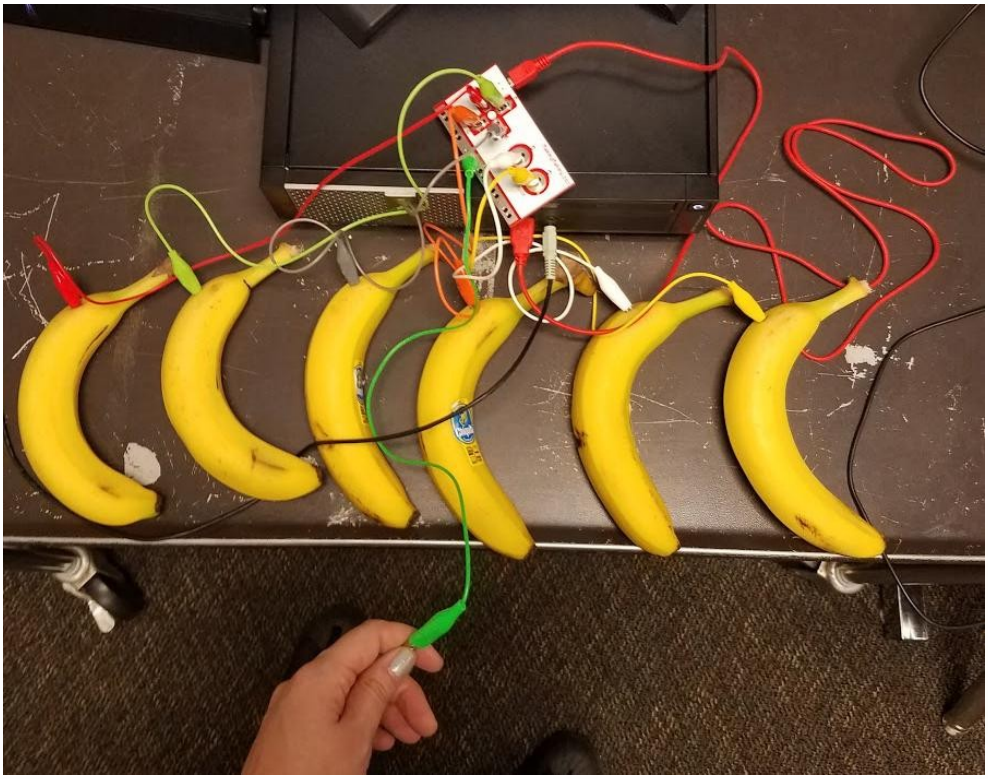


Рисунок 1. Банановый контроллер

Figure 1. Banana controller

В дальнейшем мы обратимся к экспериментальной работе геймдизайнеров с жестами и телом геймера, а также к работе по изобретению новых контроллеров.

1. Мы рассмотрим критический потенциал, заложенный в самих интерфейсах, на материале серии игр Пиппина Барра *It is as If You Were…* Их анализ мы будем вести на стыке критической теории, размышлений Д. Грэбера и Дж. Агамбена.
2. После чего рассмотрим конструирование глитч-тел в авангардных играх, преимущественно в проектах Беннетта Фодди, который увлеченно

раз-учреждает игровые тела (в связи с этим мы предлагаем говорить об особой сборке игровых тел — глитч-телах).

3. В последнем разделе мы обратимся к фестивальной культуре по разработке новых контроллеров, чтобы определить тенденции по неконвенциональной, шутовской, карнавальной трансформации телесности геймера. Предварительная работа с этим материалом велась в другой статье (Ленкевич, Латыпова, 2024), здесь мы обращаемся к проектам-финалистам фестиваля alt.ctrl.GDC за 2024 и 2025 годы, которые ранее рассмотрены не были.

Как если бы это было твое тело

Интерфейсы с позиции здравого смысла понимаются как естественные способы управления технологиями. С их помощью мы переводим язык наших желаний на язык алгоритмов, как бы навязывая машине свою волю и решения. Но фактически наблюдается обратный эффект: наши тела и идентичности преобразуются под влиянием интерфейсов. Мы приобретаем новые привычки, наши желания шлифуются в соответствии с программной логикой, происходит незаметное превращение индивида в субъект, интерпелляция. Поэтому исследователи интерфейсов (Chun, 2005; Galloway, 2012) видят в них интенсивную идеологическую работу. Интерфейсы — это магические знаки, вросшие в нашу плоть. Они связывают нас не только с определенными материальными практиками, но и с вирусами метафизики: восточной, новоевропейской, акторно-сетевой и т.д.

Директор Института сетевых культур г. Амстердам Герт Ловинк описывает, как на тело через работу интерфейсов наносятся (можно сказать, как удары) знаки идеологии:

> В эпоху инсталлированных, воспринимаемых на микроуровне эффектов и потока программирования идеология не просто указывает на абстрактную сферу, в которой происходит битва идей. Нужно рассуждать, скорее, в спинозистской логике телесного воплощения — от повторяющихся свайп-нагрузок в Тиндере и SMS-шеи до синдрома скрючивания над ноутбуком (Ловинк, 2019, с. 53).

Однако интерфейсы обладают внутренним критическим ресурсом: через них можно проблематизировать опыт современного пользователя и вывести его на критическую дистанцию как по отношению к идеологии, так и по отношению к повседневности.

Что будет, если превратить наше взаимодействие с интерфейсом в чистую практику, не связанную ни с какой конкретной целью? Не позволит ли такое бесцельное блуждание в хитросплетениях графических элементов интерфейса осуществить феноменологический сдвиг, смещение и увидеть себя со стороны? Геймдизайнер и исследователь компьютерных игр Пиппин Барр задается подобными вопросами в ряде своих работ: используя

эффекты остранения и раскрывая критический потенциал, заключенный в самих интерфейсах, он изобретает новые способы играть, говорить о себе, понимать современные медиа.

В первую очередь стоит обратить внимание на серию остроумных работ П. Барра, вдохновленную кантовским принципом als ob, *как если бы*:

It Is as If You Were Playing Chess (2016)

It Is as If You Were Doing Work (2017)

It Is as If You Were Making Love (2018)

It Is as If You Were Doing Paperwork (2022)

It Is as If You Were on Your Phone (2025)

В каждом из этих проектов П. Барр использует язык интерфейсов, чтобы подсветить специфику той или иной практики. В конечном счете что действительно происходит, когда мы играем в шахматы, работаем, занимаемся любовью или пользуемся телефоном? Как высказаться об этих феноменах на языке цифровых интерфейсов или компьютерных игр? Пиппин Барр позволяет нам заметить логику, нормативность, собственное тело, включенное в обмен знаками, жесты, вплетенные в диспозитив тапов, свайпов и кликов.

В игре *It Is as If You Were Playing Chess* (2016) мы не видим привычных фигур и поля для шахмат. Мы смотрим на серый экран, двигаем белый кружочек, который символизирует шахматную фигуру, смотрим на участки экрана, где загорается крестик с надписью «look here», а также читаем ироничные рекомендации П. Барра, которые загораются внизу экрана: «Ухмыльнись, а затем подними голову»; «Закрой глаза и медленно вздохни»; «Задумчиво почеши лицо, а затем бормочи себе под нос». Вместо игры в шахматы П. Барр предлагает посмотреть на то, что мы делаем, когда играем в шахматы на компьютере. Как пользуемся мышью, что происходит с нашими руками, каким мы подвержены идиосинкразиям. Игра в шахматы узнаваема, но в данном случае в фокусе рассмотрения оказывается не движение фигур, а жест.

Самый минималистичный проект в списке — *It Is as If You Were Making Love* (2018), в котором интерфейс стал метафорой секса. Игру предуведомляет ироничный комментарий, сообщающий, что игра позволяет проявить свою сексуальность в эпоху обесценивания физической близости. Геймплей в игре простой: мы видим стандартное окошко операционной системы Windows 95, в котором есть только ползунок со шкалой от «-5 до 5». Игрок может двигать ползунок вправо-влево, следуя указаниям на экране («Медленно перемести меня с “-5” до “-2”»; «Быстро передвинь меня с “-5” до “5”»), чтобы постепенно заполнить шкалу прогресса. Игра символизирует половой акт. По мере прохождения задача усложняется, т.к. предлагается быстро двигать курсор от «-3» до «5» или от «0» до «2», комбинации цифр и положений меняются, что сопровождается учащением звукового ряда. Периодически игра просит ускориться,

благодарит за плавный ввод и подбадривает. Этот проект напоминает другую независимую игру от бельгийской студии Tale of Tales — *Luxuria Superbia* (2013), в которой до оргазма надо довести цифровой цветок. В рабочей документации автор даже сравнивает обе игры, но называет свой вариант «более мужским». Здесь также основной эффект — остранение: перевод языка полового акта на язык интерфейсов Windows 95 приводит к оголению его структуры. На экране нет ни обнаженной натуры, ни намека на сексуализированные образы и тем не менее она создает гротескный эффект коитуса с программой, предъявляя, как и другие проекты такого рода, сексуальную изнанку технической цивилизации. Примечательно размышление П. Барра в технической документации к игре, когда он объясняет, почему сменил вертикальный слайдер/ползунок на горизонтальный: вертикальный слайдер ассоциировался с фаллосом (что делало еще более странными действия игрока, который, чтобы доставить удовольствие программе, должен был двигать мышь вверх-вниз). П. Барр приходит к пониманию, что классические графические элементы интерфейса подобны эрогенным зонам и несут в себе больше плотских смыслов, чем осознают (или готовы признать) разработчики.

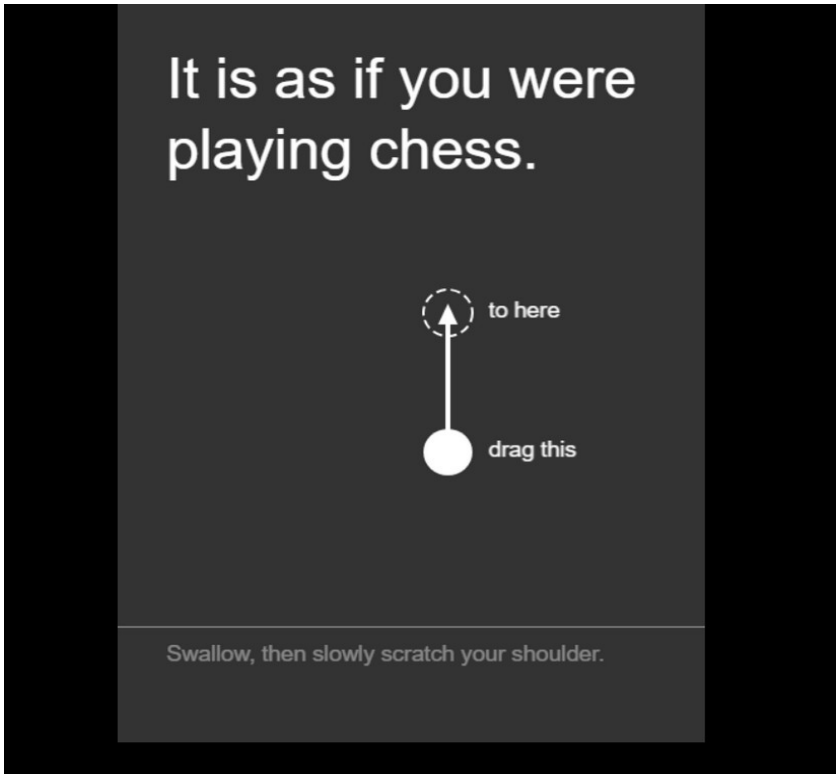


Рисунок 2. It Is as If You Were Playing Chess

Figure 2. It Is as If You Were Playing Chess

It Is as If You Were Doing Paperwork (2022) — издевательский симулятор бумажной бюрократии. Первоначально игра делалась для фестиваля игр «Какие правила?», который проходил в ГЭС-2 (Москва) 22–23 января 2022 года. Для презентации проекта был создан офисный контекст с персоналом для набора сотрудников и человеком, который изображал начальника. Описание игры с сайта ГЭС-2: «Игра для тех, кто обожает работать работу на работе и выглядеть невероятно занятым». В начале игры генерируется 50 страниц бумажных бланков с абсурдными вопросами и бессмысленными разделами, которые игрок должен заполнить. Собственно, отличие этого процесса от заполнения большинства формуляров, анкет, заявлений, грантовых форм не велико. *It Is as If You Were Doing Paperwork* (2022) — идейный наследник другого, более значимого для разговора об интерфейсах проекта Барра, на котором мы остановимся подробнее.

It Is as If You Were Doing Work (2017) Дэвид Грэбер назвал бы симулятором «бредовой работы»: по сути, это тщательно сконструированный аналитический аппарат, позволяющий словно под микроскопом рассмотреть жизнь офисного работника. В этой игре мы делаем вид, что работаем: перед игроком открывается экран рабочего стола с четырьмя иконками: Display, Music, Game, About. На экране постоянно всплывают окна, требующие от игрока каких-то действий и реакций; окон много, они перекрывают друг друга, что мешает довести до конца предыдущие задачи, которые на редкость бессмысленны и бестолковы. Играя, мы пишем письма, ставим флажки во всплывающих окнах, вводим пароли и меняем даты в календаре, чтобы дождаться перерыва и сыграть в одну из версий игры *Breakout* (1976). Иногда всплывает окно с поздравлением о повышении: «Вас повысили до Администратора Экрана. Продолжайте усердно работать!». И абсурдные мотивационные сообщения: «Оставайся верным себе», или «Все поддается усердию», или «Работайте так, будто вам не нужны деньги». В принципе, можно ничего и не делать, так как перерыв все равно наступает спустя некоторое время. Этой игре удается поймать невротическое состояние современного работника, распятого на рабочем столе, погрязшего в дедлайнах и бесконечных актуальных задачах. Игра также содержит терапевтическое решение: ничегонеделание, прокрастинация, профанация. Перерыв настанет сам собой, будешь ты нажимать на кнопки или нет. Отдаленно эта игра напоминает игру Лукаса Поупа *Papers, Please!* (2013), в которой игрок исполняет роль сотрудника иммиграционной службы и согласно все возрастающему количеству правил и должностных инструкций проверяет документы беженцев и туристов.

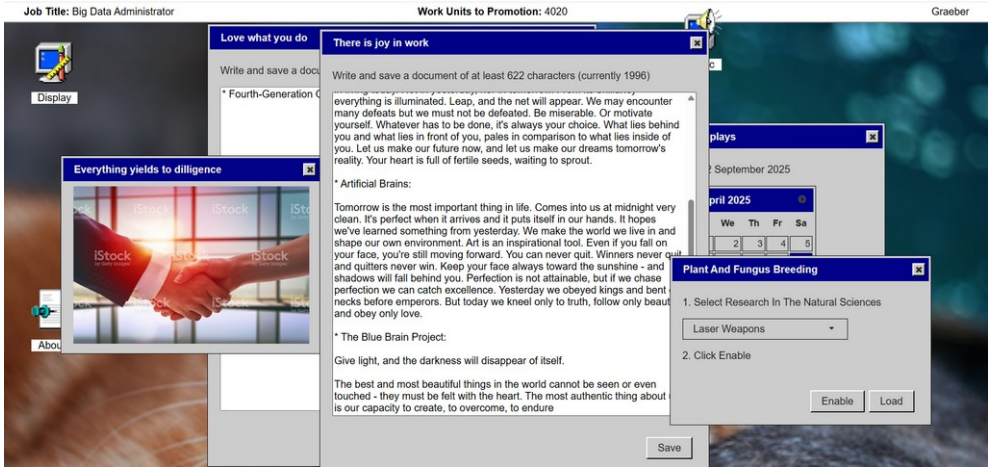


Рисунок 3. It Is as If You Were Doing Work

Figure 3. It Is as If You Were Doing Work

Описывая феномен бредовой работы (т.е. работы, которую сам работник оценивает как бесполезную), Дэвид Грэбер отмечает, что правящий класс намеренно загружает рабочих бессмысленными задачами, поскольку «счастливое и продуктивное население с обилием свободного времени представляет смертельную опасность» (Грэбер, 2020, с. 20). Пиппин Барр предлагает игру, в которой эта бесцельная деятельность выставлена на первый план: нас заваливает окнами, взаимодействие с которыми, как иронично замечает автор, может кому-то вернуть чувство значимости. Это безопасная деятельность. Симуляция. Вместо того чтобы принимать решения, мы делаем вид, что принимаем решения. И сражаемся с графическим пользовательским интерфейсом. Однако бессмысленность этих операций поверхностна: как писал Луи Альтюссер, идеологические аппараты трансформирует индивидов в субъекты, которые «маршируют сами по себе» (Альтюссер, 2011), т.е. в субъектов, которым не требуется внешнее принуждение, чтобы они выполняли свою работу, к которым не надо применять репрессивные меры. Такие «хорошие» (по выражению Альтюссера) субъекты действуют в согласии с идеологией, переписавшей их изнутри. В качестве ведущих идеологических аппаратов Альтюссер называет школу и семью, но к ним вполне можно добавить и компьютер, который формирует из индивидов хороших офисных работников. Процесс интерпелляции через интерфейс оказывается в фокусе внимания Пиппина Барра: благодаря игре на это можно посмотреть с юмором, высмеять, отрефлексировать и схватить роль интерфейса в деле формирования субъекта.

Осмысление интерфейса — редкое явление в индустрии компьютерных игр. Этим делом, как правило, заняты независимые разработчики и геймдизайнеры, совмещающие разработку игр с исследованиями. Как пишет петербургский исследователь игр Андрей Муждаба:

> Собственный язык компьютерных игр, сформированный индустрией и рынком, скуп в концептуализации интерфейса, который зачастую понимается как область дизайна, подчиненная платформе, жанру, системе репрезентации и визуальному стилю — и достаточно вариативная в этих пределах (Муждаба, 2019).

Основой игры Пиппина Барра стал интерфейс Windows 95. Первоначально интерфейс включал в себя непонятные «инопланетные» символы: по замечанию Барра, именно переход на язык Windows 95 позволил игре обрести смысл (или наоборот позволил высветить всю бессмысленность «рабочих» операций по перетягиванию, печати, настройке и т.д.).

> Использование узнаваемого визуального языка культовой операционной системы, такой как Windows 95, независимо от того, использовал ли ее игрок когда-либо, позволило сделать элементы интерфейса более «естественными». Тем не менее с радостью стоит отметить, что это также подчеркивает отсутствие полезности: выбор необходимой опции оказывается подчеркнуто бессмысленным, поскольку теперь он представлен в контексте, который мы обычно считаем значимым. Элемент, природа которого обычно заключается в том, чтобы быть прозрачным и ненавязчивым, вместо этого неловко выделяется. <…>. Windows 95 спасла мою игру (Barr, 2023, pp. 63–64).

Привычность интерфейсов, таких как интерфейсы операционной системы Windows, маскирует интенсивную пересборку идентичности, которая лежит в их основе. Разделяя действие и цель (переводя действие в формат бессмысленного), Пиппин Барр на свой лад указывает, что происходит с нами в тех соматических капсулах, которыми стали интерфейсы компьютеров.

Наконец, *It Is as If You Were on Your Phone* (2025) — игра, в которой мы делаем вид, что пользуемся телефоном. Пиппин Барр осуществляет разрыв между действием и целью. На экране смартфона загораются подсказки, согласно которым мы прикасаемся к экрану в определенных местах, перетаскиваем кружок из одного места экрана в другое, свайпаем вправо, влево, вверх, вниз, смотрим на экран. Пиппин Барр подсказывает и как себя вести: вздыхать, улыбаться, морщить нос, чесаться, пожимать плечами и т.д. Со стороны может показаться, что мы увлеченно с кем-то переписываемся или ищем что-то в интернете. Но мы лишь притворяемся. Интерфейс *It Is as If You Were on Your Phone* схватывает элементарные жесты пользователя смартфона, превращая их в чисто тактильные операции, который не влекут нас по ту сторону экрана. Мы полностью сосредоточены на себе, на своих руках, дыхании, мимике. Проект Пиппина Барра минималистичен: жест уже интегрирован в устройства, которые мы используем, остается его только расколдовать. Похожие проекты характерны для многих художников и исследователей современных медиа — жест можно понять как до-технический интерфейс, в котором пребывает наше тело. На сегодняшний день жесты присвоены медиа: П. Барр только указывает на эту интимную зону контроля.

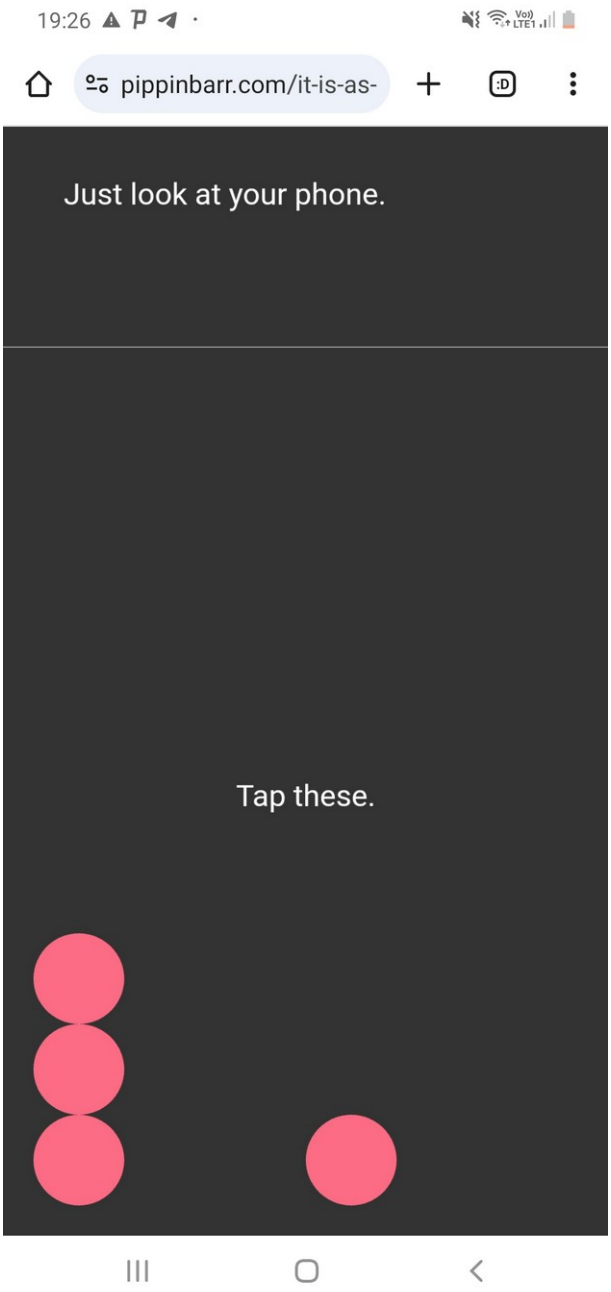


Рисунок 4. It Is as If You Were on Your Phone

Figure 4. It Is as If You Were on Your Phone

Рассматривая жест как основу кино и политики, Дж. Агамбен называет его средством без цели.

> Ничто не мешает правильному пониманию жеста так сильно, как представление о сфере средств, направленных на цели (например, о ходьбе как о средстве для перемещения тела из пункта A в пункт B), и об отличной от нее и занимающей более высокое положение сфере жеста как движения, чья цель содержится в нем самом (например, о танце как об эстетическом измерении). Цель

> без средств равным образом чужда опосредованию, обладающему смыслом только ввиду цели. Если танец — это жест, то только потому, что он несет в себе и выставляет напоказ опосредующий характер движений тела. Жест — это выставка опосредования, перевод средства как такового в поле зрения. Он заставляет проявиться бытие-в-среднем человека и тем самым открывает перед ним этическое измерение (Агамбен, 2015, с. 64).

По мысли Дж. Агамбена, к концу XIX века произошло раз-учреждение телесных практик и «буржуазия окончательно утратила свои жесты» (2015, с. 55). На эту трансформацию в конце XIX века обратил внимание невролог Жиль де ля Туретт, именем которого назван знаменитый синдром. Туретт описал мучительные, конвульсивные, судорожные состояния утраты опыта тела и деградации жеста. Агамбен полагает, что кинематограф стал способом удержания и восстановления жеста. Можно предположить, что не только кино, но и другие медиа осуществляют захват и удержанием жеста. Основополагающая инфраструктура, диспозитив, схватывающий жест, практически у каждого человека время от времени лежит в ладони — это смартфон.

Игра *It Is as If You Were on Your Phone* переводит интимный, сокровенный опыт жестовой коммуникации, скрытый прежде всего от самого пользователя, в экстимную форму, выносит его наружу. При этом П. Барр указывает на то, что игра позволяет отдохнуть от настоящего использования смартфона, сделать вид перед другими людьми, что ты увлеченно исполняешь долг по созданию социальных связей и производству сырья для надзорного капитализма — поведенческого излишка. Но жесты в данном случае замкнуты сами на себя, это театр чистого опосредования и ничегонеделания.

Подобные попытки осмыслить жесты взаимодействия с медиа характерны и для других художественных проектов. Например, дизайнерское бюро Modem совместно с нидерландской художницей Санне ван ден Эльзен (Sanne van den Elzen) создали проект «Закодированные жесты» (Coded Gestures) на стыке хореографии, фотографии и технологий дополненной реальности. Серия фотографий и видео фокусирует внимание на жестах, в кадре только руки художницы. Они повторяют движения, которые совершают современные пользователи различных цифровых устройств: от тачпадов до шлемов виртуальной реальности. Свайп, щипок, нажатие — это лишь небольшая часть жестов, представленных в проекте. Авторы предлагают подумать о множестве других движений, которые могут быть имплементированы в мир расширенной реальности (extended reality). Проект вдохновлен разработкой Apple Vision Pro, предоставляющей пользователю возможность настроить виртуальное окружение под себя: «программные инструменты ARKit от Apple позволяют создавать пользовательские жесты для своих устройств» (Maughan, 2024). Примечательно, что при этом разработчики советуют опираться на привычные телесные схемы, чтобы не отвлекаться на управление (2024). Технологии пространственных вычислений (spatial computing) не просто делают интерфейсы еще более проницаемыми и растворяют их в среде, они снимают

с пользователя необходимость использовать интерфейс в принципе. В пределе устройства на основе пространственных вычислений оцифровывают повседневный телесный опыт пользователя в «естественной среде», они считывают движения тела и их интенсивность, направление, походку и другие параметры. Человеку больше не нужно обращаться к устройству, чтобы включиться во взаимодействие с машиной — она все сделает сама. Платой за полную интеграцию выступает такой же полный пакет данных пользователя. Можно больше не ограничиваться данными цифровых устройств для реконструкции жизненных практик и траекторий, можно в реальном времени фиксировать их. Цифровые устройства превращаются в универсального наблюдателя 24/7.

Всеохватному наблюдению способствует и развитие нейросетей. Современные модели не ограничиваются сферой языка или образа. Сегодня в фокусе обучения нейросетей видео, звуки и тела. Существует множество моделей, распознающих позы человека: OpenPose, MoveNet, DCPose, DensePose, AlphaPose и др. Плоскостные модели (planar) работают с 2D-изображениями, кинематические (kinematic) и объемные (volumetric) поддерживают обработку как 2D-, так и 3D-проекций. Кинетические модели фиксируют ключевые точки тела — по суставам — и предлагают на выходе упрощенный цифровой скелет человека. Такая технология активно используется в фитнес-приложениях, спортивных и танцевальных сервисах и даже в произведениях искусства. Так, серия хореографических скетчей *Body*, *Movement*, *Language* известного американского хореографа Билла Ти Джонса (совместно с Google Creative Lab) создана на основе модели машинного обучения PoseNet, которая распознает позы человека в реальном времени. При этом модель может работать через браузер, что делает доступ к телу пользователя максимально простым, быстрым и удобным.

По большей части интеграция подобных моделей в приложения и устройства все больше отчуждает человека от его тела, поскольку в связи с этим ослабевает ощущение собственности тела и безраздельного контроля над ним. Оно всегда находится в фокусе камеры, оно отсканировано, просчитано и занесено в базу данных со всеми микро-движениями, особенностями и соматическими привычками. Оцифровка тела делает его общедоступным (public), оно хранится в архивах, подобных публичному репозиторию на GitHub, открытому для любой модификации, перекодированию, вторжению. Однако отчуждение — это лишь один из эффектов. Наряду с нормирующими и контролирующими эффектами наблюдаются и совершенно несерьезные, ироничные, издевательские деконструкции пользовательских практик. Проекты, рассмотренные в этом разделе, например работы Пиппина Барра, помогают осуществить феноменологический сдвиг, занять по отношению к телу и интерфейсу дистанцию, чтобы наконец-то их заметить. Более радикальные вторжения в тело пользователя/геймера будут рассмотрены дальше.

Глитч-тела в компьютерных играх

Игра *Getting Over It with Bennett Foddy* (2017) включена в число экспонатов Музея современного искусства в Нью-Йорке (MoMA) под инвентарным номером 183.2021. В этой игре пользователь может управлять только руками персонажа, поскольку тот наполовину сидит в котле. В руках аватар держит скальный молоток, с помощью которого можно цепляться за поверхности и лезть вверх. Игроку нужно все время карабкаться выше: сначала по горной местности, затем по горам мусора (мебели, коробок, арматуры и др.) к звездам. Выбор направления, толчок, раскачивание героя — все это дается с большим трудом, т.к. управление намеренно сделано неудобным (не имеет значения, играете вы с помощью мыши, тачпада или геймпада). Для отдельных действий нет специальных кнопок, что значительно осложняет игровой процесс. Дополнительная сложность возникает, когда персонаж натыкается на динамичные объекты (стакан кофе или апельсин), которые легко сдвинуть с места и которые нарушают с трудом найденный ритм движения. Также сбивает настройки и наклон некоторых поверхностей. Неудачи игрока сопровождаются ироничными комментариями Беннетта Фодди — цитатами из мировой литературы и массовой культуры, в которых говорится о преодолении трудностей. Иногда неудача сопровождается тематически подходящей песней. Фодди издевается над игроком, ломая привычные схемы управления и наказывая за каждую мелочь. Сложность интерфейса становится инструментом по раз-учреждению игровой телесности: сложившиеся в других играх паттерны взаимодействия с интерфейсами выступают помехой, прежние геймер-тела только замедляют пользователя.

Подобные игры легко занести в рубрику мазокорных:

> ...сложность в мазокоре, всего лишь следствие, причем необязательное, того, что игра как бы заявляет о своем желании причинить страдания играющему. Выражаться это заявление может как на стилистическом уровне, так и посредством разнообразных коварных механик, не укладывающихся во всеобщие представления о том, что делает игру приятной. В каком-то смысле мазокор целиком построен на обмане ожиданий, ведь по умолчанию предполагается, что геймдизайнер стремится доставить геймеру удовольствие, а здесь он начинает действовать как злой гений (Скоморох, 2016, с. 378).

В проектах Фодди игровые тела распадаются на отдельные элементы и операции. Так, в довольно известной игре QWOP (2008) осложняется сама физика движения. Игрок управляет бегуном, которому надо преодолеть стометровку, но управлять нужно каждой частью тела атлета отдельно. Собственно, клавиши «Q», «W», «O», «P» отвечают за разные мышцы ног (мышцы бедер и икроножные мышцы). Распад движения на элементы приводит к тому, что аватар то и дело падает, заваливается вперед или назад, его ноги разъезжаются, торс наклоняется не в ту сторону — бег превращается в нелепое и комичное зрелище. В связи с такими проектами можно говорить

о глитч-телах, т.е. телах, которые вобрали в себя эстетику глитча, которые несут в себе импульс к распаду, некоей дезорганизации, ненормативности. Управление такими глитч-телами можно связать со вторым рождением игрового тела: опытный геймер не видит ничего сложного в схемах управления и различных контроллерах, но подобные игры остраняют этот опыт, позволяют игроку вновь пережить удовольствие от освоения элементарных операций управления, преодоления своей неуклюжести и неопытности. Благодаря таким экспериментам, инди-разработчики осуществляют взлом телесных схем, сложившихся в геймдизайне.

Впрочем, существует немало коммерчески успешных игр, эксплуатирующих те же приемы. Например, в игре *Octodad* (2010) надо управлять конечностями осьминога, который маскируется под человека, а в игре *Manual Samuel* (2016) надо управлять частями тела умершего персонажа по имени Сэм. Глитч-тела в этих играх не случайны — это основа геймплея, позволяющая расцветить довольно заурядные истории.

Мэдисон Шмальцер, исследовательница игр и глитч-художница, в своих работах обращается к проблеме игровой телесности, когда стандартные соматические схемы, субъективность и идентичность игрока, выстроенные на основе этих схем, перестают функционировать задуманным образом. Шмальцер вводит понятие джэнки-контроллеров (janky controllers) для анализа разрыва между вводом и выводом информации в игровом процессе. Это понятие описывает глючные, сбоящие, распадающиеся контроллеры. Шмальцер выделяет два типа «джэнка»: непреднамеренный (на примере игры *Animal Crossing: New Horizons* (2020) для Nintendo Switch) и сконструированный. Непреднамеренные сбои могут возникать на аппаратном, программном или сенсорном уровне. В последнем случае речь идет о зазоре между игровым процессом и нашим восприятием: далеко не всегда возможно с точностью предугадать движения аватара. При этом исследовательница различает «джэнки» и «глитчи»: первые возникают в работе аппаратов (в данном случае — контроллеров), вторые появляются вследствие ошибок в передаче информации (Шмальцер, 2020). Тем самым глитч выносится в сферу эстетического — а точнее, аудиовизуального — опыта, в то время как сбой («джэнк») остается на операциональном уровне игры. Хотя информационный глитч может быть основой глитч-мастерства, т.е. отточенной практики использования глитча в игровом процессе, что выводит его за границы чистой эстетики (Латыпова, 2016), понятие «джэнк» позволяет захватить и материальную сторону цифровой реальности. Его главный эффект — разрыв или «разъединение» (disconnect), предъявляющие реальность медиума. Описывая сбой в работе джойкона, М. Шмальцер пишет:

> Джэнки-джойстик означает, что ни контроллер, ни игровой персонаж не являются протезированными расширениями моего тела. Я больше не островитянин, который строит утопическое сообщество, сажая цветы и украшая свой пляж. Вместо этого я болезненно осознаю, что я тело, сидящее перед телеви-

> зором и безрезультатно шевелящее маленькими пластиковыми палочками (2020).

Среди сконструированных сбоев М. Шмальцер выделяет те, что исключают игрока из процесса игры, и те, что, наоборот, позволяют чувствовать сильную связь с игрой. Исследовательница рассматривает внутренний интерфейс игры — систему управления (controls), — который своей сложностью делает заметными играющие тела:

> Джэнк-управление может использоваться как средство для нарушения бесшовного потока информации, чтобы демонстрировать, что ни одно игровое тело никогда не работает так, как задумано, показывать, что стандартное игровое тело является условной исторической конструкцией, и создавать альтернативные субъективные позиции (2020).

Как мы видим, в данном случае речь идет не о сбоях в управлении аватаром, а о намеренно усложненном интерфейсе (в том числе и в игре QWOP Беннетта Фодди).

> Йеспер Юль и Марли Нортон (2009) различают сложные игры и сложные интерфейсы, то есть игры, бросающие вызов игрокам с помощью тактик и стратегий, которые они должны использовать, чтобы добиться успеха, и игры, бросающие вызов игрокам с помощью сложности ввода команд. Сложные интерфейсы, к которым обращаются Юль и Нортон, имеют некоторые сходства с созданными намеренно джэнк-элементами управления. Джэнк-элементы управления — это интерфейс, мешающий игроку и не дающий ему легко и без усилий управлять игровым миром (2020).

В игре GIRP (2011) Беннетта Фодди раз-учреждению подвергается тело скалолаза. В игре нужно забираться наверх по отвесной стене, в то время как аватар преследует поднимающаяся вода. Если игрок замешкается, аватар утонет. Сложность игры, однако, заключается не в скорости передвижения, а в том, что нужно использовать разные кнопки на клавиатуре, чтобы цепляться за скалы. Удерживая клавишу, удерживаешься на выступе. Беннетт Фодди вновь делает управление в игре максимально неудобным, что только повышает соревновательный дух и желание продержаться как можно дольше. У этой игры есть немало идейных близнецов. Так, годом ранее командой Team F была представлена игра *Waterfall Climber* (2010). В этой игре используется дополненная реальность: на стену на скалодроме проецируется интерфейс. Игроку нужно карабкаться наверх, уворачиваясь от летящих вниз виртуальных камней. Если по аватару (т.е. альпинисту) попадают камни, его здоровье уменьшается, а уровень воды начинает пребывать быстрее. В 2016 году появился аналогичный проект — *The Augmented Climbing Wall* (2016). Здесь также на стенку скалодрома проецируется изображение интерфейсов, что делает тренировку по скалолазанию более интерактивной. В конечном счете проект Беннетта Фодди предлагает тот же опыт, но упакованный в формат интерфейса, т.е. его эксперимент протекает исключительно с цифровым телом.

В обычной ситуации «игрок может думать телом, потому что работу сознания за него незаметно выполняет машина» (Скоморох, 2020, с. 169), т. е. она отвечает за автоматизм выполнения операций, избавляя игрока от избыточных когнитивных усилий. Однако Беннетт Фодди (и некоторые другие дизайнеры) в своих проектах разрушает этот автоматизм и возвращает игру к состоянию неопределенности. Сбои, предъявляющие нехватку тела, помогают расколдовать закодированный жест, освободить его и получить удовольствие от геймплея как в первый раз при знакомстве с играми.

Пересборка тела геймера

Игровые компании разрабатывают стандартизированные протоколы тел и универсальные схемы управления для привлечения большей аудитории. При этом параллельно существует фестивальная культура, которая взламывает привычные соматические схемы. События вроде Amaze, Now Play This и IndieCade предоставляют разработчикам платформы для демонстрации и апробации проектов, на которых они экспериментируют с интерфейсами и игровым управлением. Правда, в основном речь идет о цифровых проектах. Модификации физических контроллеров энтузиасты и инженеры показывают на фестивале alt.ctrl.GDC, который проходит ежегодно с 2014 года. Подробный анализ проектов с 2014 по 2023 год включительно был представлен авторами ранее (Ленкевич, Латыпова, 2024), в этом разделе мы бы хотели продолжить рассмотрение экспериментальных проектов и проследить изменения, которые произошли за последние два года. Суммарно за 2024 и 2025 годы финалистами фестиваля стали 39 проектов (краткое описание проектов и контроллеров можно найти в таблицах 1 и 2). Ниже мы предлагаем ряд рубрик, которые помогают систематизировать материал и отражают основные направления пересборки тела геймера.

Игры с масштабом: игровые экосистемы и панели управления

В первую очередь стоит отметить, что большая часть проектов связана с системным и комплексным дизайном игровых сред, т.е. разработчики не ограничиваются экспериментами с единичными контроллерами, а создают целую игровую экосистему. Это могут быть нарративно нагруженные сцены, в декорациях которых разворачивается игра, например *Chú Mó* (2024), *Weirdows'98* (2024), *Miniature Nightmares* (2024) и др. Или сложные инженерные панели, через которые осуществляется управление, как в *Runaway Robbers* (2024) или *Gemzy Frenzy* (2025). В *ChromaCorp* (2025) игрокам предстоит поработать на корпорацию, регулирующую отображение цветов в мире. Для игры создан офис с различными контроллерами (кнопками, шлангами, мониторами). Для выполнения заданий игрокам нужно кооперироваться, в том числе искать решения для внештатных ситуаций. Проект выполнен в ретрофутуристичной эстетике.

В подобного рода играх недостаточно овладеть одним контроллером, необходимо освоить сразу несколько. Так, *The Shower Must Go On* (2025) помещает игрока в душевую кабину, оснащенную множеством контроллеров: ручки душевой, диспенсеры, шланги, газовый ключ. Чтобы преуспеть в игре, нужно совершать сразу несколько разноплановых действий, в частности, зажимать трубу газовым ключом, пользоваться диспенсерами и не забывать смотреть на экран, где цифровые приборы показывают уровень давления и другую важную информацию. Игра наказывает за промедление либо струей воды из душа, либо (безопасной) струей пара из трубы. Она требует отточенности движений, ловкости и позитивного настроя.

В *Badger Badger Badger* (2025) игрок перемещается по офису, постоянно прикладывая пропуск к аналоговой панели управления с кнопками. Игра в ироничной форме обыгрывает корпоративную культуру, связанную с выполнением рутинных рабочих задач, а также проблемы доступа и идентификации, характерные для обществ контроля.

Экосистемы интерфейсов создают уникальный игровой опыт, а также активно сопротивляются масштабированию и дальнейшему внедрению в игровую индустрию. Подобные проекты можно единоразово создать для фестиваля, но запустить в массовое производство вряд ли получится.

Бытовые предметы как контроллеры

Тенденция к созданию полноценных экосистем интерфейсов не отменяет традиционное конструирование контроллеров «из подручных средств». Так, вафельница, мультиварка, бокал бренди или шуруповерт в руках инженеров превращаются в игровые контроллеры в *Competitive Waffle Game* (2024), *Cooked Intel* (2025), *Boss, Blinds, Brandy* (2024) и *Sky Ladder Repair* (2024) соответственно. Йохан Бломберг, рассматривая контроллеры с точки зрения семиотического анализа, выделяет три основания для установления связи между игрой и контроллером: 1) сходство (resemblance), 2) смежность (contiguity) и 3) конвенциональность (conventionality). Связь, базирующая на сходстве, возникает, когда устройство ввода имитирует внутриигровой объект, например контроллер-гитара для *Guitar Hero* (2005). Отношение по смежности появляется, когда контроллер буквально не выглядит как игровой объект, но тем не менее игрок им пользуется, как если бы это был он. Например, пульт Wii не выглядит как меч, но игрок держит его как меч в *The Legend of Zelda: Skyward Sword* (2011). Конвенциональный характер связи формируется при использовании универсальных устройств. В частности, кнопка «A» на геймпаде часто отвечает за прыжок, хотя никто не мешает разработчикам подвешивать на нее другие действия. Устоявшееся назначение обеспечивается за счет привычки, конвенции, символического отношения (Бломберг, 2018). Похоже, что Бломберг берет за основу теорию ассоциации идей Дэвида Юма и перетолковывает ее в семиотическом ключе. Отношение сходства отсылает к иконичности (буквальное воспроизведение), смежность — к индексности

(работа со знаками), а конвенциональность (привычка как основание для установления причинно-следственной связи) — к символичности (работа с произвольными символами).

По большей части проекты, перекодирующие предметы быта в контроллеры, работают на основе сходства их повседневных функций и действий в игре. Разработчики стремятся к подобию между контроллерами и цифровыми объектами, отношений смежности или конвенциональности им недостаточно. См., например: *BARC* (2024), *Grapple Fisher DX* (2024), *I'll Meet You In The Rain* (2025), *Kneedle Drop: An Into The Woolderness Game* (2025), *RICE!!* (2025) и др. В ряде проектов создается эффект «жуткого» (Фрейд), поскольку перекодировка происходит не в развлекательном или ироничном ключе, а с ориентацией на хоррор-эстетику. Так, плюшевый мишка в *Puppet Master* (2024) из милой домашней игрушки превращается в инструмент пытки цифрового аватара. A OWSU1! (2025) предлагает поиграть «в ножечки» с собственной рукой (нож в игре пластиковый).

Ностальгия по старым медиа

Установка на «аналоговую ностальгию», выявленная в проектах 2014-2023 годов (Ленкевич, Латыпова, 2024), сохраняется и в проектах 2024-2025 годов. Геймдизайнеров все еще привлекает возможность поработать с устройствами доцифровой эпохи. Обращение к аналоговым технологиям обнаруживается в *Channel: Death* (2024), *TerrorTV* (2024), *Weirdows'98* (2024). В *Breaking News* (2025) игрокам предлагают погрузиться в детально проработанный предметный мир аналоговых медиа. Детективная история требует от игроков взаимодействия с традиционной техникой (проводной телефон, аудиомагнитофон, фотоаппарат, телевизор), выполненной из пластика. То есть техника выглядит как аналоговая, но на самом деле работает на основе электронных технологий. Более того, программа включает поддержку искусственного интеллекта, что позволяет генерировать в режиме реального времени диалоги с неигровыми персонажами. В проекте мы сталкиваемся с симуляцией медийного опыта: игрока словно помещают в большой кукольный дом, где вместо кукол и мебели он обнаруживает реплики старой техники. Техническое воспроизведение фотоаппарата, телевизора и телефона, т.е. умножение количества посредников, создает эффект гипермедиации. В некотором смысле *Breaking News* превращается в платформу для ремедиации, поскольку он вбирает в себя опыт предыдущих медиа (Bolter & Grusin, 2000).

Различные виды кресел

Жизнь современного городского жителя по большей части проходит в сидячем положении: за рулем автомобиля, за монитором компьютера в офисе, за ноутбуком дома, за столиком в кафе при встрече с друзьями. Философы давно обратили внимание на феномен «седирования» и описали его эффекты:

> К концу XX века П. Слотердайк и Д. Кампер открывают современную форму насилия, называя ее «седированием». Смысл ее в том, что сегодня самой распространенной формой насилия является принуждение человека сидеть спокойно (Савчук, 2012, с. 109).

Некоторые проекты фестиваля иронично обыгрывают этот эффект современности. В соревновательной гонке *Clench The Stench* (2025) игроку нужно непрестанно ерзать на офисном стуле. А в *996 Tech* (2024) роль «стула» выполняет унитаз с датчиками. *Get Off My Lawn!* (2024) в качестве одного из контроллеров использует кресло-качалку, а в *Chairdevil* (2024) игроку предлагают сидеть в инвалидном кресле. В игре участвуют только руки игрока, который со всей силы крутит колеса. Этот, на первый взгляд, развлекательный проект дает возможность почувствовать на себе те физические ограничения, которые испытывают люди, не имеющие возможности пользоваться ногами.

Инклюзивные и терапевтические контроллеры

Внимание к протезирующим технологиям со стороны энтузиастов продиктовано не только желанием расширить технические возможности контроллеров, но и расширить игровой опыт для тех, кто не может использовать контроллеры, созданные для массовой аудитории. *Limbitless Redline* (2024) и *Limbitless Journey* (2025) — инклюзивные проекты, которые с помощью датчиков электромиографии и айтрекинга помогают играть в игры тем, кто не может полноценно управлять собственным телом. В *Limbitless Journey* для прохождения игры достаточно смотреть на нужные графические элементы интерфейса. В этих проектах датчики передают электрические импульсы, освобождая игрока от необходимости совершать привычные движения руками. Несмотря на большой потенциал, электричество как часть игровой механики редко используется в экспериментальных контроллерах в рамках фестиваля alt.ctrl.GDC, хотя имеет давнее применение в индустрии игровых автоматов (Parisi, 2013). Разработчики игр на фестивале обращаются к менее радикальным терапевтическим идеям. *Wind Will Tell* (2025) предполагает медленные практики управления: игрок медитативно водит металлическим или деревянным шариком по небольшой емкости с песком и перемещается в игре по поверхности шара в различных декорациях, например можно долго курсировать по поверхности белого одуванчика.

Силовые тестеры и аркадные игровые автоматы

Классический для любого зала аркадных автоматов тип машин — силовые тестеры — также представлен на фестивале. В проекте *Jet Cola* (2024) игрок трясет контроллер в виде бутылки «Кока-колы», чтобы зарядить и запустить цифровую бутылку «Кока-колы» в космос в качестве ракеты. Игра выполнена в ретростилистике и отсылает ко временам Холодной войны и космического противостояния СССР и США. В *Kick & Loud* (2025) игрокам нужно совершать разбег по платформе и со всей силы бить ногой по специальной панели, чтобы

выполнять игровые задания. Кроме того, для некоторых уровней нужно громко кричать в микрофон. Разработчики *Gemzy Frenzy* (2025) сделали полноценный аркадный автомат с элементами управления (веревкой, вентилем и штекерами), также требующими физического усилия. Игрокам предстоит вытаскивать аватаров из цифровой шахты и добывать кристаллы по ходу движения. Такое гармоничное сочетание нарратива, геймплея и материальных элементов управления создает незаметную, но чрезвычайно сильную физическую привязку к игре, о которой неоднократно писали исследователи погружения (см., например: Kirkpatrick, 2009). Шершавость и упругость веревки, ее напряжение при подъеме аватара дают игроку уникальный бесшовный эстетический опыт, который невозможно получить при игре на классических аркадных автоматах или универсальных геймпадах.

Маргинальные контроллеры

Сложность интерфейсов не всегда выступает помехой для развлечения. Медиафилософ Константин Очеретяный противопоставляет две тенденции в западноевропейской мысли. Картезианская революция перевела «логику фантазма с магического языка на технический» (Очеретяный, 2024, с. 64) и дала «систему метафор, в которых оказывалось возможным выстроить драму cogito — вплоть до распятия сознания в интерфейсе» (2024, с. 64). Напротив, де Сад:

> …увидел не воображаемую, а символическую изнанку этой драмы — создал теневую логику поведения для оптической машины, формы представления, воления, регулятивов по ту сторону монополии cogito — точнее, по ту сторону доступных cogito метафор, которые кажутся вызовом, провокацией и даже насилием, на деле являясь альтернативным ключом к интерфейсам: ведь катастрофы, чудовища, праздник — все это возвращает логику игры, осуществляя обратный картезианской революции процесс — переводя оптические технологии и дискурс cogito на язык фантазмов (2024, с. 64).

Получается, эксперимент с чувственностью, который затрагивает маргинальные темы, становится ответом на рационализаторскую логику, которая сопровождает современную игровую индустрию, стремящуюся к максимизации прибыли и минимизации усилий и вложений, сглаживанию углов и ориентации на широкую аудиторию. Карнавальный дух разрывает отлаженную работу машины желания. Так, в *How to Pet Your Cat* (2025) игрокам нужно похлопывать по гигантскому плюшевому заду кота, выступающему контроллером в игре. Можно играть в одиночку, а можно устроить соревнование. Хотя задумка проекта маргинальна, он выполнен в форме, которая далека от дискурса насилия или ненависти к животным. Наоборот, плюшевый интерфейс смягчает интенсивность действий и геймплейный напор игрока. В *996 Tech* игроки могут посоревноваться в гонке на унитазах. Контроллерами для каждого соревнующегося выступает унитаз, оснащенный датчиками и вантуз с кнопкой для управления аватаром на трассе. *Paco's Anatomy* (2025) предлагает игрокам покопаться во внутренностях вымышленного персонажа.

Подобные карнавальные проекты возвращают нас к фантазматическим истокам интерфейсов.

Нечеловеческая телесность и будущее альтернативных контроллеров

Хотя проекты, представленные на фестивале, разнообразны и разноплановы, можно найти и слепые зоны. Например, крайне мало команд экспериментируют с нечеловеческой телесностью. В основном в фокусе разработчиков находится человеческая телесность. Исключением выступил проект *Mosquito Escape* (2024), в котором игрок примеряет на себя роль комара, уворачивающегося от ловких ударов человека. Игрок надевает физические крылья, которые передают сигнал взмахов рук. Это позволяет летать в игре. Мы не можем понять, каково быть комаром или летучей мышью (Нагель), но можем примерить на себя эту роль с учетом нашей человеческой телесности. В геймдизайне встречаются похожие ходы. Например, в игре *I Am Bread* (2015) можно поиграть за ломтик хлеба, преодолевающий препятствия на своем пути, в *Goat Simulator* (2014) — за неугомонного козла, исследующего игровой мир, а в *Untitled Goose Game* (2019) — за проказливого гуся, докучающего жителям деревни. Альтернативные контроллеры обладают мощным потенциалом по исследованию нечеловеческой телесности и, возможно, в будущем разработчики будут чаще обращаться к подобным экспериментам.

Table 1. Roster of finalists at alt.ctrl.GDC 2024

Таблица 1. Список финалистов фестиваля alt.ctr.GDC 2024 года

Название проекта	**Контроллер**	**Описание проекта**
996 Tech	Унитаз, вантуз	Соревновательная игра: гонки на унитазах. Игроки садятся на контроллер-унитаз и управляют движением на экране через контроллер-вантуз.
BARC	Сканер штрихкодов	В игре двигается кассовая лента с продуктами, которые нужно сканировать, как это делает кассир в магазине.
Bib Goes Home Lowtek Light book	Геймпад	Игра рассказывает историю Биба (Bib), который перемещается по уровням, представленным в аналоговом формате бумажной книги с объемными элементами. Аватар и игровые персонажи проецируются на страницы книги, игрок управляет героем с помощью геймпада.
Boss, Blinds, Brandy	Бокал, жалюзи	Файтинг. Игроки держат бокал и, чтобы повысить силу удара, повторяют круговое движение бокалом бренди (как если бы они взбалтывали напиток перед употреблением), удар по противнику происходит за счет «подглядывания» через жалюзи (резкое раздвижение секций).

Chairdevil	Инвалидное кресло-коляска	Гонка для одного игрока. Игрок садится в инвалидное кресло и для перемещения в игре должен крутить колеса кресла. Скорость тем выше, чем быстрее игрок крутит колеса.
Channel: Death	Пульт от телевизора	Игра-инсталляция, выполненная в жанре квеста в комнате. Игрокам нужно решить головоломки, чтобы спастись от убийцы. Действие происходит на экранах нескольких старых телевизоров, управляют игроки пультом, а также используют бумагу и ручку для решения загадок.
Chú Mó	Аналоговые предметы	Игра-инсталляция, посвященная ритуалам экзорцизма в Китае. В игре множество интерактивных объектов, которые выступают контроллерами (книга, барабанные палочки и др.).
Competitive Waffle Game	Вафельница, тостер, пластиковая бутылка	Соревновательная игра, в которой контроллерами выступают вафельницы. Игрокам нужно выполнять инструкции на экране, связанные с кухонной утварью, в частности, нужно открывать и закрывать вафельницу настолько быстро, насколько это возможно, чтобы победить в игре. Дополнительными контроллерами выступают тостер и пластиковая бутылка.
Get Off My Lawn!	Кресло-качалка, пластиковый пистолет	Игроку предстоит прогонять детей с газона своего виртуального дома с помощью шланга для воды. Игрок сидит в кресле-качалке (покачивания учитываются в игре), в руках держит водный пистолет-имитацию шланга с кнопкой для запуска воды на экране.
Grapple Fisher DX	Удочка	Игрок перемещается в игре по уровням с помощью контроллера-удочки, оборудованной несколькими кнопками и лебедкой для имитации подтягивания лески.
Jet Cola	Бутылка «Кока-колы»	Игровой автомат (силовой тестер). Игрок трясет контроллер-бутылку, тем самым «заряжая» для полета виртуальную ракету (также в виде бутылки «Кока-колы»). Ракета на экране летит на расстояние, которое зависит от того, насколько сильно игрок смог потрясти бутылку. Игра выполнена в ретростилистике.
Limbitless Redline	Повязка с датчиками электромиографии	Гонка на мотоцикле, в которой управление происходит через наручную повязку с датчиками электромиографии (ЭМГ), которая располагается выше локтя. Движение аватара происходит за счет активности мышц. Игра помогает детям адаптироваться к ручному протезу и учит им пользоваться.

Miniature Nightmares	Кнопки	Игра-инсталляция в форме кукольного домика-избушки с интерактивными объектами внутри, в частности, кнопками, с которыми взаимодействует игрок, перемещающий фигурку-аватар по дому.
Mosquito Escape	Крылья	Игрок играет за комара, который летает по дому и уворачивается от ударов людей, стремящихся его прихлопнуть. Игроку необходимо махать крыльями, закрепленными на руках, чтобы управлять полетом комара.
Puppet Master	Плюшевый медведь	Игрок играет за фокусника, способного управлять людьми через марионетку в виде плюшевого медведя. Задача игрока — заставить страдать аватара-зрителя, который освистал фокусника в начале игры. Медведь оснащен четырьмя стиками на лапах.
Runaway Robbers	Панель управления	Игрок помогает грабителям скрыться от полиции, управляя светофорами на большой панели, которая отражает трафик в игровом городе в реальном времени.
Sky Ladder Repair	Лестница, шуруповерт	В игре необходимо взбираться по лестнице, которая периодически ломается. Игроку нужно чинить лестницу по ходу движения, второй игрок в это время управляет мини-лестницей, помогая аватару удерживать равновесие.
TerrorTV	Лицо, речь	Игра предлагает игроку стать ведущим телешоу. На экране транслируются темы, на которые игроку необходимо высказываться, и эмоции, которые при этом необходимо выражать. Игрок сидит за зеленым столом и на зеленом фоне, на второй экран (для зрителей) транслируется изображение игрока, фон телестудии и другие эффекты. Игра следит, насколько хорошо игрок выполняет инструкции.
Weirdows'98	Системный блок	Игра-квест, где контроллером помимо мыши и клавиатуры становится весь компьютер. Чтобы продвигаться по игре, необходимо нажимать на кнопки на системном блоке, открывать и задвигать его составные части.

Table 2. Roster of finalists at alt.ctrl.GDC 2025

Таблица 2. Список финалистов фестиваля alt.ctr.GDC 2025 года

Название проекта	Контроллер	Описание проекта
Back Off Me Booty	Качели-балансир	Кооперативная игра, действие которой происходит на пиратском корабле. Двум игрокам нужно найти баланс, качаясь на качели, чтобы запускать ядра с корабля.
Badger Badger Badger	Бейджик	Игра-рефлексия про корпоративную культуру и офис. Перемещение в игре осуществляется с помощью бейджика, который нужно прикладывать к кнопкам на самодельной панели управления, созданной специально для этой игры.
Breaking News	Набор аналоговой техники, выполненной из пластика	Детективная игра, в которой игрок собирает улики и доказательства, используя различные аналоговые медиа (телефон, проигрыватель аудиокассет, телевизор, фотоаппарат). Все технические объекты выполнены из пластика и имитируют традиционную технику, хотя работают на основе электронных технологий. В проекте используется ИИ для генерации реплик.
ChromaCorp	Панель управления	Кооперативная игра в ретрофутуристическом стиле. Игроки — работники корпорации, отвечающей за управление цветами в мире. Им нужно справляться с внештатными ситуациями и выполнять корпоративные инструкции. В игре присутствует сразу несколько панелей управления с кнопками, джойстиком, шлангами.
Clench The Stench	Офисный стул	Гонки на офисных стульях. В игре могут принимать участие до четырех игроков. Управление аватарами на экране осуществляется за счет интенсивного движения на офисном стуле.
Cooked Intel	Мультиварка	Внутри мультиварки располагается экран, на котором разворачивается действие игры. Игрок склоняется над мультиваркой и управляет игровым процессом через кнопки на поверхности прибора.
Dance Of The Sky Carver	Картонный меч	Действие игры происходит в небе: игроку нужно маневрировать в облаках, используя миниатюрный картонный контроллер, выполненный в форме меча. Сигналы от движения руки передаются в игру посредством панели, также сделанной из картона.
Gemzy Frenzy	Панель аркадного автомат	Небольшой аркадный автомат для соревновательной игры на двоих. Задача игрока — поднять аватар из шахты и при этом собрать кристаллы. Управление: кнопки, веревка,

		за которую нужно тянуть, чтобы вытащить аватар из пещеры, штекеры и вентили.
How to Pet Your Cat	Плюшевый зад кота	Игра предлагает гладить и шлепать плюшевый зад кота (на экране отображается цифровой кот, который эмоционально реагирует на действия игрока). Игра предполагает как одиночный, так и соревновательный режимы.
I'll Meet You In The Rain	Зонтик и стеклянная банка	Игра на двоих, в которой одному игроку нужно уворачиваться от падающих звезд на экране с помощью настоящего зонтика, а другому игроку нужно собирать звезды с помощью стеклянной банки-контроллера. Каждый игрок видит происходящее на своем экране.
Kick & Loud	Силовая панель, микрофон	Силовой тестер со звуковыми элементами управления. Игрок набирает силу удара, со всей возможной силой топая поочередно обеими ногами по специальной платформе, затем пинает специальную панельку для удара. В игре также предполагается управление громким звуком, для этого используется микрофон, подключенный к автомату.
Kneedle Drop: An Into The Woolderness Game	Спицы для вязания	На экране демонстрируются действия, которые игроку нужно выполнить с аналоговыми спицами для вязания, например скрестить их или нажать на кнопку. Для успешной игры нужно безошибочно повторять действия за программой.
Limbitless Journey	Датчики электромиографии, айтрекер	Инклюзивная игра, управление в которой осуществляется только с помощью глаз. К голове игрока подсоединяются электроды, камера следит за движением глаз по элементам графического интерфейса.
OWSU1!	Нож	Вариация игры с ножом. Игроку нужно перемещать контроллер в виде пластикового ножа между пальцами и зарабатывать очки в игре, при этом стоит избегать попадания по пальцам.
Paco's Anatomy	Внутренности игрушки-манекена	Игра проходит внутри игрушки-манекена — вымышленного существа по имени Paco. Экран с заданиями находится в пасти существа, управлять происходящим необходимо с помощью внутренних органов (сердца, легких, мозга). Игрок просовывает руку в тело существа и решает головоломки, взаимодействуя с органами.
RICE!!	Тарелка, деревянные палочки	Игрок манипулирует палочками для еды и крутит тарелку, чтобы накормить рисом персонажей игры: двух человек и собаку.
Sashimi Slayer	Катана в ножнах	Игрок использует катану-контроллер для прохождения игры. Катана оснащена

		несколькими дополнительными кнопками, расположенными на ножнах. Также игровым действием становится жест, имитирующий частичное обнажение катаны. В игре считывается резкость выполнения этого жеста.
The Lawn	Машинка для печати чеков (предположительно)	Суть игры не определена.
The Shower Must Go On	Сантехника	Игра проходит в душевой кабине, которая оборудована экраном и рядом контроллеров: газовый ключ, сантехнические ручки в душевой, диспенсеры. Игроку нужно выполнять инструкции на экране, чтобы починить кабину. При неуспешном выполнении операций игрока может облить вода из душа или обдать безопасным паром из труб.
Wind Will Tell	Песочница, два шара	Терапевтическая игра, которая позволяет перемещаться по поверхности цифрового шара в различных контекстах, например по поверхности одуванчика. Движение в игре привязано к движению ладони по песку с помощью одного из двух шариков: небольшого металлического или деревянного.

Выводы. Взлом тела геймера

Разучреждение тела геймера может быть забавным развлечением или настоящим вызовом для разработчиков, которые стремятся преодолеть границы устоявшихся соматических схем в игровой индустрии. Исследователь игровой телесности Брендан Кио сравнивает геймера с хакером, указывая на связь между двумя этими культурами (Keogh, 2018, p. 214). Создатели первых игр (они же зачастую первые хакеры) хотели расширить утилитарное применение компьютера и программ. Как отмечает Кио:

> Культура хакеров занимает в истории компьютеров положение, которое одновременно является центральным и маргинальным, поскольку хакеры не только ответственны за многие достижения в области компьютерной науки, но и находятся в противоречии с инженерным мышлением поколения их профессоров, которые рассматривали компьютеры как просто инструменты, направленные на достижение определенных целей (2018, p. 217).

Тем самым создатели первых игр взламывали рутинные практики и предлагали взглянуть на цифровой мир иначе. Так же и современные разработчики, художники и инженеры пытаются выйти за рамки существующих в игровой индустрии конвенций и пересмотреть привычные способы управления в играх. Согласно классической идее Роже Кайуа, все многообразие игр

можно разместить между двумя полюсами — paidia и ludus. Paidia — полюс свободы, шалости, веселья; ludus — полюс порядка, организации, дисциплины (Кайуа, 2007). В самом общем виде ludus и paidia соотносятся с game и play, структурированной игрой и свободной игровой деятельностью. Можно сказать, что в современном геймдизайне ставка сделана на game (и геймификацию), в то время как создатели новых контроллеров, художники и инженеры-экспериментаторы разучреждают эти игровые структуры, разгеймифицируют игры, чтобы высвободить paidia/play и вернуть нас в экстатическое состояние траты и удовольствия от обретения собственной суверенности в веселой импровизации, в состояние свободной игры воображения и рассудка, чудачеств, экспериментов с игровой телесностью.

Подобный подход в геймдизайне можно назвать «хаптивизмом» (сочетание «хаптического опыта» и «хактивизма»). С одной стороны, рассмотренные в статье проекты подрывают представление о границах тела геймера, с другой — предлагают новые способы вовлечения в игровой процесс. Хаптивизм — подход, в рамках которого разработчики и художники критикуют существующие соматические схемы в компьютерных играх и изобретают новые игровые конвенции, способные удивить даже искушенного игрока, уставшего от предсказуемости ААА-проектов. Хаптивизм перекликается с практиками критического геймдизайна, который в свою очередь делится на рефлексивный, спекулятивный и неоднозначный (ambiguous) геймдизайн (Marcotte, 2018). Все эти подходы противопоставляются дизайну аффирмативному, то есть тому, что поддерживает конвенциональные игровые механики и способы управления в играх. Однако такое противопоставление не статично — одна и та же механика может быть новаторской сегодня и вполне конвенциональной завтра:

> Эти две категории, критический дизайн и аффирмативное проектирование, образуют спектр, цели и указатели которого постоянно движутся по мере изменения статус-кво дизайна. То, что было критическим сегодня, завтра может быть прочитано как аффирмативное (2018).

Хотя практики взлома телесных схем в игровой форме далеко не всегда становятся популярными, не часто массово воспроизводятся и получают широкое признание, тем не менее они помогают пересмотреть подходы к конструированию телесности геймера в условиях надзорного капитализма и стандартизации интерфейсов. Подобные игры, равно как и художественные эксперименты с опытом пользователя современных медиа, позволяют заметить тело, его границы и возможности. Инженеры, энтузиасты, критически настроенные геймдизайнеры переизобретают тело в игре, экспериментируя с интерфейсами и контроллерами. Деконструкция тела геймера и пересборка интерфейсов — метаигровое развлечение, в котором обнаруживаются контуры будущей игровой реальности.

Финансирование

Исследование выполнено при финансовой поддержке Российского научного фонда (РНФ) в рамках научного проекта № 23-78-10046 «Интерфейс как среда жизни: факторы интеграции», реализуемого в СПбГУ.

The research was supported by the Russian Scientific Foundation (RSF), project 23-78-10046 “Interface as a Life Environment: Factors of Integration”, St. Petersburg University.

Людография | Ludography

Animal Crossing: New Horizons (2020)

Breakout (1976)

Cuphead (2017)

Dark Souls (2011)

Doom (1993)

Getting Over It with Bennett Foddy (2017)

GIRP (2011)

Goat Simulator (2014)

Guitar Hero (2005)

I Am Bread (2015)

It Is as If You Were Doing Paperwork (2022)

It Is as If You Were Doing Work (2017)

It Is as If You Were Making Love (2018)

It Is as If You Were on Your Phone (2025)

It Is as If You Were Playing Chess (2016)

Manual Samuel (2016)

Octodad (2010)

Papers, Please! (2013)

Pokémon Go (2016)

QWOP (2008)

The Augmented Climbing Wall (2016)

The Legend of Zelda: Skyward Sword (2011)

Untitled Goose Game (2019)

Waterfall Climber (2010)

Список литературы

Barr, P. (2023). *The Stuff Games Are Made Of*. The MIT Press. https://doi.org/10.7551/mitpress/14495.001.0001

Blomberg, J. (2018). The Semiotics of the Game Controller. *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*, 18(2). https://gamestudies.org/1802/articles/blomberg

Bolter, J. D., & Grusin, R. (2000). *Remediation: Understanding New Media*. The MIT Press.

Chun, W. H. K. (2005). On Software, or the Persistence of Visual Knowledge. *Grey Room*, 18, 26–51. https://doi.org/10.1162/1526381043320741

Galloway, A. (2012). *The Interface Effect*. Polity.

Keogh, B. (2018). *A Play of Bodies: How We Perceive Videogames*. The MIT Press. https://doi.org/10.7551/mitpress/10963.001.0001

Kirkpatrick, G. (2009). Controller, Hand, Screen: Aesthetic Form in the Computer Game. *Games and Culture*, 4(2), 127–143. https://doi.org/10.1177/1555412008325484

Marcotte, J. (2018). Queering Control(lers) Through Reflective Game Design Practices. *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*, 18(3). https://gamestudies.org/1803/articles/marcotte

Maughan, P. (2024). *Coded Gestures*. Coded Gestures. https://modemworks.com/research/coded-gestures/

Parisi, D. (2013). Shocking Grasps: An Archaeology of Electrotactile Game Mechanics. *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*, 13(2). https://gamestudies.org/1302/articles/parisi

Schmalzer, M. D. (2020). Janky Controls and Embodied Play: Disrupting the Cybernetic Gameplay Circuit. *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*, 20(3). https://www.gamestudies.org/2003/articles/schmalzer

Агамбен, Дж. (2015). Заметки о жесте. В *Средства без цели. Заметки о политике* (сс. 55–66). Гилея.

Алиев, Р. Т. (2024). За гранью юзабилити: Критический анализ исследований интерфейса. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 6(2), 223–259. https://doi.org/10.46539/gmd.v6i2.493

Грэбер, Д. (2020). *Бредовая работа. Трактат о распространении бессмысленного труда*. Ad Marginem.

Делез, Ж. (2004). Post scriptum к обществам контроля. В *Переговоры* (сс. 226–233). Наука.

Зубофф, Ш. (2022). *Эпоха надзорного капитализма*. Издательство Института Гайдара.

Кайуа, Р. (2007). *Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры*. ОГИ.

Латыпова, А. Р. (2016). Конверсия ошибки: Глитч-арт в компьютерных играх. В *Медиафилософия XII. Игра или реальность?* (сс. 263–280). Фонд развития конфликтологии.

Ленкевич, А. С., & Латыпова, А. Р. (2024). Интерфейс как жало в плоть. Игровые контроллеры и радикальный инжиниринг тела. *Логос*, 34(6), 157–178. https://doi.org/10.17323/0869-5377-2024-6-157-176

Ловинк, Г. (2019). *Критическая теория интернета*. Ad Marginem.

Муждаба, А. Д. (2019). Попробуйте повернуться: К генеалогии игровой перспективы от первого лица. *Новое литературное обозрение*, 4, 200–214.

Очеретяный, К. А. (2024). Маркиз де Сад—Изобретатель интерфейса. *Логос*, 34(6), 46–64. https://doi.org/10.17323/0869-5377-2024-6-47-64

Погребняк, А. А. (2024). Рассеянность vs неуютность: О цифровой бездомности в связи с концепцией Шошаны Зубофф. *Логос*, 34(6), 235–254. https://doi.org/10.17323/0869-5377-2024-6-235-254

Савчук, В. В. (2014). *Медиафилософия. Приступ реальности*. РХГА.

Скоморох, М. М. (2016). Мазокор: Наследие Сада и Мазоха в компьютерных играх. В *Медиафилософия XII. Игра или реальность?* (сс. 371–392). Фонд развития конфликтологии.

Скоморох, М. М. (2020). Алгоритмическая эстетика: If-образ как форма сопротивления исчислимости кода. В *Критика цифрового разума* (сс. 160–181). Академия исследования культуры.

Фуко, М. (1999). *Надзирать и наказывать. Рождение тюрьмы*. Ad Marginem.

References

Agamben, G. (2015). Notes on Gesture. In *Means without ends. Notes on politics* (pp. 55–66). Gileya. (In Russian).

Aliev, R. T. (2024). Beyond Usability: A Critical Analysis of Interface Research. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 6(2), 223–259. https://doi.org/10.46539/gmd.v6i2.493 (In Russian).

Barr, P. (2023). *The Stuff Games Are Made Of*. The MIT Press. https://doi.org/10.7551/mitpress/14495.001.0001

Blomberg, J. (2018). The Semiotics of the Game Controller. *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*, 18(2). https://gamestudies.org/1802/articles/blomberg

Bolter, J. D., & Grusin, R. (2000). *Remediation: Understanding New Media*. The MIT Press.

Caillois, R. (2007). *Man, Play and Games*. OGI. (In Russian).

Chun, W. H. K. (2005). On Software, or the Persistence of Visual Knowledge. *Grey Room*, 18, 26–51. https://doi.org/10.1162/1526381043320741

Deleuze, G. (2004). Post Scriptum to Societies of Control. In *Negotiations* (pp. 226–233). Nauka. (In Russian).

Foucault, M. (1999). *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*. Ad Marginem. (In Russian).

Galloway, A. (2012). *The Interface Effect*. Polity.

Graeber, D. (2020). *Bullshit Jobs: A Theory*. Ad Marginem. (In Russian).

Keogh, B. (2018). *A Play of Bodies: How We Perceive Videogames*. The MIT Press. https://doi.org/10.7551/mitpress/10963.001.0001

Kirkpatrick, G. (2009). Controller, Hand, Screen: Aesthetic Form in the Computer Game. *Games and Culture*, 4(2), 127–143. https://doi.org/10.1177/1555412008325484

Latypova, A. R. (2016). Error Conversion: Glitch Art in Computer Games. In *Media Philosophy XII. Game or Reality?* (pp. 263–280). Fond razvitiya konfliktologii. (In Russian).

Lenkevich, A. S., & Latypova, A. R. (2024). Interface as a Thorn in the Flesh: Game Controllers and Radical Body Engineering. *Logod*, 34(6), 157–178. https://doi.org/10.17323/0869-5377-2024-6-157-176 (In Russian).

Lovink, G. (2019). A *Critical Theory of the Internet*. Ad Marginem. (In Russian).

Marcotte, J. (2018). Queering Control(lers) Through Reflective Game Design Practices. *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*, 18(3). https://gamestudies.org/1803/articles/marcotte

Maughan, P. (2024). *Coded Gestures*. Coded Gestures. https://modemworks.com/research/coded-gestures/

Muzhdaba, A. D. (2019). Try turning around: Toward a genealogy of first-person gaming perspectives. *New Literary Review*, 4, 200–214. (In Russian).

Ocheretyany, K. A. (2024). Marquis de Sade — the Inventor of the Interface. *Logos*, 34(6), 46–64. https://doi.org/10.17323/0869-5377-2024-6-47-64 (In Russian).

Parisi, D. (2013). Shocking Grasps: An Archaeology of Electrotactile Game Mechanics. *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*, 13(2). https://gamestudies.org/1302/articles/parisi

Pogrebnyak, A. A. (2024). Distraction vs Cosiness: On the Digital Homelessness in Relation to the Concept of Shoshana Zuboff. *Logos*, 34(6), 235–254. https://doi.org/10.17323/0869-5377-2024-6-235-254 (In Russian).

Savchuk, V. V. (2014). *Mediaphilosophy. The attack of reality*. RCHGA. (In Russian).

Schmalzer, M. D. (2020). Janky Controls and Embodied Play: Disrupting the Cybernetic Gameplay Circuit. *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*, 20(3). https://www.gamestudies.org/2003/articles/schmalzer

Skomorokh, M. M. (2016). Mazokor: The legacy of Sade and Mazoch in computer games. In *Media Philosophy XII. Game or Reality?* (pp. 371–392). Fond razvitiya konfliktologii. (In Russian).

Skomorokh, M. M. (2020).Algorithmic aesthetics: If-image as a form of resistance to code computability. In *A critique of the digital mind* (pp. 160–181). Akademiya issledovaniya kulturi. (In Russian).

Zuboff, Sh. (2022). *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*. Izdatelstvo Instituta Gaydara. (In Russian).

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 2 | ISSN: 2658-7734
Bodies and Affects | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i2.644

If We were Allowed to Visit: The Procrustean Interface and Media Trauma

Margarita M. Skomorokh

Laboratory for Computer Games Research. Saint Petersburg, Russia. Email: ijona[at]yandex.ru
ORCID https://orcid.org/0009-0009-3514-0111

Received: 9 March 2025 | Revised: 27 March 2025 | Accepted: 8 April 2025

Abstract

This study examines the game *If We Were Allowed To Visit*, which represents a radical experiment in the remediation of graphic poetry. The game evokes shock and resists full perception, encountering a certain limitation or *remediation block*. The aim of the study is to explain this phenomenon, refine existing ideas about the specifics of perception in digital art, and identify the social issues that the game's interface may potentially reflect upon. The analysis revealed that computers manipulate symbols and data far faster than the human brain and that imagination slows down when mediated by language. As a result, the perception of such digital interface where reading is embedded in the process of graphic generation exceeds our cognitive capacities. The case of *If We Were Allowed To Visit* is examined as a *Procrustean interface* — one of several types of *shock interfaces* (alongside *unconventional*, *broken*, and *incoherent* interfaces). An analysis of the Procrustean interface from the perspective of media archaeology and remediation mechanisms also suggests that it may serve as a means of pointing to the trauma we experience in the process of adapting to new media.

Keywords

Interface; Remediation Block; Pattern Poetry; Proto-Digital Art; Imagination; Immersion; Haptic Vision; Shock Interface; Procrustean Interface; Media Trauma

This work is licensed under a Creative Commons "Attribution" 4.0 International License

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 2 | ISSN: 2658-7734
Тела и аффекты | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i2.644

If We were Allowed to Visit: Прокрустов интерфейс и медиатравма

Скоморох Марагарита Марковна

Лаборатория исследований компьютерных игр. Санкт-Петербург, Россия. Email: ijona[at]yandex.ru
ORCID https://orcid.org/0009-0009-3514-0111

Рукопись получена: 9 марта 2025 | Пересмотрена: 27 марта 2025 | Принята: 8 апреля 2025

Аннотация

В исследовании рассматривается игра *If We Were Allowed To Visit*, которая представляет собой радикальный эксперимент по ремедиации графической поэзии. Игра вызывает шок и не поддается полноценному восприятию, то есть упирается в некое ограничение, или *ремедиационный блок*. Цель исследования — объяснить этот феномен, уточнить имеющиеся представления о специфике восприятия цифрового искусства и выявить социальную проблематику, о которой, возможно, рефлексирует интерфейс игры. Анализ показал, что компьютер манипулирует символами и данными гораздо быстрее, чем наш мозг, а также что воображение замедляется, когда оно опосредовано языком, — и поэтому восприятие цифрового интерфейса, в котором чтение встраивается в процесс генерации графики, оказывается за пределами наших возможностей. *If We Were Allowed To Visit* рассматривается как *прокрустов интерфейс* — один из нескольких типов шокирующих интерфейсов, или *шок-интерфейсов* (наряду с *неконвенциональным*, *сломанным* и *некогерентным* интерфейсами). Анализ прокрустова интерфейса с точки зрения медиаархеологии и механизмов ремедиации также показывает, что он может быть способом указания на травму, которую мы получаем в процессе адаптации к новым медиа.

Ключевые слова

интерфейс; ремедиационный блок; графическая поэзия; протоцифровое искусство; воображение; погружение; тактильное зрение; шок-интерфейс; прокрустов интерфейс; медиатравма

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons “Attribution” («Атрибуция») 4.0 Всемирная

Введение. Медиаматрешка

А.Р. Гэллоуэй в работе The Interface Effect пишет, что, согласно современному пониманию, интерфейс и медиа — это практически синонимы, так как медиа рассматриваются как контейнеры для других медиа. Например, кино служило контейнером для фотографии, музыки и театра, а интернет стал контейнером для текстов, изображений, видео и так далее (Galloway, 2012, p. 30).

В этом пространстве тотальной ремедиации интерфейс, по мысли Гэллоуэя, можно описать как точку перехода между различными слоями медиа, или границу. Иными словами, это не вещь, а эффект — процесс перевода с одного медиаязыка на другой (2012, p. 33).

В рамках указанного подхода любой медиум оказывается чем-то вроде матрешки: открывая ее, мы планируем увидеть сообщение или означаемое, но вместо этого обнаруживаем более архаичный медиум, который, в свою очередь, уводит нас еще дальше в прошлое. Понимание медиа, таким образом, есть не что иное, как медиаархеология, и анализируя интерфейсы, мы должны быть особенно внимательны к границам археологических пластов, ведь, собственно говоря, интерфейс — это способ, которым один медиум включается в другой.

В этой статье планируется рассмотреть игру Иана Макларти *If We Were Allowed To Visit* (2020) и черновики стихотворений австралийской поэтессы Джеммы Махадео, которые легли в ее основу. Это частный и весьма своеобразный пример интерфейса, но, как и всякое экспериментальное искусство, он позволяет рефлексировать и о вопросах общего характера — в данном случае о своеобразии интерфейсов, использующих технологию риалтайм-3D, и даже о новых медиа в целом.

Игра Иана Макларти представляет собой радикальный случай ремедиации: текст стихотворений инкорпорируется в текстуры трехмерных объектов и включается в механику зрения и навигации в игре. В таком виде полноценное восприятие стихов затруднено; пользователь оказывается сбит с толку и даже шокирован. В каком-то смысле этот эстетический эксперимент проваливается — но почему?

Можно предположить, что между восприятием цифрового искусства и чтением текста существует непреодолимое различие — некий *ремедиационный блок*, делающий невозможным перевод с одного языка на другой. Это заставляет внимательно вглядеться в механику восприятия цифрового искусства и уточнить наши представления о ней.

Кроме того, сам факт существования интерфейса, который не вполне доступен восприятию, может быть указанием на некое противоречие в медиасистеме или социальную проблему.

Протекающая крыша

Цикл стихотворений, который лег в основу *If We Were Allowed To Visit*, нигде не публиковался. Однако Джемма Махадео любезно предоставила автору статьи свои черновики: десять графических (фигурных) стихотворений, некоторые в нескольких вариантах:

1. beer cans on fence
2. corrugated tin roof
3. fireflies
4. lavender & cat
5. little golden
6. rain
7. umbleweed 1
8. tumbleweed 2: panicum effusum
9. fencepost
10. ugly zig-zag rug (colour & monocolour)

Все стихотворения в той или иной версии были использованы в игре. Например, там можно наблюдать объект в форме крыши, описанный в стихотворении corrugated tin roof («гофрированная металлическая кровля»):

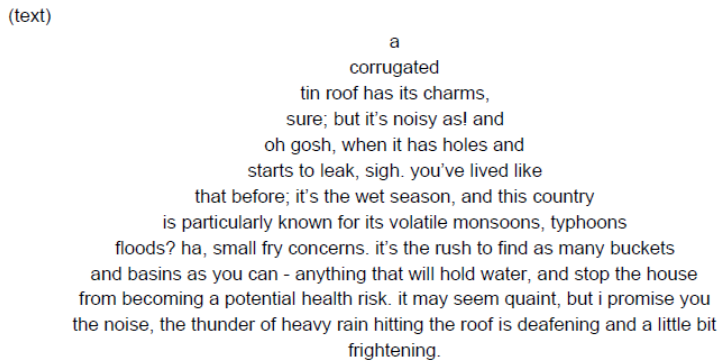


Рисунок 1. Стихотворение Джеммы Махадео corrugated tin roof (черновик)

Figure 1. Gemma Mahadeo's poem 'corrugated tin roof' (a draft)

Стихотворение рассказывает о протекающей крыше и само по форме напоминает крышу. До чтения можно сразу обратить внимание на треугольную форму стихотворения, однако ассоциация с крышей возникает только на третьей строчке, где впервые употребляется слово roof («крыша»). Текст описывает звуки, которые возникают, когда на крышу льется дождь, и другие детали, то есть стимулирует воображение читателя, заставляя моделировать сенсорные данные: вид крыши и звуки, издаваемые ей. При этом стихотворение передает сенсорную информацию и напрямую, с помощью формы.

Восприятие читателя, таким образом, работает в двух режимах одновременно: в режиме стимуляции воображения абстрактными символами и в режиме прямого визуального восприятия. Результаты воображения и наблюдения накладываются друг на друга: к зримой форме добавляются детали, произведенные воображением.

Впрочем, одновременность работы этих режимов оказывается под вопросом: несмотря на простоту этого стихотворения, даже здесь есть один очевидный дополнительный шаг в самом начале, когда сначала форма считывается как треугольник, а потом работа воображения (после чтения третьей строки) преобразует его в крышу. Дальнейший процесс отследить сложнее, но кажется, что удерживание вместе воображаемой крыши и треугольника, образованного текстом, требует некоторого усилия, а возможно, и микропауз в чтении, то есть переключений между режимами.

Пивные банки на заборе

Затрудненность восприятия графической поэзии заметнее на других стихотворениях с более сложной формой. Вот, например, стихотворение beer cans on a fence («пивные банки на заборе»):

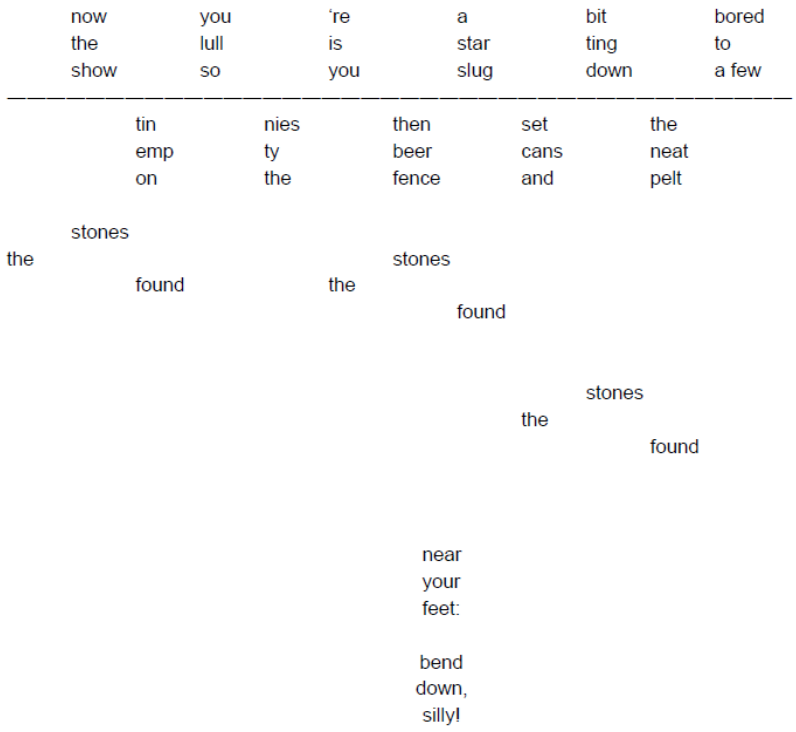


Рисунок 2. Стихотворение Джеммы Махадео beer cans on fence (черновик)

Figure 2. Gemma Mahadeo's poem 'beer cans on fence' (a draft)

Графически это стихотворение довольно сложное: до чтения его форму сложно ассоциировать с каким-то конкретным предметом или набором предметов. Как и у большинства стихов в сборнике, у него одно прочтение, которое кажется наиболее логичным: в данном случае оно получается, если читать слева направо и сверху вниз. Однако поначалу этот способ чтения совершенно не очевиден; кроме того, в конце хочется вернуться к стихотворению и перечитать/разглядеть некоторые элементы, а значит, оно в какой-то мере нелинейно и даже интерактивно.

Стихотворение рассказывает о действиях некоего персонажа, однако обращается к нему во втором лице, как бы проецируя этого персонажа на читателя. Текст можно условно разбить на четыре части:

1. Текст над чертой повествует о внутреннем состоянии персонажа: он скучает.
2. Текст непосредственно под чертой описывает пивные банки, которые тот размещает на заборе. Здесь некоторые длинные слова разбиты на короткие части, что помогает организовать их в подобие забора. Персонаж собирается чем-то сбивать банки.
3. Далее следует менее упорядоченная часть стихотворения: несколько повторяющихся слов, которые образуют волнообразную линию, постепенно уходящую вниз. Из них следует, что банки будут сбиваться «камнями, которые находятся, камнями, которые находятся», — текст начинает буксовать, так как, по-видимому, камни найти не удается.
4. Наконец, в заключительной части мы узнаем, что камни находятся «у тебя под ногами», и завершается оно словами «наклонись, дурачок!». Здесь текст одновременно и ломает четвертую стену, и усиливает эффект присутствия, ставя знак равенства между персонажем, который не может найти камни, и читателем, который с трудом продирается сквозь стихотворение.

По мере чтения смысл графической формы становится все яснее. Этот процесс происходит постепенно: первая часть мало что объясняет. Из второй части следует, что форма первой части имитирует пивные банки, а сама вторая часть уподоблена забору. Разрозненные слова из третье части напоминают камни, но из четверной части также становится ясно, что это был и взгляд, скользящий вниз.

Таким образом, читатель не в состоянии целиком осмыслить форму стихотворения, пока не завершит чтение текста, а это процесс небыстрый, так как слова расположены непривычным образом. Совмещение воображаемых деталей и формы стихотворения тоже происходит поэтапно, по мере понимания прочитанного.

Этот способ чтения чем-то напоминает герменевтический круг: восприятие постоянно ходит по кругу, переключаясь из одного режима в другой и

непрерывно уточняя одни данные другими. Можно описать этот процесс следующим образом:

1. Читатель воспринимает сенсорные данные органами чувств, то есть видит форму текста. В отдельных случаях он также осуществляет базовую интеракцию с формой, сосредотачивая внимание на определенном фрагменте.

2. Читатель пытается интерпретировать и дополнить форму с помощью воображения. Впрочем, в самой первой итерации ему не удается вообразить ничего определенного.

3. Читатель прочитывает фрагмент стихотворения и понимает абстрактный смысл слов. В отдельных случаях он осуществляет базовую интеракцию с текстом, выбирая фрагмент для чтения.

4. На основании абстрактного смысла читатель воображает конкретные образы.

После этого круг повторяется: читатель возвращается к сенсорным данным, видит форму по-новому с учетом полученной абстрактной информации и затем проецирует на нее конкретные образы, произведенные воображением.

Есть экспериментальное исследование процесса чтения графической поэзии, которое отчасти подтверждает эти наблюдения. Авторы исследования отслеживали движения глаз людей, читавших графические стихотворения, и смогли различить движения, которые происходят при чтении, от движений, соответствующих визуальному восприятию формы (Knowles, 2012, p. 9).

Анализ этих данных показал, помимо прочего, что участники эксперимента регулярно переключались между разными режимами восприятия. В случае нелинейного текста и немиметической формы — то есть стихов, достаточно сложных для восприятия — участники переключались чаще (2012, p. 98–99).

Пример стихотворения о пивных банках и заборе показывает: когда графически стихотворение достаточно сложно устроено, его чтение начинает требовать усилия и времени, а также очевидных переключений между режимами восприятия. Эта эстетика не лишена и игривости, и юмора, и в то же время она весьма интеллектуальна, требует от читателя способности наслаждаться рефлексией о тексте и текстах в целом.

Уродливый коврик

Графическую поэзию можно рассматривать как протоцифровой интерфейс. Так, согласно наиболее широкому определению, под цифровой информацией можно понимать дискретные данные, которые однозначным образом членятся на конечное число единиц, а значит, алфавит является цифровой системой (Cramer, 2015, p. 17–18).

Как показывает Манович, дискретизация (sampling) — лишь первый этап оцифровки. Старые медиа могли содержать дискретные элементы, но они не подвергались второму этапу оцифровки — аналого-цифровому преобразо-

ванию, когда каждому дискретному элементу присваивалось цифровое значение. Манович также отмечает, что, подвергаясь оцифровке, изображения подвергаются «алгоритмическим манипуляциям (Manovich, 2001, p. 49–50, 160).

Хотя графическая поэзия не относится к новым медиа и алгоритмических манипуляций в строгом смысле в ней нет (если под алгоритмом понимать работу вычислительной машины), все же она производит формальные манипуляции с буквами. В конце концов, не случайно этот жанр отдаленно напоминает ASCII-графику, да и компьютерную графику в целом, где изображение также составлено из отдельных единиц (пикселей). Как отмечают Карлссон и Миллер, ASCII-графика, в свою очередь, расцвела именно в цифровую эпоху, так как программный код состоит из букв (Carlsson & Miller, 2012, p. 1).

Итак, даже первый этап оцифровки автоматически открывает некоторые возможности для манипуляций, поэтому такие формы, как графическая поэзия, комбинаторная литература, комбинаторная музыка и т.д., имеет смысл рассматривать как протоцифровое искусство и сопоставлять с собственно цифровым искусством (Скоморох, 2020а). Это сравнение показывает и сходство, и пропасть между архаичными и новыми формами: разумеется, компьютер выводит базовую механику «дискретизация — манипуляция» на совершенно иной уровень.

Разрыв между восприятием графической поэзии и цифрового искусства отлично раскрывается на примере последнего стихотворения цикла — ugly zig-zag rug («уродливый коврик с зигзагами»):

ugly zig-zag rug

yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black**
black yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown
brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow
black yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown
yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black**
black yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown
brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow
black yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown
yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black**
black yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown
brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow
black yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown
yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black**
black yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown
brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow
black yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown
yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black**
black yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown
brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow
black yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown
yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black**

yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black**
black yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown
brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow
black yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown
yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black**
black yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown
brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow
black yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown
yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black**
black yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown
brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow
black yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown
yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black**
black yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown
brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow
black yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown
yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black** yellow brown **black**

Рисунок 3. Стихотворение Джеммы Махадео ugly zig-zag rug (черновик)

Figure 3. Gemma Mahadeo's poem 'ugly zig-zag rug' (a draft)

Как видно из иллюстрации, Джемма Махадео создала две версии стихотворения: цветную и черно-белую. В игре цвет не использовался, поэтому туда вошла только вторая версия. Однако сравнение этих двух вариантов говорит о многом.

Стихотворение изображает коврик с узором в виде зигзагов трех цветов: желтый, коричневый и черный. В этом тексте нет ничего, кроме названия цветов, расположенных в соответствующем зигзагообразном порядке.

Цветная версия позволяет моментально считать сочетание цветов, увидеть их взаимное расположение и почувствовать, что общий вид коврика и правда не отличается высокой эстетичностью.

В черно-белой версии взаимное расположение цветов считать трудно, и даже выделение черного полужирным шрифтом не спасает ситуацию (в игре полужирный не использовался). Читатель в состоянии осознать, в какие цвета окрашен коврик, однако вообразить его в деталях сложновато. Вернее, любой способен представить, как мог бы выглядеть описанный коврик. Но спроецировать эту картинку на текст — например, вообразить цветные зигзаги, изломанные под тем же углом, что в тексте, — весьма затруднительно.

Это стихотворение — не совсем нормальное использование слов. Здесь нет обычного литературного описания коврика либо его уродливости; слова использованы как строительные блоки, из которых по определенному алгоритму выстаивается объект. При этом важную роль играет форма слов, так как именно из них складывается узор, а смысл задействован по минимуму: важны только прямые значения трех слов, обозначающих цвета.

Можно сказать, что стихотворение про коврик обращается со словами таким же образом, что и цифровое искусство — с различными элементарными

блоками, которые оно использует: пикселями, выражениями кода, нулями и единицами. И в то же время есть и огромная разница: в цифровом искусстве интерпретацией данных занимается вычислительная машина, которая преобразует их в сенсорные данные, в протоцифровых же формах машина не участвует.

Черно-белая версия стихотворения содержит непосредственные сенсорные данные: просто глядя на слова, мы можем наблюдать форму, которую они образуют. Однако эти данные неполны, так как нет информации о цвете. Предполагается, что цвет должен симулироваться с помощью воображения, то есть роль компьютера выполняет человеческий мозг.

И тут выясняется, что воображение в некоторых случаях работает гораздо медленнее, чем компьютер. Мы можем мгновенно представить предмет целиком, однако не можем вообразить отдельные элементы, а затем сложить из них целую картину согласно какому-то алгоритму. Какой-нибудь скрипт, в отличие от воображения, с легкостью заполнил бы матрицу цветов в стихотворении.

Можно представить себе программиста, читающего код игры: программист понимает, как работает код, однако не может по мере чтения в деталях симулировать сцены из игры и наслаждаться ими. На практике ему потребовалось бы запустить тестовую симуляцию на компьютере. Конечно, код устроен очень сложно, но наше алгоритмическое воображение начинает буксовать уже на примитивных задачах: его реальный предел — это уродливый коврик с зигзагами.

Воображение vs погружение?

Согласно М.-Л. Райан, гипертекстовая литература не слишком иммерсивна. Интерактивность требует дополнительных усилий, нарушая работу воображения по симуляции сенсорных данных и заставляя концентрироваться на формальных характеристиках текста. В результате получаются постмодернистские произведения, «тексты о тексте».

Исследовательница также показывает, что в виртуальной реальности воображение не задействовано, ведь органы чувств непосредственно симулируются системой. А поскольку чувственное восприятие не требует особой концентрации, интерактивность не мешает погружению, а даже усиливает его (Ryan, 1999).

Райан писала о полноценных системах виртуальной реальности, где используются шлемы и перчатки, однако та же логика вполне применима и к современным компьютерным играм. Они могут достаточно качественно и быстро стимулировать зрение и слух, погружая нас во вполне убедительные высокоинтерактивные цифровые среды, которые мы воспринимаем преимущественно телом, так как тело, а не текст, выполняет роль интерфейса.

(Речь, конечно, идет о тех играх, в основе которых лежит телесное присутствие аватара в виртуальном мире и действия в реальном времени. Сюда не относятся те игры, базовые механики которых основаны преимущественно на тексте либо абстрактном мышлении: interactive fiction, визуальные новеллы, стратегии, абстрактные головоломки и т.д.)

Что-то подобное высказывают Болтер и Грусин: они связывают амедиальность с погружением и также указывают, что именно интерактивность позволяет компьютерным играм претендовать на амедиальность (Bolter & Grusin, 2000, p. 22, 101).

Стихотворения Джеммы Махадео не гипертекст, интерактивность в них только зачаточная. И тем не менее ситуация с погружением складывается похожая. В графической поэзии вместо интерактивности используется другая протоцифровая техника: формальные манипуляции с элементарными единицами (словами и буквами), позволяющие выстроить из них визуальные стимулы.

Графические стихотворения не полагаются на одно лишь воображение: как и игры, они предлагают читателю непосредственные сенсорные стимулы. Работа воображения затрудняется и замедляется из-за необходимости периодически переключаться на визуальное восприятие и затем совмещать воображаемое и наблюдаемое. Таким образом, и здесь погружение ослабляется, а рефлексия о тексте выходит на первый план.

Чтение vs тактильное зрение

Перед тем как наконец-то проанализировать метаморфозы, происходящие с восприятием в *If We Were Allowed To Visit*, следует сказать несколько слов о специфике визуального восприятия в играх — в особенности трехмерных.

Наглядным примером может послужить другая игра Иана Макларти — *The Catacombs of Solaris Revisited* (2021). В этой игре пользователь блуждает по лабиринту, стены которого раскрашены пиксельными узорами. Если навести камеру на узор и попробовать войти в него, пространство игры трансформируется: из узора формируется новый коридор.

Несмотря на свою необычность, *The Catacombs of Solaris* всего лишь делает видимой общую особенность многих игр, где зрение и интерактивность неразрывно связаны. Навигация в виртуальном пространстве — иллюзия, за которой скрывается тот факт, что мы непрерывно манипулируем изображением на экране.

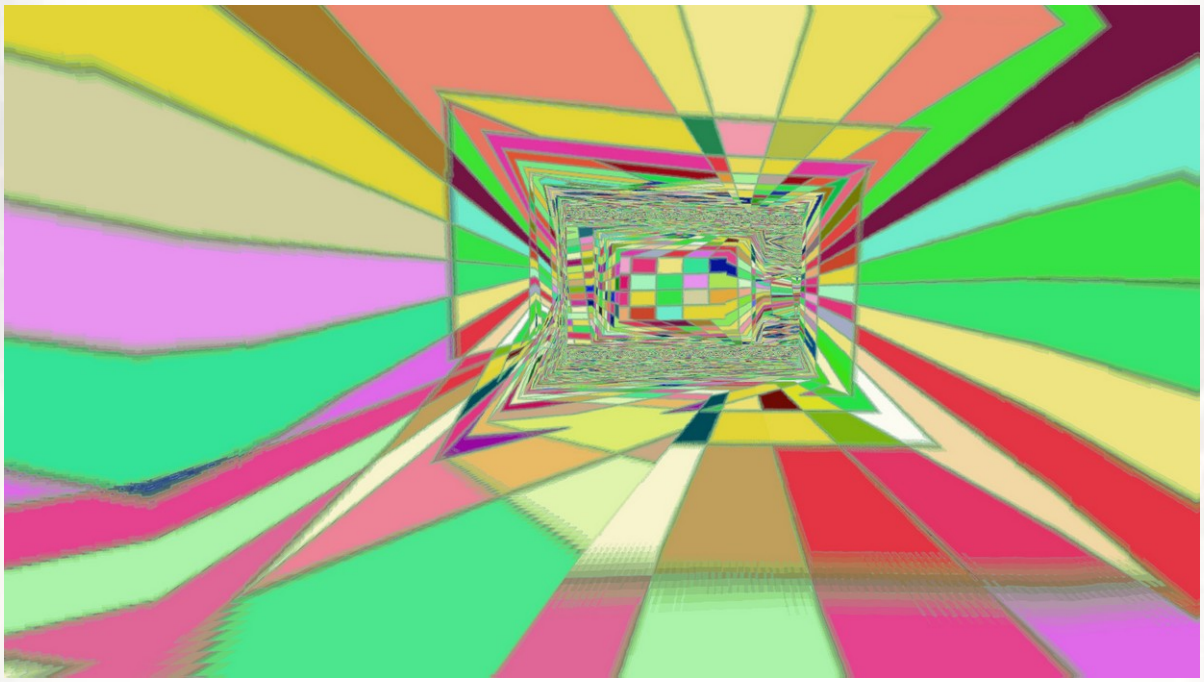


Рисунок 4. Скриншот игры *The Catacombs of Solaris* (2021)

Figure 4. A screenshot of the game *The Catacombs of Solaris* (2021)

Оглядываясь в мире игры, то есть перемещаясь и поворачивая камеру, мы на самом деле формируем то, что видим. При этом «оглядываться», «ходить» и «поворачивать камеру» — не более чем метафоры. *The Catacombs of Solaris* отчасти сохраняет метафору движения, но движение здесь работает странным образом: это не перемещение в пространстве, а игра с ним — как с кубиком Рубика.

Мерло-Понти указывает, что чувства взаимодействуют друг с другом — в восприятии участвуют все наше тело одновременно. К примеру, зрительное восприятие связано с осязанием и формируется через своеобразное осязание глазами (Мерло-Понти, 1999, с. 287, 289–290).

В контексте изучения искусства ассоциация зрения и прикосновения, то есть идея тактильного (гаптического) зрения имеет долгую историю (Richardson & Wilken, 2009, p. 28). К. Гандельман, анализируя визуальные медиа, полагает, что зрение — это «форма прикосновения» (Gandelman, 1991, p. 5). Л. Маркс связывает тактильное зрение с движением и применяет это понятие к кино (Marks, 2002). М. Хансен пишет о тактильном зрении в контексте цифрового искусства (Hansen, 2004, p. 208).

Компьютерные игры интерактивны: они наделяют физическое прикосновение к контроллеру символическим смыслом, интерпретируя его как прикосновение к виртуальному миру. Таким образом, в играх тактильное зрение выражено ярче, чем в других визуальных медиа, и является основополагающим компонентом их эстетики.

Разница тактильного зрения в играх с реальным восприятием заключается в том, что в играх тактильность опосредована контроллером, а взаимодействие с миром лишь отчасти имитирует реальную физику. Мы видим и чувствуем не пространство, а интерфейс, воспринимаемый как воображаемое пространство. За счет этого в играх могут конструироваться невероятные системы тактильного зрения, где игрок совершает с воображаемой средой манипуляции, невозможные в реальности, как в *The Catacombs of Solaris*. В сущности, когда правила игры отпечатываются в теле геймера, он обучается новому способу видения и чувствования.

Согласно Маклюэну, архаическое общество полагалось на аудиотактильное восприятие, которое затем сменилось зрительным восприятием, характерным для книжной культуры, — и теперь общество снова возвращается в аудиотактильный режим. Этот переход он описывает как «серьезную внутреннюю травму» (Маклюэн, 2003, с. 51). Можно усомниться в том, что современные электронные медиа полагаются именно на звуковое восприятие. Однако новые медиа, несомненно, более тактильны, чем печатная книга: они не изолируют тело от других чувств, а наоборот, вовлекают его в восприятие и взаимодействие.

Графическая поэзия в этом смысле выделяется на фоне обычного продукта книгопечатной культуры, так как вносит в абстрактное зрительное восприятие элементы конкретики и нелинейности, — и все же взаимодействие с текстом остается медленным и достаточно абстрактным. По-видимому, конкретику и абстракцию, изолированную визуальность и тактильность невозможно синтезировать: это принципиально разные режимы восприятия, которые могут вступать в диалог, но не могут стать единым целым.

Шок-эффект

If We Were Allowed To Visit, как и графическая поэзия, сталкивает лбами два разных интерфейса, вызывая уже не смущение или напряжение, а практически шок.

Здесь не используется ни цвет, ни какие-либо графические элементы помимо трехмерных объектов с текстами в качестве текстур: на крышу натянуто стихотворение про крышу, на забор — стихотворение про забор и т.д.

Игрок может перемещаться по небольшой трехмерной сцене и рассматривать объекты с разных сторон, приводя стихотворения-текстуры в движение (это логично, так как при движении объекты появляются в поле зрения, исчезают, накладываются друг на друга и показываются с разных сторон). Некоторые объекты двигаются сами — например, светлячки.

Читать стихотворения и ходить одновременно слишком сложно; сознание успевает схватить абстрактные смыслы слов и воспринять что-то самое простое (например, увидеть дерево как дерево), однако более мелкие детали постоянно ускользают и сбивают с толку. Если не двигаться, удается немного

сосредоточиться на некоторых текстах, но объекты заслоняют друг друга, и, чтобы увидеть их целиком, необходимо перемещаться — а значит, продолжать генерацию визуально-смыслового шума.

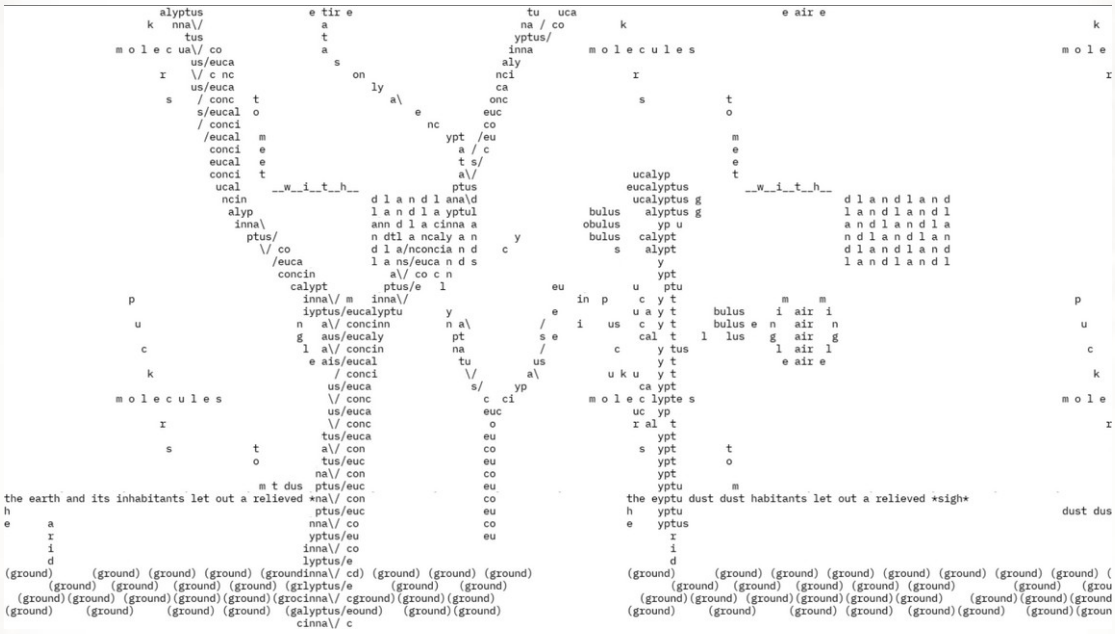


Рисунок 5. Скриншот игры *If We Were Allowed To Visit* (2020)

Figure 5. A screenshot of the game *If We Were Allowed To Visit* (2020)

Ранее речь шла о том, что игры не полагаются на воображение, так как непосредственно стимулируют органы чувств. Но это не совсем так: сенсорные данные — в играх и других видах искусств — вряд ли препятствуют работе воображения.

С точки зрения физиологии мозга визуальное восприятие и визуальное воображение довольно близки (Mozhdehfarahbakhsh et al., 2024, p. 1); собственно говоря, визуальное воображение определяется как активация перцептивного представления в отсутствие сенсорных стимулов (Ishai & Sagi, 1995, p. 1772–1774).

Многие исследователи восприятия сходятся на том, что до какой-то степени восприятие складывается не только из непосредственно наблюдаемого, но также из увиденного недавно, то есть воображение влияет на восприятие (Mozhdehfarahbakhsh et al., 2024, p. 8, 10). В рамках философии восприятия это даже позволяет задаться вопросом о том, насколько вообще легко разграничить восприятие и воображение (Brown, 2018, p. 133).

Эссом-Стенц и Роальд, опираясь на Мерло-Понти и парадигму «телесного поворота» в философии, показывают, что не только наше восприятие, но и воображение переплетаются с телесным опытом. Когда мы воспринимаем объект, мы также осознаем потенциальные способы телесного взаимо-

действия с ним — еще до всякой мысли об этом объекте, — то же самое применимо и к воображению, инструментом которого является виртуальное тело. Кроме того, воображение, как отмечают авторы, участвует в восприятии визуального искусства: оно позволяет нам ощутить телесное присутствие в мире того или иного произведения и тем самым обжить его (Essom-Stenz & Roald, 2023, p. 100, 103, 113).

Все это позволяет уточнить тезис Райан о том, что в виртуальной реальности нам не требуется симулировать сенсорные данные. Хотя интерфейсом там является само тело, оно все же находится в симуляции, которая не является полноценным дубликатом реальности: и звук, и изображения, и телесные ощущения отличаются от того, что мы испытали бы, по-настоящему перенесясь в какое-то новое пространство, а значит, для проживания присутствия в этом мире нам требуется воображение. Да и если бы виртуальная реальность смогла воплотить утопию амедиальности и ничем не отличалась бы от реального мира, воображение понадобилось бы и тут, так как оно участвует и в реальном восприятии.

В обычных компьютерных играх телесная активность опосредована контроллерами и, следовательно, воображение в них тем более играет важную роль: эффект погружения возникает при активном участии воображения, а вовсе не потому что оно устраняется. Не случайно даже в играх с устаревшей или нарочито примитивной графикой, можно проживать полноценный опыт, несмотря на визуальную аскетичность. И если бы в *If We Were Allowed To Visit* вместо текста были просто очертания белых предметов на белом фоне, воспринимать игру было бы гораздо проще, причем не в последнюю очередь за счет воображения.

Получается, разница между играми и чтением заключается в том, что в играх не требуется симулировать сенсорные данные на основе текста: усилия и концентрации требует не воображение как таковое, а переход от абстрактных символов к воображению конкретики.

Раз воображение телесно, значит, оно подобно тактильному зрению в играх. Мы способны совмещать это тактильное воображение с чтением романа, погружаясь в фикциональный мир и мысленно взаимодействуя с ним, когда то или иное описание подталкивает к этому.

Но если добавить сюда и графические элементы, и интерактивность, мозг уже не справляется, и возникает ремедиационный блок. Компьютер способен симулировать картинку и взаимодействия с ней, подчиняясь сложному абстрактному алгоритму, а воображение попросту медленнее реагирует на символы, как видно из анализа стихотворения про уродливый коврик.

Разумеется, игры постоянно используют текст, но обычно это не создает прямого конфликта с цифровой эстетикой. Текст может играть вспомогательную роль в различных меню и кнопках. В других случаях игрок сосредотачивается на тексте и даже задействует воображение, но отвлекаясь от основ-

ного геймплея: например, в РПГ-играх описания квестов обычно подаются в отдельном окошке, и их можно почитать в спокойной атмосфере.

Сила *If We Were Allowed To Visit* как художественного эксперимента состоит в том, что эта игра инкорпорирует текст в самую сердцевину цифровой эстетики. Чтение текста становится неотъемлемой частью тактильного зрения и включается в ткань взаимодействия с игрой.

If We Were Allowed To Visit следует гипермедиальной эстетике в терминологии Болтера и Грусина, так как акт медиации здесь делается очевидным. И в то же время эта игра далека от типичного примера гипермедиальности — компьютерного интерфейса со множеством открытых окон, где разные медиа сосуществуют относительно независимо.

Ремедиация в этой игре происходит на более глубоком уровне: это напоминает, например, рутинное использование звука в играх. Возможно, эффект гипермедиальности — всего лишь следствие того, что ремедиация частично блокируется. Будь эксперимент успешен, текст, как и интерактивный звук, работал бы на ощущение амедиальности (реалистичности).

Анализируя тамагочи и опираясь на концепт хонтологии Деррида, К. Очеретяный приходит к выводу, что интерфейс является хонтопрактикой, способом выстроить взаимодействия с отличными от человека сущностями, на место которых мы даже не можем себя поставить, — такими как, например, цифровые животные. Мы соприкасаемся с ними, как с призраками, по ту сторону языка и материального контакта, и при этом они модифицируют наш опыт, создавая гибридную реальность, где абстракции уподобляются вещам и наоборот (Очеретяный, 2024b, с. 270–273).

В *If We Were Allowed To Visit* такой нечеловеческой сущностью является не какой-то персонаж, но поэзия. Оцифрованная и оживленная (опредмеченная?) алгоритмом, она переходит в новое, призрачное, качество. Но одержимости призраком в данном случае не происходит, так как различие между ним и человеком слишком велико. Поэзия, сконструированная Ианом Макларти, в каком-то смысле оказывается джинном, который заползает обратно в бутылку.

Прокрустов интерфейс

Если интерфейс — это всегда точка перехода между разными медиа, тогда интерфейс в стихах Джеммы Махадео можно описать как точку перехода между поэзией и изобразительным искусством, а в игре Иана Макларти — как точку перехода между игрой и поэзией или между игрой и графической поэзией. Новейшая ремедиация и вмещает в себя более архаическую, и нейтрализует ее, замещая изобразительное искусство игровой визуальностью.

Интерфейс *If We Were Allowed To Visit* шокирует, но не потому, что он сломанный или некогерентный, — напротив, механика игры логична и

функционирует гладко. Этот интерфейс работает на границе (а то и за границей) возможностей нашего мозга, напрямую сталкивая два разных режима восприятия, один из которых относится к новым медиа, а второй довольно архаичен.

Вообще эффект шока возникает в самых разных случаях. Можно выделить следующие типы интерфейсов, которые выступают, временно или перманентно, в роли *шок-интерфейсов*:

- *Неконвенциональный интерфейс*: непротиворечив, но слишком непривычен для пользователя по той или иной причине. Например, даже первые столкновения с трехмерной графикой могут быть довольно ошеломляющими. В таких играх, как *Aentity* (2018) и *This Is Infinity* (2009), игрока шокируют альтернативные правила навигации в трехмерном пространстве (до тех пор, пока он не разберется в логике интерфейса). Еще один пример — игры с чисто звуковым интерфейсом, такие как *A Blind Legend* (2016).
- *Сломанный интерфейс*: тоже в целом непротиворечив, но какой-то отдельный элемент неожиданно выбивается из его логики. Пример — глитчи и баги. Глитч-арт можно разделить на чистый и глитч-подобный (Moradi, 2008) или естественный и рукотворный (Латыпова, 2015, с. 269), но в данном случае эта разница не принципиальна, потому что в любом случае в логике интерфейса есть какая-то неоднородность, даже если она просто подстроена геймдизайнером или художником.
- *Некогерентный интерфейс*: в его логике содержится некое системное противоречие. Так, в игре *Ancient Greek Punishment* (2011) Пиппина Барра существуют условия для победы, но их невозможно выполнить — например, Сизиф никогда не сможет поднять камень на гору. Сюда можно отнести и некогерентный нарратив, из которого невозможно извлечь одну-единственную непротиворечивую версию событий, как в *Dear Esther* (2017) (Муждаба, 2014), хотя шок-эффект в этой игре скорее связан с неконвенциональностью геймплейной части.
- *Прокрустов интерфейс*: непротиворечив, но не соответствует параметрам нашей телесности. Именно прокрустовым интерфейсом является *If We Were Allowed To Visit* или стихотворение про уродливый коврик: их полноценное восприятие невозможно в силу объективных ограничений человеческого тела. Пограничный пример — некоторые особенно радикальные мазокорные игры вроде *I Wanna See You Suffer* (2010) и QWOP-подобные игры, которые проходятся, но на грани возможностей человека. В принципе, в чистом виде прокрустов интерфейс и не имеет смысла, ведь тогда бы он был полностью недоступен восприятию.

Графическая поэзия, как правило, всего лишь неудобный интерфейс, восприятие которого затруднено и не более того, однако неудобства такого рода намечают возможности для создания прокрустовых интерфейсов. Так, игра *Kristallijn* (2020), в которой используется стробоскопический эффект, — неудобный интерфейс с элементами некогерентности, так как навигация в пространстве не всегда работает одинаковым образом (Скоморох, 2020b). Мерцание света создает дискомфорт, и можно представить, что, будь оно еще интенсивнее, в игре стало бы невозможно ориентироваться.

В случае прокрустова интерфейса эффект шока должен быть более устойчив, потому что к телесным ограничениям сложнее всего адаптироваться, а неконвенциональный интерфейс, напротив, со временем перестает быть шоковым.

Интерфейсы указанных типов хорошо описываются через понятие фантомного аффорданса — это аффорданс, которого игрок ждет, но который на самом деле отсутствует в игре. Под аффордансом подразумевается формальное свойство игры, которое позволяет некое действие; с фантомными аффордансами может быть связано восприятие игр как «плохих» (Serada, 2019).

В сломанном интерфейсе присутствуют отдельные фантомные аффордансы, в некогерентном этот прием используется системно либо фантомный аффорданс относится к ключевому элементу игры. Игрок видит фантомные аффордансы и в неконвенциональном интерфейсе — до тех пор, пока не поймет альтернативную логику игры. Прокрустов интерфейс содержит фантомные аффордансы с точки зрения человека, однако машина или субъект, наделенный более развитыми телесными возможностями, их бы там не обнаружил.

Выводы. Интерфейс как след медиатравмы

If We Were Allowed To Visit высвечивает как противоречие, скрытое в графической поэзии, так и пропасть между текстом и играми. На первый взгляд, это просто забавная попытка сконструировать невозможный интерфейс цифровой графической поэзии, но в ней можно увидеть и более глубокий смысл, что неудивительно, так как интерфейсы нередко становятся средством рефлексии. Как отмечает Р. Алиев:

> Интерфейсы выходят за пределы своей первоначальной функциональности, становясь объектами философского размышления, через которые можно исследовать сложные процессы взаимодействия человека с информационной средой, проливая свет на механизмы психологической адаптации и культурной интеграции (Алиев, 2024, с. 227).

Поскольку мы живем в эпоху гегемонии цифровых интерфейсов, игру Иана Макларти можно рассматривать и как метафору наших отношений с более архаичными режимами восприятия, которые все еще нам привычны, но не слишком вписываются в новый стиль мышления.

Если восприятие цифрового настолько отлично от восприятия книг, то насколько безболезненно для нас проходит переход от старых к новым медиа? Собственно говоря, это даже не переход, так как разные медиа продолжают сосуществовать и влиять друг на друга, а значит, мы постоянно переключаемся между различными режимами восприятия и, быть может, находимся в состоянии фонового шока.

Маршалл Маклюэн в «Галактике Гутенберга» ссылается на Карозерса — психиатра, который изучал африканские племена и указал на то, что фонетическое письмо расщепило мысль и действие, слух и зрение — и тем самым привело к выделению индивида из рода. Это наблюдение позволяет Маклюэну сделать вывод о том, что древние греки, владевшие письменностью, были расколотыми людьми, своего рода шизофрениками (Маклюэн, 2003, с. 20–21).

> Те, кому приходится принять на себя первый удар новой технологии, будь то алфавит или радио, наиболее сильно реагируют на нее, поскольку соотношения между чувствами, помещают человека в новый, полный неожиданностей мир, образующий новую мощную «связку», новую схему взаимодействия между всеми чувствами (2003, с. 21).

Графическая поэзия — это очень древняя форма. Самый ранний из возможных примеров — это два текста на двух сторонах Фестского диска, который был найдет на Крите и датируется 1770 годом до н.э. Линейное письмо А, которым записаны эти тексты, все еще не расшифровано, так что неизвестно, является ли текст стихотворным (Higgins, 1987, p. 4).

Более убедительные кандидаты на роль первых из известных нам графических стихотворений — это шесть древнегреческих текстов, написанных между 325 годом до н.э. и 200 годом н.э., в форме двух алтарей, яйца, крыльев и флейты. Если линейное письмо А было пиктографическим, то эти стихи уже используют фонетический алфавит (1987, p. 5).

Была ли графическая поэзия в силу новизны, то есть неконвенциональности, шок-интерфейсом для древних греков? По крайней мере, можно предположить, что она являлась инструментом рефлексии над двойственностью букв фонетического алфавита, материальная форма которых совершенно оторвана как от их звучания, так и от тех объектов, на которые указывают слова.

Возможно, древнегреческие авторы даже пытались восстановить утраченную гармонию, создавая тексты, в которых форма отвечала бы содержанию, то есть как бы возвращаясь к предшествующим формам письменности, но неудобство нового интерфейса лишь подчеркивало медиатравму, пережитую античным человеком.

Интерфейс — это «архив культурных практик» (Алиев, 2024, с. 225). Для современного индивида травма алфавита уже не столь актуальна, и сегодня графическая поэзия выглядит как архивная запись о давно отгремевшей войне интерфейсов. *If We Were Allowed To Visit* реактуализирует этот

древний формат в попытке разрешить новый медиаконфликт — и, конечно, вместо этого лишь подсвечивает его.

Новые медиа, безусловно, заставляют нас выстраивать новые «связки» между чувствами, что само по себе может нанести травму, но есть и еще одно существенное для самочувствия субъекта обстоятельство. Болтер и Грусин отмечают, что интернету заведомо свойственна гипермедиальность. Причиной этого является культурное ожидание, что интернет произведет ремедиацию всех более старых медиа (Bolter & Grusin, 2000, p. 210).

Это соображение применимо и к интерфейсам компьютеров и смартфонов, которые за счет своей гипермедиальности производят впечатление всеядности или особой ремедиационной мощи: кажется, будто практически что угодно можно оцифровать и поместить в эти девайсы.

Конечно, это иллюзия: ремедиация пронизывает все без исключения медиа. Тем не менее опыт гипермедиальности субъективно более энергозатратен. И именно с гипермедиальными устройствами мы находимся в наиболее тесном повседневном контакте, постоянно сталкиваясь с видимыми переходами между медиа, то есть наблюдая всевозможные интерфейсы и взаимоотношения между ними.

Хотя грамотный гипермедиальный дизайн сглаживает возможные конфликты между интерфейсами, не все из них, как показывает пример *If We Were Allowed To Visit*, так уж совместимы друг с другом. Не исключено, что необходимость переключаться между принципиально разными режимами восприятия, да еще и осознавать это переключение, наносит нам травму, сравнимую с тем эффектом, который произвел на древних греков алфавит.

Впрочем, и амедиальные формы, такие как, например, многие компьютерные игры и виртуальная реальность, могут таить в себе опасности. Они маскируют ремедиацию, соединяя интерфейсы бесшовным образом, но и там точно так же архаичные медиаформаты соседствуют с самыми новейшими — возможно, трансформируя и калеча индивида на более глубоком уровне.

Вообще в какой-то степени смысл прокрустова интерфейса в том, чтобы продемонстрировать человеку его немощь по сравнению с компьютером.

Примечательно, что спидраннеры успешно проходят даже мазокорные игры, как бы принимая вызов, который бросает им машина и действуя на грани человеческих возможностей. Р. Скалли-Блэйкер выделяет два типа спидрана: деконструктивный, когда используются баги и глитчи, и виртуозный, когда спидраннер выступает в роли «идеального игрока» (Scully-Blaker, 2014). Цель игрока-виртуоза, особенно в мазокорных играх, — проверить границы своих телесных возможностей, и не случайно спидраннинг не предполагает модификации программного кода (Кириченко, 2022, с. 228), ведь в таком случае эта цель не была бы достигнута.

Как показывает А. Ленкевич, гейминг является биополитическим процессом, так как игры, обещая удовольствие, соблазняют нас подстраиваться

под их интерфейсы и таким образом дрессируют и контролируют нас (2021). В этом смысле виртуозный спидран прокрустовой игры — вовсе не победа, а радикальная форма самоконтроля, в то время как сам прокрустов интерфейс — инструмент критики, высвечивающий скрытое насилие игр над телом. Играя в игры, мы проникаемся логикой компьютера и в пределе должны с ним отождествиться, однако способно ли наше биологическое тело выдержать этот эксперимент и, главное, почему мы, собственно говоря, ставим перед собой такую задачу?

К. Очеретяный показывает, что оборотной стороной интерфейса, несмотря на его поверхностную рациональность, является мифопоэтический сценарий, созданный маркизом де Садом. Интерфейс оказывается машиной коллективной телесности и праздником, который осуществляет процесс, обратный картезианской революции, «переводя оптические технологии и дискурс *cogito* на язык фантазмов» (Очеретяный, 2024а, с. 64).

Прокрустовы интерфейсы могут быть отсылкой к этой садистической изнанке. Они остаются курьезной редкостью, ведь их единственная цель — указать пользователю на его непреодолимые ограничения. Но медиасреда в целом, с ее обилием непрерывно эволюционирующих и конфликтующих интерфейсов, бросает нашим телам серьезный вызов и медленно, но верно трансформирует их. Субъекту, растянутому на прокрустовом ложе новых медиа, приходится то ли адаптироваться, то ли умирать и возрождаться в новом теле, чувства которого настроены на иные способы восприятия.

Людография | Ludography

A Blind Legend (2016)

Aentity (2018)

Ancient Greek Punishment (2011)

Dear Esther (2017)

I Wanna See You Suffer (2010)

If We Were Allowed To Visit (2020)

Kristallijn (2020)

The Catacombs of Solaris Revisited (2021)

This Is Infinity (2009)

Список литературы

Bolter, J. D., & Grusin, R. (2000). *Remediation: Understanding new media*. MIT Press.

Brown, D. H. (2018). Infusing perception with imagination. In *Perceptual imagination and perceptual memory* (pp. 133–160). Oxford University Press. https://doi.org/10.1093/oso/9780198717881.003.0007

Carlsson, A., & Miller, A. B. (2012). Future potentials for ASCII art. In *Postdigital art – Proceedings of the 3rd computer art congress* (pp. 13–24). Europia.

Cramer, F. (2015). What Is 'Post-digital'? In *Postdigital aesthetics: Art, computation and design* (pp. 12–26). Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1057/9781137437204_2

Essom-Stenz, A., & Roald, T. (2023). Imagination in perception and art. *Theory & Psychology*, 33(1), 99–117. https://doi.org/10.1177/09593543221135149

Galloway, A. (2012). *The interface effect*. Polity.

Gandelman, C. (1991). *Reading pictures, viewing texts*. Indiana University Press.

Hansen, M. (2004). *New philosophy for new media*. MIT Press.

Higgins, D. (1987). *Pattern poetry: Guide to an unknown literature*. State University of New York Press.

Ishai, A., & Sagi, D. (1995). Common Mechanisms of Visual Imagery and Perception. *Science*, 268(5218), 1772–1774. https://doi.org/10.1126/science.7792605

Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press. https://doi.org/10.22230/cjc.2002v27n1a1280

Marks, L. U. (2002). *Touch: Sensuous theory and multisensory media*. University of Minnesota Press.

Moradi, I. (2008). Seeking perfect imperfection: A personal retrospective on glitch art. *Vector*, 6.

Mozhdehfarahbakhsh, A., Hecker, L., Joos, E., & Kornmeier, J. (2024). Visual imagination can influence visual perception – towards an experimental paradigm to measure imagination. *Scientific Reports*, 14(1), 24486. https://doi.org/10.1038/s41598-024-74693-x

Richardson, I., & Wilken, R. (2009). Haptic vision, footwork, place-making: A peripatetic phenomenology of the mobile phone pedestrian. *Second Nature*, 2, 22–41.

Ryan, M.-L. (1999). Immersion vs. Interactivity: Virtual reality and literary theory. *SubStance*, 28(2), 131–134.

Schaffner, A. K., Knowles, K., Weger, U. W., & Roberts, A. M. (2012). Reading Space in Visual Poetry: New Cognitive Perspectives. *Writing Technologies*, 4(1), 75–106.

Scully-Blaker, R. (2014). A practiced practice: Speedrunning through space with de Certeau and Virilio. *Game Studies*, 14(1). http://gamestudies.org/1401/articles/scullyblaker

Serada, A. S. (2019). Phantom affordances in video games. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 4, 86–107. https://doi.org/10.24411/2658-7734-2019-10038

Алиев, Р. Т. (2024). За гранью юзабилити: Критический анализ исследований интерфейса. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 6(2), 223–259. https://doi.org/10.46539/gmd.v6i2.493

Кириченко, В. В. (2022). Спидраннер как виртуальный натуралист. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 4(4), 223–243. https://doi.org/10.46539/gmd.v4i4.299

Латыпова, А. Р. (2016). Конверсия ошибки: Глитч-арт в компьютерных играх. В *Медиафилософия XII. Игра или реальность?* (сс. 263–280). Фонд развития конфликтологии.

Ленкевич, А. С. (2021). «Ты в своем теле?!». Исследование биополитического дизайна интерфейсов. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 3(2), 141–165. https://doi.org/10.46539/gmd.v3i2.160

Маклюэн, М. (2003). *Галактика Гутенберга: Сотворение человека печатной культуры*. Ника Центр.

Мерло-Понти, М. (1999). *Феноменология восприятия*. Ювента; Наука.

Муждаба, А. Д. (2014). Надежда, возвращение и плен: Особенности повествования в Dear Esther. В *Медиафилософия X: Компьютерные игры: Стратегии исследования* (сс. 203–224). Издательство Санкт-Петербургского философского общества.

Очеретяный, К. А. (2024a). Маркиз де Сад—Изобретатель интерфейса. *Логос*, 34(6), 46–64. https://doi.org/10.17323/0869-5377-2024-6-47-64

Очеретяный, К. А. (2024b). Призрак в кармане: Медиаархеология тамагочи. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 6(2), 261–276. https://doi.org/10.46539/gmd.v6i2.492

Скоморох, М. М. (2020a). Алгоритмическая эстетика: If-образ как форма сопротивления исчислимости кода. В *Труды Центра медиафилософии XIV. Критика цифрового разума* (сс. 160-181). Академия исследования культуры.

Скоморох, М. М. (2020b). *Kristallijn: Между Ахиллесом и черепахой*. Gamestudies.ru. https://gamestudies.ru/criticism/kristallijn/

References

Aliev, R. T. (2024). Beyond Usability: A Critical Analysis of Interface Research. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 6(2), 223–259. https://doi.org/10.46539/gmd.v6i2.493 (In Russian).

Bolter, J. D., & Grusin, R. (2000). *Remediation: Understanding new media*. MIT Press.

Brown, D. H. (2018). Infusing perception with imagination. In *Perceptual imagination and perceptual memory* (pp. 133–160). Oxford University Press. https://doi.org/10.1093/oso/9780198717881.003.0007

Carlsson, A., & Miller, A. B. (2012). Future potentials for ASCII art. In *Postdigital art – Proceedings of the 3rd computer art congress* (pp. 13–24). Europia.

Cramer, F. (2015). What Is 'Post-digital'? In *Postdigital aesthetics: Art, computation and design* (pp. 12-26). Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1057/9781137437204_2

Essom-Stenz, A., & Roald, T. (2023). Imagination in perception and art. *Theory & Psychology*, 33(1), 99-117. https://doi.org/10.1177/09593543221135149

Galloway, A. (2012). *The interface effect*. Polity.

Gandelman, C. (1991). *Reading pictures, viewing texts*. Indiana University Press.

Hansen, M. (2004). *New philosophy for new media*. MIT Press.

Higgins, D. (1987). *Pattern poetry: Guide to an unknown literature*. State University of New York Press.

Ishai, A., & Sagi, D. (1995). Common Mechanisms of Visual Imagery and Perception. *Science*, 268(5218), 1772–1774. https://doi.org/10.1126/science.7792605

Kirichenko, V. V. (2022). Speedrunner as a Virtual Naturalist. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 4(4), 223–243. https://doi.org/10.46539/gmd.v4i4.299 (In Russian).

Latypova, A. R. (2016). Error Conversion: Glitch Art in Computer Games. In *Media Philosophy XII. Game or Reality?* (pp. 263–280). Fond razvitiya konfliktologii. (In Russian).

Lenkevich, A. S. (2021). “Are You in Your Body?!”. The Study of Biopolitical Interface Design. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 3(2), 141–165. https://doi.org/10.46539/gmd.v3i2.160 (In Russian).

Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press. https://doi.org/10.22230/cjc.2002v27n1a1280

Marks, L. U. (2002). *Touch: Sensuous theory and multisensory media*. University of Minnesota Press.

McLuhan, H. M. (2003). *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*. Nika Tsentr. (In Russian).

Merleau-Ponty, M. (1999). *Phenomenology of Perception*. Yuventa; Nauka. (In Russian).

Moradi, I. (2008). Seeking perfect imperfection: A personal retrospective on glitch art. *Vector*, 6.

Mozhdehfarahbakhsh, A., Hecker, L., Joos, E., & Kornmeier, J. (2024). Visual imagination can influence visual perception – towards an experimental paradigm to measure imagination. *Scientific Reports*, 14(1), 24486. https://doi.org/10.1038/s41598-024-74693-x

Muzhdaba, A. D. (2014). Hope, return and captivity: Features of narrative in Dear Esther. In *Media Philosophy X: Computer Games: Research Strategies* (pp. 203–224). Publishing house of the St. Petersburg Philosophical Society. (In Russian).

Ocheretyany, K. A. (2024a). Marquis de Sade — the Inventor of the Interface. *Logos*, 34(6), 46–64. https://doi.org/10.17323/0869-5377-2024-6-47-64 (In Russian).

Ocheretyany, K. A. (2024b). Ghost in My Pocket: Tamagotchi Media Archaeology. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 6(2), 261–276. https://doi.org/10.46539/gmd.v6i2.492 (In Russian).

Richardson, I., & Wilken, R. (2009). Haptic vision, footwork, place-making: A peripatetic phenomenology of the mobile phone pedestrian. *Second Nature*, 2, 22–41.

Ryan, M.-L. (1999). Immersion vs. Interactivity: Virtual reality and literary theory. *SubStance*, 28(2), 131-134.

Schaffner, A. K., Knowles, K., Weger, U. W., & Roberts, A. M. (2012). Reading Space in Visual Poetry: New Cognitive Perspectives. *Writing Technologies*, 4(1), 75–106.

Scully-Blaker, R. (2014). A practiced practice: Speedrunning through space with de Certeau and Virilio. *Game Studies*, 14(1). http://gamestudies.org/1401/articles/scullyblaker

Serada, A. S. (2019). Phantom affordances in video games. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 4, 86–107. https://doi.org/10.24411/2658-7734-2019-10038

Skomorokh, M. M. (2020a). Algorithmic aesthetics: If-image as a form of resistance to code computability. In *Proceedings of the Center for Media Philosophy XIV. Critique of the Digital Mind* (pp. 160–181). Academy for Cultural Research. (In Russian).

Skomorokh, M. M. (2020b). *Kristallijn: Between Achilles and the Tortoise*. Gamestudies.ru. https://gamestudies.ru/criticism/kristallijn/ (In Russian).

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 2 | ISSN: 2658-7734
Bodies and Affects | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i2.645

Perverse Interfaces: Gaping, Drifting, and Rippling as Ontological Styles in Computer Games

Konstantin A. Ocheretyany

Saint Petersburg State University. Saint Petersburg, Russia. Email: kocheretyany[at]gmail.com
ORCID https://orcid.org/0000-0002-0711-644X

Received: 1 March 2025 | Revised: 20 March 2025 | Accepted: 3 April 2025

Abstract

We use interfaces to disconnect from the situation around us, from the persistent experience of the outside world, from our neighbors. It is this ability of interfaces to legitimize "absence" that is usually overlooked in their analysis, as the emphasis is on concentration, management, and control. In reality, interfaces are not so much pragmatic and utilitarian as experimental and perverse. In this article, the concept of ontological styles is introduced, and using the example of computer games, it shows how interfaces work with such ontological styles as yawning, drift, and ripple. Interfaces that define the conditions of presence in digital reality are usually thought of based on a bodily schema and possible behavioral scenarios; this article attempts to think of interfaces based on moments of "not-Self", (not)possible worlds and alternative ways of existence in them.

Keywords

Interface; Epistemology; Ontology; Computer Games; Physicality; Affect; Ontological Styles; Perversion

This work is licensed under a Creative Commons "Attribution" 4.0 International License

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 2 | ISSN: 2658-7734
Тела и аффекты | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i2.645

Перверсивные интерфейсы: зияние, дрейф и пульсации как онтологические стили в компьютерных играх

Очеретяный Константин Алексеевич

Санкт-Петербургский государственный университет. Санкт-Петербург, Россия.
Email: kocheretyany[at]gmail.com ORCID https://orcid.org/0000-0002-0711-644X

Рукопись получена: 1 марта 2025 | Пересмотрена: 20 марта 2025 | Принята: 3 апреля 2025

Аннотация

Интерфейсы включают, чтобы отключиться — от ситуации вокруг, от настойчивого опыта внешнего мира, от ближних. Именно эту способность интерфейсов легитимировать «отсутствие» обычно забывают при их аналитике, так как акцент делается на концентрации, управлении, контроле. В действительности же интерфейсы не столько прагматичны и утилитарны, сколько экспериментальны и перверсивны. В данной статье вводится понятие онтологических стилей, а также на примере компьютерных игр показывается, как интерфейсы работают с такими онтологическими стилями, как зияние, дрейф, пульсации. Интерфейсы, определяющие условия присутствия в цифровой реальности, обычно мыслятся исходя из телесной схемы и возможных поведенческих сценариев; в данной статье предпринимается попытка мыслить интерфейсы исходя из моментов «не-Я», (не)возможных миров и альтернативных способов существования в них.

Ключевые слова

интерфейс; эпистемология; онтология; компьютерные игры; телесность; аффект; онтологические стили; перверсия

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons “Attribution” («Атрибуция») 4.0 Всемирная

Интерфейсы измененного доступа

Интерфейс как проект среды, где графические и механические, перформативные и перцептивные условия направлены на обнаружение новых возможностей человека, возникает из исследовательских программ логического и психологического бихевиоризма. Однако уже ранние интерпретации этих программ в проекте интерфейсов сталкивались с существенным ограничением. Условия среды, предлагаемой интерфейсом, были подчинены действию, в то время как даже в биологической и эволюционной динамике (которая и стала основой интерпретации телесной схемы в ранних, бихевиорально-ориентированных интерфейсах) существенную роль играет «бездействие», т.е. то как выстроены предсубъективные, допсихологические ритмы живого, различные вынужденные «торможения» и моменты апраксии, выключения из циклов внешнего мира: сон, период голодания, эмоциональная разрядка, анабиотическое существование для экономии телесного ресурса. В мире человека бездействие обладает еще более важным значением, поскольку связано уже не столько с отсутствием действия, соблюдения режима экономии и т.д., сколько с наиболее высокими и сложными образами действия — созерцания, как теоретического, так и эстетического, т.е. всего комплекса воображаемых и символических миров, обживаемых человеком.

Учитывая то, что созерцание, начиная с Канта и вплоть до поздних феноменолого-онтологических проектов (Гуссерля, Хайдеггера, Мариона), возникает из различных способ соотнесенности со временем, переживания его, аффектации им, можно сказать, что действие укоренено в бездействии (Boothroyd, 2009, p. 330–335), а именно в различных аспектах пред-данности, допредикативности. Фактически подчинение интерфейса динамике действия создает парадоксальную ситуацию: ключевые мотиваторы поведения, определяющие для телесной схемы и уходящие в герменевтику фактичности, в жизненный мир, т.е. в онтологическую и экзистенциальную проблематику, оказываются исключены. Бихевиоральные концепты (стимул, реакция, организм, среда) позволяли объяснить, что происходит с человеком, и дать внешнее описание происходящего в терминах действия. Но для проектов интерфейса с самого начала его возникновения особый интерес вызывали до-действенность, допредикативность, пред-данность.

Если воспринимать интерфейс как условие субъективации и поведенческого регулирования, то он представляет собой набор инструкций, легко перерастающих в квазибюрократический формат предписаний, где действие в конце концов раскладывается на составляющие моменты до такой степени, что полностью распадается, исчезает или становится бессмысленным. Если же наоборот рассматривать интерфейс как жизненный мир, возникающий из допредикативных движений, смещений, сгущений экзистенциальных пульсаций, то в нем действие развивается органично, обретая смысл и значения,

но ключевую роль играет переживание. А потому детские и взрослые игры, многочисленные ритуалы повседневности, шутки и жесты, чудачества, настроения, сны для интерфейса становятся важнее, чем утилитарная повседневность. Выделенные еще У. Джеймсом миры идеальных отношений, «идолов рода», всевозможные сверхъестественные миры мифологии и религии, разнообразные миры индивидуальных убеждений, миры совершенного безумия и чудачества, стали для А. Шюца отправной точкой в споре с бихевиоризмом (Шюц, 2003, pp. 4–34), с его точки зрения исключающего жизненный мир, поскольку даже миры совершенного безумия и чудачества соучаствуют в производстве повседневности. В этом смысле интерфейс начинает определять жизненный мир, влиять на конституирование условий повседневности не в той мере, в какой он учитывает возможные действия и отвечает задачам обозримости и контроля, а в той мере, в какой он обещает экспериментирование с возможными мирами и соблазняет невозможными переживаниями (Barad, 2003, pp. 801–831).

Символическая и перформативная генеалогия интерфейса уходит корнями в спор о роли техники в интуиции и воображении. В современных интерфейсах, поскольку они во многом воспроизводят элементы демонстративной логики и эстетики эксперимента, мы приобщаемся к языку науки, к ее образам и метафорам (Daston & Galison 1992, pp. 81–128). Однако с самых ранних прений вокруг экспериментальной науки, например полемики Р. Бойля и Т. Гоббса (Shapin & Schaffer, 1985), возникает вопрос о том, что именно показывает эксперимент: интерсубъективные принципы использования образов и метафор или интеробъективное взаимодействие миров; вопрос о том, человеческое или внечеловеческое воображение здесь развертывается? Поскольку интерфейс возникает прежде всего из методов научной демонстрации: от абстрагирования и формализации до моделирования и экспериментального воспроизведения процессов — сегодня этот спор можно перенести иное в измерении, сделать его спором об использовании образов и метафор. Должны ли они конструировать язык описания или подводить к реальности по ту сторону описания? Иными словами, если интерфейс претендует покинуть бихевиоральную матрицу и дать возможность приблизиться к конститутивному для повседневности допредикативному опыту, то использование образов и метафор в нем должно давать напряжение в интенциональной ткани жизненного мира, т.е. различных способах данности, обнаружения себя через досубъективный и допредикативный опыт этого мира.

Характерно, что именно «безумие», «галлюцинирование» и «свободное фантазирование», т.е. невозможные жизненные миры, лежат в основании современных интерфейсов. В производстве повседневности значительную роль играет опыт, в котором субъект себя не обнаруживает. Напротив, когда есть этот опыт, субъекта как бы нет, неважно, идет ли речь об игре или болезни, смехе или отчаянии, субъект теряет себя. Но и в конструктивистском,

и в экзистенциальном измерении это вопрос не о потерянности, а о потенциальной осуществимости. Если интерфейс характеризуется не действием, а возможностями существования и переживания, то он должен прежде всего работать с телесными состояниями и для этого используется модель ролевых игр. Ведь ключевой аспект ролевой игры — не в инвестиции в альтернативное «Я» во временной деактуализации «собственного Я», введении его в скобки. Интерфейс на уровне опыта дает такую приостановку метафор и образов, которые ассоциировались с собственным «Я», и потому осуществляет сдвиг реальности. Или — в лакановской топологии — интерфейс приоткрывает Реальное в скольжении Воображаемого вдоль Символического, и теперь центр опыта переносится из мнемонико-миметического момента «Я» в мир мнимостей. Однако динамика этих мнимостей, зияний и пульсаций в гораздо большей степени, чем социальные конструкты отвечает допредикативности жизненного мира, чувству живого.

Интерфейсы с самого начала развивались не как метаязык, а как конфигурация присутствия. Поскольку бихевиоризм дискурсивен, ряд ранних интерфейс-проектов преодолевает бихевиоральную матрицу, доводя бихевиоризм до предела, пытается сделать дискурс бихевиоральным: гипертекст, метатекст, интертекст здесь работает как контртекст, как некая жизнь текста «вне себя», вне «Я» и субъекта. Показательные здесь ранние интерфейсы, экспериментирующие с самой дискурсивной матрицей памяти, персональности, идентичности. *Colossal Cave Adventure*, игра, созданная в 1975 году Уиллом Кроутером, в 1977 году вдохновила группу студентов MIT на создание *Zork*, ставшей популярной в сети ARPANET. Портированная под именем *DUNGEN* (dungeon, подземелье) на язык Fortran, она вдохновила уже студента Эссекского университета Роя Трубшоу в 1978 году на создание многопользовательского аналога — *Multi-User Dungeon* (*MUD*), который фактически стал стандартом многопользовательского текстоориентированного виртуального мира. Сама ориентированность на текст добавляла фикшн-эффект дневника для множественных персон, взаимодействующих друг с другом согласно игровым, ролевым и литературным стилям. Фактически это более радикальный вариант социальной сети, где аватары гораздо ближе теологической и онтологической специфике своего имени. *MUD* удалось совместить телесную размерность опыта и созерцание эйдетических конструкций, репрезентировать статистические данные и математический аппарат в формате приключения/путешествия, сделать метафорический язык ролевых и нарративных игр стандартом коммуникативного взаимодействия на онлайн-платформах (Busselle & Bilandzic, 2009, pp. 321–347) — достаточно посмотреть на параллельное развитие серий *Wizardry* (Sir-Tech Software, 1981) и *Ultima I: The First Age of Darkness* (Origin System, 1981) на протяжении 1980-х гг. Иными словами, *MUD* удалось определить онтологические стили. И именно воображение

сформировавшееся в *MUD* привело к идее о том, что интерфейс может транслировать не столько опыт использования, сколько опыт травмы.

Уже в 1993 году в издании The Village Voice была опубликована статья со скандальным названием «A Rape in Cyberspace, or How an Evil Clown, a Haitian Trickster Spirit, Two Wizards, and a Cast of Dozens Turned a Database into a Society», где рассказывалось о казусе разрушения утопического представления об интерфейсе, вторжении насилия в мир виртуального взаимодействия, использования технических программ для проявления социальной жестокости, а главное о травме, связанной с агрессией цифровых интерфейсов. Начавшийся с идеи ролевого и литературного воображения интерфейс *MUD* стал опытом первой цифровой травмы — похищения аватаров, невозможности прямого действия, вторжения агрессии в мир утопии. Неудивительно, что депривация, вторжение и унижение, связанные с тем, что аватары вдруг стали подчиняться воле злоумышленника, пусть даже это и можно было идентифицировать как перформанс, вызвали настоящий ужас и требования правового регулирования не столько виртуальных продуктов, сколько виртуальных отношений.

Понять интерфейсы исходя не из бихевиоральных возможностей, а исходя из невозможных миров, которые простираются от чудачества до безумия, от ужаса до отчаяния, означает выделить онтологические стили, которым подчиняются интерфейсы (Kolesnikova, 2019, pp. 49–71), увидеть, как они определяют границы опыта, намечают интуиции и способы развертывания воображения, допредикативную динамику существования, различные режимы вживания, отталкивания, напряжения, задетости, открытости и т.д. Выделенным У. Джеймсом мирам в онтологическом регионе цифровых интерфейсов отвечают компьютерные игры. Именно на их примере следует рассматривать, как интерфейс экспериментирует с различными режимами восприятия и аффектации, перформативности и событийности, чтобы показать сам субъект как продукт конечной остановки и дестабилизации пульсации и зияний, ритмов и циклов жизненного мира.

Зияние: неэгоразмерная апперцепция

Существуют трехмерные оптические иллюзии, вроде комнаты Эймса, где за счет трапециевидной формы, динамики взгляда, напряжения между фоном и горизонтом возникает сбой привычных автоматизмов восприятия: нарушаются привычные пропорции, вещи утрачивают стабильность, возникает иллюзия роста и уменьшения людей при их движении и т.д. Иллюзия широко используется в кино и на телевидении, что показывает до какой степени и наши оптические и перцептивные машины являются символическими, как мы врастаем в наши привычки, принимая их за природу. Компьютерные игры в этом смысле предлагают радикальную интерпретацию «живой метафоры» (Chun, 2005, pp. 26–51), не только когда она в когнитивном и феноменологиче-

ском аспекте соотнесена с телесной схемой, не только, когда она «живет» по своим законам и приобретает хонтологические признаки (хонтология как наука о способах актуализации присутствия, того, что фактически не наличествует), но когда она представляет собой символическое тело, в которое можно вжиться для того, чтобы испытать иные возможности (Elo, 2012, pp. 1–12). В комнате Эймса возникает эффект чудесного и монструозного, поскольку приостанавливается чувство реальности восприятия. Интерфейсы компьютерных игр наоборот стремятся дать опыт чуда, производят ирреальные модусы и режимы существования, будто споря с тезисом Нагеля о невозможности понять, каково быть летучей мышью (Nagel, 1974, pp. 435–445), помещая нас в тело… монстра. В этом смысле тело геймера — тело монстра, и с эволюцией этого монструозного тела соизмеряется эволюция технических и символических платформ, эволюция цифровых интерфейсов (Латыпова, 2020, сс. 162–178).

Пионером здесь выступает игра *Donkey Kong* (Nintendo, 1981). Выпущенная в 1981 году компанией Nintendo для аркадных игровых автоматов, игра представляла собой совмещение образов из «Красавицы и чудовища» и «Кинг-Конга». Герой Jumpman, перепрыгивая бочки, бросаемые обезьяной, должен добраться по лестницам до вершины небоскреба и освободить «деву в беде». Однако уже в 1982 году игра *Donkey Kong Jr.* (Nintendo, 1982) выступит основателем не только отдельной серии игр, но и нового стиля, переосмысляющего стандартные сюжеты о спасении и «героизме». В этот раз необходимо спасать уже гигантскую обезьяну, а играть нужно за ее детеныша, который обладает иной «телесной схемой, а именно: перемещается не по лестницам, а лианам, следовательно, и действовать приходится исходя из возможностей тела обезьяны, в которые надо вживаться. Именно эта модель *Donkey Kong* станет прообразом для маскотов Sega Mega Drive и Sony PlayStation — *Sonic the Hedgehog* (Sega, 1991) и *Crash Bandicoot* (Naughty Dog, 1996), которые появятся соответственно в 1991 и 1996 году и будут отражать в первом случае возможности процессора Motorola, во втором — графического чипа Sony. В отличие от Марио, маскота Nintendo (который стал итогом эволюционного развития телесной схемы и модели контроля Jumpman'а из первого *Donkey Kong*), ежик Соник и бандикут Крэш не просто звери, они — монстры, т.е. совмещают в себе запрещенное и невозможное (Фуко, 2005). Они должны отражать экстатические и вакхические возможности техники, а само вживание в них должно давать эффект, похожий на опьянение и головокружение, движение по невозможным траекториям, с невозможной скоростью. Для потенциального игрока это было подобно выходу из собственного тела, до такой степени динамика движения казалась живой, втягивала в турбулентность переживания, искривляя привычные модусы восприятия, воспитанные прошлыми медиа. Контроллеры новых технических систем воспринимались

буквально как интерфейс для монстра, а процесс игры — как становление монстром: в силе, ловкости, скорости.

Следует ли говорить, что очень скоро появились игры, которые предлагают поместить восприятие в тело монстра, которое символизирует собой не только воплощение физических возможностей, но и выход их моральных координат? «Игра за монстра», таким образом, предлагает встать на позиции зла, причем зла доморального, онтологически иного. *Aliens versus Predator* (Rebellion Developments, 1999), *Destroy all Humans* (Pandemic Studios, 2005), *Oddworld* (Oddworld Inhabitants, 1997) помещают игрока в тело инопланетянина. Игры вроде *Vampire the Masquerade: Bloodlines* (Troika Games, 2004) предлагают увидеть мир от лица вампира. Игры серии *The Elder Scrolls* (Bethesda Game Studios, 1994–2019) предлагают вжиться в роль оборотня. Чаще всего этому способствует не только нарративный и геймплейный элементы игры (необходимость скрываться и тихо передвигаться, искать убежище и быть внимательным к времени суток), но и особенности интерфейса, который дает увидеть челюсти и когтистые лапы, предлагает особый визуальный фильтр, позволяет освоить иные модели перемещения, противоречащие принципам человеческой анатомии и координации. Потенциальная уязвимость персонажа воспринимается как неподготовленность к телесной схеме, как неумение игрока. Напротив, удовольствие от головокружения при такой смещенной координации, недоступность и невидимость вызывают чувство всемогущества.

Другой подход геймдизайна, который характерен для survival horror, — создание неуютных топосов, где пространственные особенности и сама оптика восприятия дают болезненное чувство открытости негативному опыту. Уже в *Alone in the Dark* (Infogrames, 1992) камера неоднократно переключалась на восприятия монстра, загадочного чудовища из покинутого особняка. Мы управляем персонажем и неудобство управления отражает на соматическом уровне его уязвимость страх и тревогу, но также и нашу заботу о нем. Если же мы принимаем в учет то, что персонажа не столько видят, сколько подглядывают за ним, и нам все время дается перспектива монстра в качестве некого негативного варианта всезнания и всемогущества, то возникает чувство тщетности наших усилий. Подобным образом *Resident Evil* (Capcom, 1996) делал ставку на создание эффекта восприятия события с камеры скрытого наблюдения: действие разворачивалось как бы за пультом службы безопасности и оставалось загадкой, существует ли еще эта служба после катастрофы или именно она эту катастрофу и инспирировала. Загадка, которая на уровне геймплея выражалась в вопросе о том, ведем ли мы нашего персонажа к гибели или, напротив, заботимся о нем? Высокотехнологическое наблюдение, «глаз» камеры и «взгляд» монстра в игре тесно–сближались. Эта тенденция была подхвачена в проекте Синдзи Миками — *Evil Within* (Tango Gameworks, 2014), где различные фильтры, характерные для хоррор-медиа (шумы на пленки, искажение цветов, размытость и смещение фигур, особенности теней),

в действительности оказываются эффектами восприятия, технологически погруженного в вариант виртуальной реальности персонажа Себастьяна Кастелланоса. Серия *Silent Hill* (Konami, 1999–2024) также представляет это смещение взгляда в топологии, похожей на сновидческую, как взгляд в обратной перспективе, где темные силы или психологическая нестабильность персонажа заставляют видеть его как бы извне, где забота о хрупкости и уязвимости персонажа вступает в конфликт с вопросом о том, кто его, собственно, видит.

Медиаэффекты здесь дают не чувство остранения, а чувство сближения с реальностью персонажа за счет того, что зло как бы наблюдает за персонажем (*Alone in the Dark*, *Resident Evil*, *Silent Hill*, *Evil Within*), но при этом и игрок наблюдает за персонажем. Либо игрок воплощает зло, либо зло стоит за игроком, т.е. взгляд, наблюдающий за персонажем, приводит к чувству неуютности у игрока, к чувству, что кто-то наблюдает и за ним, буквально стоит за его спиной — интерфейс, усиливая отсутствие, дает чувство присутствия Иного (в комнате, в темноте, за спиной). Персонаж, игрок, монстр становятся в определенном смысле переходящими друг в друга в метагеймплейной топологии.

Всесилие и хрупкость объединяются в этих моделях взгляда, поскольку интерфейс на уровне отологического стиля дает вовсе не взгляд — он дает зияние, нечто, что не складывается в единую и цельную картину, что представляет собой скорее напряжение, чем ясность форм. Но именно эти всесилие и хрупкость становятся доминирующими мотивами в геймплее, в игровых механиках, а поскольку игровые механики переносятся в неигровые контексты и инспирируют развитие интерфейсов в целом, то зияние как напряжение становится тем онтологическим стилем, который определяет динамику цифрового взаимодействия в целом. Из сочетания невозможности и необходимости возникает эффект монструозности пользователя.

Философ Вилем Флюссер показывает, что конец истории характеризуется и тем, что тексты — в качестве технических текстов, сценариев, инструкций и программ — становятся основой технического изображения, а значит, и технического воображения. Возникает постчеловеческое воображение, воображение машин и систем, к которому человеку приходится адаптироваться так же, как он адаптировался к миру природы. В случае с интерфейсом зияние как онтологический стиль выражает неэгоразмерную апперцепцию, «воображение тела» (Ленкевич, 2021, сс. 141–165), которое приходит из «монструозных» моделей компьютерных игр, выражающих одновременно хрупкость и уязвимость. Зияние призвано адаптировать коммуникативные и инструментальные телесные навыки к постчеловеческому воображению.

Дрейф: воображение как смещение

«Болезнь как метафора» — тема, заявленная Сьюзан Сонтаг в одноименном эссе — изначально носила характер реализма: отнестись к болезни как к болезни, освободить ее от мифов и морализаторства. Игры в этом смысле работают со стратегией, близкой скорее стратегии К. Леви-Стросса, когда спастись от мифа означает изобрести еще один миф. Поэтому игры рассматривают здоровье как нечто утопическое и неуловимое, глубоко мифологическое по своему существу. Болезни же, напротив, могут быть рассмотрены как «метафоры, которыми мы живем» (при совмещении гипотез Дж. Лакоффа и С. Зонтаг), эти метафоры делают игровой опыт глубоко реалистичным (Erickson, 1990, pp. 65–73). В теории интерфейсы основываются на утопии трансцендентального субъекта; на практике опыт интерфейса оказывается возможен как опыт смещения и сгущения, обращения причинно-следственных связей, ряда структурных иллюзий, иными словами, дрейфа как онтологического стиля. И игры показывают, что этот опыт дрейфа как условие цифрового присутствия через эстетику опьянения, галлюцинирования, болезни создает «мнимого» субъекта, который, в свою очередь, позволяет увидеть, что любой субъект базируется на некой исходной мнимости. Иными словами, любая медиальность как сумма мнимости для субъективности оказывается тем, чем и болезнь как сумма недугов для здоровья — моментом адаптации к новой реальности.

Первые опыты репрезентации травмы характерны еще для *Wolfenstein 3D* (id Software, 1992) и *Doom* (id Software, 1993). Вид от первого лица, как и изображение персонажа, роль которого берет на себя игрок — общая мета ролевых игр, предшествующих *Wolfenstein 3D* и *Doom*, а также во многом, повлиявших на их эстетику. Однако *Wolfenstein 3D* и *Doom*, помимо иммерсивной проекции от первого лица, дают возможность погрузиться также во внутренние состояния и эмоциональные переживания героя. В играх серии *Wizardry* (Sir-Tech Software) и *Might and Magic* (New World Computing) иконки персонажей не были анимированы, а различные недуги символизировались скорее числовым или нарративным эквивалентом («проклятие», «безумие» и т.д.). Компания id Software, разработчик *Wolfenstein 3D* и *Doom*, адаптировала числовые и нарративные моменты под аркадную динамику и реакцию игрока, переведя числовые «индикации» и нарративные «описания» в визуальную демонстрацию: оскал, гримаса, ухмылка, эффекты побоев, синяки и кровоподтеки — все это теперь проступало на портрете, с которым себя ассоциировал персонаж. Иконка буквально мироточила кровью, а геймер по эту сторону экрана, соизмеряющий себя с ней в процессе геймплея, оказывался стигматизирован состояниями, испытываемыми в цифровом теле. Неудивительно, если ухмылка или отчаяние игрока и персонажа иногда совпадали до неразличимости. В близком по духу проекте *System Shock* (Looking Glass Studios, 1994),

унаследовавшем много от опытов с цифровым телом в серии *Ultima*[1], появляется проблема цифровых недугов, различных искажений связанных одновременно с психологическим состоянием персонажа, действием программы внутри игры (поскольку игрок берет на себя роль хакера) и различных искажений, которые могут восприниматься изнутри игры и как технические условности, и как психологические состояния одновременно. Эта идея киберпсихоза на уровне интерфейс-репрезентации будет развиваться в *Deus Ex* (Ion Storm, 2000) и *Cyberpunk 2077* (CD Project RED, 2020).

В целом проблема внутриигровой болезни или измененного состояния сознания становится одновременно основой для отыгрыша персонажа и попыткой транслировать иные модусы присутствия: например, различные пограничные состояния. В играх серии *Shellshock* (Guerrilla Games, Rebellion Derby, 2004–2009) визуальные эффекты были призваны напрямую отразить «шоковый» эффект и ирреальность происходящего для американского солдата времен Войны во Вьетнаме (уже в названии игры отражен симптом). Игра *Shellshock*, пусть и оказалась коммерчески неудачной, во многом повлияла на новую волну в хоррор-жанре, сделав оружие, достающееся игроку, скорее соблазном и ложной надеждой, чем средством. Более того, сам факт взаимодействия с простыми предметами в хоррорах постепенно становится стрессом. Как в играх, последовавших за *Amnesia: The Dark Descent* (Frictional Games, 2010). Если в ранних квестовых и ролевых играх предметы скорее передавали эффекты легко восстановимого мира, имеющего за собой логику и надежду, то теперь предметы становятся парадоксальными не-вещами, которые говорят скорее о разорванности мира и безнадежности любой задумки. Все эти приемы в топике «болезнь как метафора» использует вышедшая в 2014 году *Hellblade: Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2014), воспроизводя ситуацию аудиальных и визуальных галлюцинаций, ориентируясь на медицинские описания симптоматики в большей мере, чем на привычные эстетические образы. Подобную клиническую перспективу предназначена предоставить и находящаяся в разработке игра *EXP: War Trauma* (Cortez Productions), где травмированный солдат Второй мировой войны погружается в собственное прошлое, вытесненное или замещенное травмой.

В отдельную категорию попадают игры, где техническое основание медиа выдвигается как условие пограничной ситуации и нестабильности мира. На определенном этапе персонаж игры *Max Payne* (Remedy Entertainment, 2001) сталкивается с тем, что он является персонажем игры — самообнаружение или «последняя истина» здесь распознается как «бред» и, действительно, в этот момент персонаж находится в состоянии наркотического опья-

1 Диегетический интерфейс из *Ultima* VII (Origin System, 1992) и полноценная репрезентация взаимодействия с вещами, где левая кнопка мыши отвечала за манипуляцию руками персонажа, а правая — за перемещение, за движение ног; интерфейс *Ultima Underworld* (Origin System, 1992), дающий чувство телесного присутствия и баланса, непроизвольные покачивания тела при движении, эффекты вращения головы, наличие биоритмов, отвечающих за сон и питание.

нения, он галлюцинирует реальностью. Также в *Batman: Arkham Asylum* (Rocksteady Studios, 2009) игрок сталкивается с эффектом, напоминающим критический дефект в работе видеокарты, что порождает реальный страх по эту сторону экрана, но по ту — указывает на то, что реальность восприятия для персонажа замутнена наркотической инъекцией. Страх игрока за материальную сохранность видеокарты — инструмент, который помогает соотнести геймера с аффектом персонажа, начинающего испытывать сильную тревогу. Солид Снейк в *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* (Konami Productions, 2008), как и Бласковиц в *Wolfenstein II* (MachineGames, 2017), видят себя персонажами ранних игр серии, но для них это кошмарный сон, от которого нужно скорее пробудиться. В то время как для игрока это вполне может быть предметом удивления из-за остранения и обмана ожиданий, ностальгии и раздражения из-за устаревших геймплейных механик. В любом случае сама материальность технического медиа может восприниматься в таких игровых моментах, как метафора или даже иллюзия. Стоит ли напоминать в данном контексте, что даже нарративный ролевой геймплей *Disco Elysium* (ZA/UM, 2019), по видимости выполненный в крайне рациональной диалоговой форме или в виде древа распределения решений, по факту воспринимается как диалог с субличностями персонажа, где игрок вполне может оказаться еще одной такой субличностью, смещаясь с центральной роли законодателя и субъекта к роли аффективной мнимости в децентрированном множестве субличностных квазидиалоговых моментов.

Пульсации: жизнь по ту сторону контроля

Мы воспринимаем интерфейс как дисциплинарное пространство, которое говорит на языке знания и власти. Однако компьютерные игры призваны создавать чувство реальности происходящего, выводя его по ту сторону власти игрока, т.е. создавая эффект мира, живущего по собственным законам. И одним из способов демонстрации самостоятельности мира является эффект пульсации, где действия, предназначенные для контроля, обнаруживают свою изнанку, давая игроку понять, что он скорее направляет процессы, чем управляет ими. Пульсация открывает несоответствие знание и власти в интерфейсе и тем самым дает опыт соприкосновения с цифрой как с чем-то живым.

Например, уже в *SimCity* (Maxis, 1989) создавалась скорее иллюзия управления городом, где рациональность контроля вступала в противоречие со стохастическими эффектами вроде природных катастроф (в ряде предварительных версий вместо них были реликтовые монстры или криптиды вроде Годзиллы и Кинг-Конга, которые обнаруживали иррациональность целого при предельной рационализации отдельных элементов). Этот эффект перейдет в другой проект Уилла Райта, *The Sims* (Maxis, 2000), где мы чаще присутствуем *при*, чем действуем *за*. Но в десятилетний период между *SimCity*

и *The Sims* в играх другого геймдизайнера, Питера Молиньё, закладывается альтернативная парадигма управления — гипостазированная роль стихийности и вторжения зла. В *Dungeon Keeper* (Bullfrog Productions, 1997) предлагается играть от лица зла, манипуляции осуществляются мышью — игрок представлен в игре в виде руки, которая может буквально наказывать провинившихся, например можно движением мыши дать пощечину. В других похожих проектах: *Tropico* (PopTop Software, 2001), *Evil Genius* (Elixir Studious, 2004), *Black & White* (Lionhead Studious, 2001) — мы имеем дело как бы с инверсией контроля: действительно, зло — крайне хрупкий проект, в игровых моделях оно представлено как очень уязвимое, поскольку приходится сопротивляться добрым помыслам, которые оказываются гораздо более универсальны. «Злу» приходится выкручиваться из все более и более сложных ситуаций, т. е. существовать в режиме перманентного кризисного менеджмента. И все же более важным оказывается не экономический или аксиологический уровень, а уровень онтологический — зло не причиняется, а случается, т.е. оно существует не столько в режиме причинно-следственных связей, сколько в режиме различных совпадений, откликов, оказий, т.е. в режиме скорее акцидентальном, чем субстанциальном. И многочисленные симуляторы зла сталкивают с той силой, которая, не имея онтологического алиби, вынуждена всячески выдавать себя за реальность. Иными словами, создавать видимость контроля там, где возможно скорее со-участие или даже просто со-присутствие. В конечном счете оказывается, что невозможность действия переходит в ситуацию невозможной агентности. Там, где мы не можем осуществить полноценный контроль, возникает иллюзия, что последние причины и связи просто недоступны нам, но это не значит, что их нет, они существуют по своим неведомым законам и могут косвенно проявлять себя по отношению к нам. Мы лишь полагаем, что действуем в режиме причинения — в измерении знания или власти. В действительности мы скорее адаптируемся к ряду ситуаций, которые вызываются иным порядком явлений на недоступном нам прямо уровне. Этот иной порядок и является «пульсацией» — неким чувством жизни, выходящим по ту сторону контроля.

В этом смысле пульсация — онтологический стиль, который из ряда экономических стратегий и симуляторов перешел на более широкий спектр игр: как работа с тем, что скорее случается, чем причиняется — стихии, динамика больших масс, трафик, многоголосие улиц. Постепенно игры включали в себя все большее количество элементов, которые скорее разворачиваются вокруг игрока, чем исходят из него, т.е. взаимодействуют друг с другом как объекты или стихии по принципу оказии, пока игрок взаимодействует с предметами и NPC по принципам причинности. Леса и города, пустыни и моря создаются из эффектов волн и ветра, песка и листвы, пыли и мусора, транспортных эффектов и массового движения. Жизненные миры должны пульсировать — такой императив выдвигается в геймдизайне. И теперь уже

не злу нужно адаптироваться, а скорее индивиду в его экзистенциальном одиночестве и покинутости необходимо доказывать онтологическую состоятельность через встраивания в довещественную экономику стихийных процессов (Fizek, 2018, pp. 203–218). Постепенно оказалось, что эффекты визуального, нарративного и интерактивного эмбиента оказываются гораздо важнее, чем эффекты прямой субъектно-ориентированной интеракции. Иными словами, оказалось, что субъект чувствует себя более живым в соприкосновении с потоками и стихиями, чем во взаимодействии, где ключевым агентом является он. Для него важнее не диалог с, а диалог вокруг, даже додиалоговые формы, звучание и мельтешение как аура живого, в ее пульсациях он сам чувствует себя живым.

Место контроля в парадигмах конституирования опыта игрока замещает объект-объектные взаимодействия, стихийные оказии, динамика скольжения и смещения, многоголосие и шумы, энвайронментальные эмбиент-эффекты — именно их пульсации определяют степень вчувствования и вживания. Но в той мере, в какой сам интерфейс, определяя опыт пользователя, становится жизненным миром, он не может не присваивать и гипостазировать элементы пульсации. (Если телевидение — это параллельная жизнь: когда бы мы не включили телевизор, мы уже что-то пропустили, мы уже не к месту, это жизнь, от которой можно отключиться, но которую нельзя отключить, то игровые интерфейсы не дублируют жизнь, наоборот, показывают, что все произошло и будет происходить, но без нас эти «пульсации» не имеют значения, они служат тому, чтобы пробудить наше присутствие, даже в отсутствии мотивации к действию). Парадоксально, но интерфейс, который давал бы только контроль, воспринимался бы только как средство, не воспринимался бы как интерфейс вообще, поскольку он не давал бы соприкасающемуся с ним субъекту чувство живого. Субъект ищет в интерфейсе условий цифрового присутствия, а значит, возможностей конституирования, дополнения, осуществления — в этом смысле пульсации дают эффекты одновременно автономии и ускользания от контроля, эффекты игры и свободы, чувство сопричастности иному порядку существования, который скорее проявляется, чем определяется интерфейсом.

Выводы

Подобно играм, снам и мечтам интерфейсы вступают в силу через нас, но до конца не принадлежат нам. Однако сбываясь, они затрагивают и нас, дают опыт дрейфа реальности и приближения к действительности до ее понятийного оформления. Поэтому даже метафоры в интерфейсах работают не столько благодаря конвенциональности и узнаваемости — интерсубъективности, сколько благодаря тому, как они трансформируют привычный опыт телесности и открывают способы альтернативной соотнесенности с миром, как бы похищают нас от «Я» для того, чтобы дать место «не-Я», миру. Именно

как нечто близкое снам и мечтам интерфейсы становятся conditio humana. Игры в этом смысле представляют уникальную галерею «не-Я» возможностей: зияния, дрейфа, пульсации, которые перенимаются и не-игровыми интерфейсами в той мере, в какой они претендуют на конституирование жизненного мира.

Финансирование

Исследование выполнено при финансовой поддержке Российского научного фонда (РНФ) в рамках научного проекта № 23-78-10046 «Интерфейс как среда жизни: факторы интеграции», реализуемого в СПбГУ.

The research was supported by the Russian Scientific Foundation (RSF), project 23-78-10046 “Interface as a Life Environment: Factors of Integration”, St. Petersburg University.

Людография | Ludography

Aliens versus Predator (Rebellion Developments, 1999),

Alone in the Dark (Infogrames, 1992),

Amnesia: The Dark Descent (Frictional Games, 2010)

Batman: Arkham Asylum (Rocksteady Studios, 2009)

Black & White (Lionhead Studious, 2001)

Colossal Cave Adventure (1975)

Crash Bandicoot (Naughty Dog, 1996)

Cyberpunk 2077 (CD Project RED, 2020).

Destroy all Humans (Pandemic Studios, 2005),

Deus Ex (Ion Storm, 2000)

Disco Elysium (ZA/UM, 2019)

Donkey Kong (Nintendo, 1981)

Donkey Kong Jr. (Nintendo, 1982)

Doom (id Software, 1993)

Dungeon Keeper (Bullfrog Productions, 1997)

Evil Genius (Elixir Studious, 2004)

Evil Within (Tango Gameworks, 2014)

EXP: War Trauma (Cortez Productions)

Hellblade: Senua’s Sacrifice (Ninja Theory, 2014)

Max Payne (Remedy Entertaiment, 2001)

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (Konami Productions, 2008)

Might and Magic (New World Computing, 1986)

Multi-User Dungeon (MUD) (1978)

Oddworld (Oddworld Inhabitants, 1997)

Resident Evil (Capcom, 1996)

Shellshock (Guerrilla Games, 2004)

Shellshock 2 (Rebellion Derby, 2009)

Silent Hill (Konami, 1999–2024)

SimCity (Maxis, 1989)

Sonic the Hedgehog (Sega, 1991)

System Shock (Looking Glass Studios, 1994)

The Elder Scrolls (Bethesda Game Studios, 1994–2019)

The Sims (Maxis, 2000),

Tropico (PopTop Software, 2001)

Ultima I: The First Age of Darkness (1981)

Ultima Underworld (Origin System, 1992)

Ultima VII (Origin System, 1992)

Vampire the Masquerade: Bloodlines (Troika Games, 2004)

Wizardry (Sir-Tech Software, 1981)

Wolfenstein 3D (id Software, 1992)

Wolfenstein II (MachineGames, 2017)

Zork (1977)

Список литературы

Barad, K. (2003). Posthumanist Performativity: Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter. *Signs: Journal of Women in Culture and Society*, *28*(3), 801–831. https://doi.org/10.1086/345321

Boothroyd, D. (2009). Touch, Time and Technics: Levinas and the Ethics of Haptic Communications. *Theory, Culture & Society*, *26*(2–3), 330–345. https://doi.org/10.1177/0263276409103123

Busselle, R., & Bilandzic, H. (2009). Measuring Narrative Engagement. *Media Psychology*, *12*(4), 321–347. https://doi.org/10.1080/15213260903287259

Chun, W. H. K. (2005). On Software, or the Persistence of Visual Knowledge. *Grey Room*, *18*, 26–51. https://doi.org/10.1162/1526381043320741

Daston, L., & Galison, P. (1992). The Image of Objectivity. *Representations*, *40*, 81–128. https://doi.org/10.2307/2928741

Elo, M. (2012). Digital finger: Beyond phenomenological figures of touch. *Journal of Aesthetics & Culture*, *4*(1), 14982. https://doi.org/10.3402/jac.v4i0.14982

Erickson, T. (1990). Working with Interface Metaphors. In B. Laurel (Ed.), *The Art of Human Computer Interface Design* (pp. 65–73). Addison-Wesley. https://doi.org/10.1007/1-4020-2162-3_13

Fizek, S. (2018). Automation of play: Theorizing self-playing games and post-human ludic agents. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 10(3), 203–218. https://doi.org/10.1386/jgvw.10.3.203_1

Kolesnikova, D. A. (2019). Bauhaus-effect. From design utopia to interface culture. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 1(4), 49–71. https://doi.org/10.24411/2658-7734-2019-10036

Nagel, T. (1974). What Is It Like to Be a Bat? *The Philosophical Review*, 83(4), 435–445. https://doi.org/10.2307/2183914

Parsons, T. (2009). *Thinking: Objects: Contemporary approaches to product design*. AVA Publishing SA. https://doi.org/10.5040/9781350088856

Piasentier, M. (2024). The anthropological machine and its reversal. *Angelaki*, 29(5), 52–63. https://doi.org/10.1080/0969725X.2024.2405301

Shapin, S., & Schaffer, S. (1985). *Leviathan and the Air-Pump: Hobbes, Boyle, and the Experimental Life*. Princeton University Press.

Латыпова, А. Р. (2020). Между метафорой и глитчем: Цифровая эволюция медиа. *Эпистемология и философия науки*, 57(2), 162–178. https://doi.org/10.5840/eps202057228

Ленкевич, А. С. (2021). «Ты в своем теле?!». Исследование биополитического дизайна интерфейсов. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 3(2), 141–165. https://doi.org/10.46539/gmd.v3i2.160

Фуко, М. (2005). *Ненормальные: Курс лекций, прочитанных в Коллеж де Франс в 1974–1975 учебном году*. Наука.

Шюц, А. (2003). О множественности реальностей. *Социологическое обозрение*, 3(2), 4–34.

References

Barad, K. (2003). Posthumanist Performativity: Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter. *Signs: Journal of Women in Culture and Society*, 28(3), 801–831. https://doi.org/10.1086/345321

Boothroyd, D. (2009). Touch, Time and Technics: Levinas and the Ethics of Haptic Communications. *Theory, Culture Barad, K. (2003). Posthumanist Performativity: Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter. Signs: Journal of Women in Culture and Society*, 28(3), 801–831. https://doi.org/10.1086/345321

Boothroyd, D. (2009). Touch, Time and Technics: Levinas and the Ethics of Haptic Communications. Theory, Culture & Society, 26(2–3), 330–345. https://doi.org/10.1177/0263276409103123

Busselle, R., & Bilandzic, H. (2009). Measuring Narrative Engagement. *Media Psychology*, 12(4), 321–347. https://doi.org/10.1080/15213260903287259

Chun, W. H. K. (2005). On Software, or the Persistence of Visual Knowledge. *Grey Room*, 18, 26–51. https://doi.org/10.1162/1526381043320741

Daston, L., & Galison, P. (1992). The Image of Objectivity. *Representations*, 40, 81–128. https://doi.org/10.2307/2928741

Elo, M. (2012). Digital finger: Beyond phenomenological figures of touch. *Journal of Aesthetics & Culture*, 4(1), 14982. https://doi.org/10.3402/jac.v4i0.14982

Erickson, T. (1990). Working with Interface Metaphors. In B. Laurel (Ed.), *The Art of Human Computer Interface Design* (pp. 65–73). Addison-Wesley. https://doi.org/10.1007/1-4020-2162-3_13

Fizek, S. (2018). Automation of play: Theorizing self-playing games and post-human ludic agents. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 10(3), 203–218. https://doi.org/10.1386/jgvw.10.3.203_1

Foucault, M. (2005). *Insane: A course of lectures given at the Collège de France during the academic year 1974-1975*. Наука. (In Russian).

Kolesnikova, D. A. (2019). Bauhaus-effect. From design utopia to interface culture. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 1(4), 49–71. https://doi.org/10.24411/2658-7734-2019-10036

Latypova, A. R. (2020). Between Mutation and Glitch: Digital Evolution of Media. *Epistemology & Philosophy of Science*, 57(2), 162–178. https://doi.org/10.5840/eps202057228 (In Russian).

Lenkevich, A. S. (2021). "Are You in Your Body?!". The Study of Biopolitical Interface Design. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 3(2), 141–165. https://doi.org/10.46539/gmd.v3i2.160 (In Russian).

Nagel, T. (1974). What Is It Like to Be a Bat? *The Philosophical Review*, 83(4), 435–445. https://doi.org/10.2307/2183914

Parsons, T. (2009). *Thinking: Objects: Contemporary approaches to product design*. AVA Publishing SA. https://doi.org/10.5040/9781350088856

Piasentier, M. (2024). The anthropological machine and its reversal. *Angelaki*, 29(5), 52–63. https://doi.org/10.1080/0969725X.2024.2405301

Schütz, A. (2003). On multiple realities. *Russian Sociological Review*, 3(2), 4–34. (In Russian).

Shapin, S., & Schaffer, S. (1985). *Leviathan and the Air-Pump: Hobbes, Boyle, and the Experimental Life*. Princeton University Press.

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 2 | ISSN: 2658-7734
Bodies and Affects | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i2.646

Cringeplay and Gamer-Body: a Shift in the Normative Grammar of Gameplay

Vladislav V. Kirichenko

National Research University "Higher School of Economics". Saint Petersburg, Russia.
Email: kirlimfaul[at]gmail.com ORCID https://orcid.org/0000-0002-9209-0554

Received: 2 March 2025 | Revised: 23 March 2025 | Accepted: 7 April 2025

Abstract

The concept of 'cringe' proves difficult to define unambiguously, as it is a synthetic phenomenon that is simultaneously on the edge of ethics and aesthetics. 'To cringe' means "to experience discomfort and dislike because of the behaviour of another", only in this case the Other is the gamer-body of the player, who is groping new spaces of his or her own gamerhood and identity. This category describes well the specificity of the gamer-body of the 2000s, when some players discovered various flash projects. 'Cringeplay' is a particular construction of games and the affect of playing them. Such games involve a marginalised aspect of real life. Cringeplay is associated with the violation of the normative grammar of gameplay, the functioning of the gamer-body and the practices of abusive game design. The uncomfortableness of playing such games converges with the experience of pornographic erotic games. Flash games are an understudied layer of game culture. They are of serious importance for the subsequent development of mobile gameplay and the indie scene. They are usually culturally understood as 'gimmick' (in Russian 2000s slang 'prikol'), or mini-games with simple gameplay, relatives of casual gameplay before the era of mobile gaming. Almost never considered in the context of the global or even local history of gaming, most of these games were free-to-play and anonymous, and sometimes controversial. Flash games represent an important milestone in the history of gamification. Their study, among other things, has media archaeological value. Much of what was was gamer-body of the 2000s has now shifted to the zone of the marginal and almost unknown/forgotten (e.g. Java games), and sometimes the new indie. Cringeplay is a unique form that reflects the mental and aesthetic characteristics of the 2000s gamer-body.

Keywords

Cringe; Cringeplay; Gamer-Body; Game Literacy; Normative Gameplay Grammer; Flash Games; Abusive Gamedesign

This work is licensed under a Creative Commons "Attribution" 4.0 International License

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 2 | ISSN: 2658-7734
Тела и аффекты | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i2.646

Кринжплей и геймер-тело: сдвиг в нормативной грамматике игрового процесса

Кириченко Владислав Владимирович

Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики» в Санкт-Петербурге. Санкт-Петербург, Россия. Email: kirlimfaul[at]gmail.com ORCID https://orcid.org/0000-0002-9209-0554

Рукопись получена: 2 марта 2025 | Пересмотрена: 23 марта 2025 | Принята: 7 апреля 2025

Аннотация

Понятие «кринжа» оказывается сложным для однозначного определения, поскольку представляет собой синтетическое явление, которое одновременно находится на грани этики и эстетики. «Кринжевать» — значит «испытывать неловкость и неприязнь из-за поведения другого», только в данном случае Другой — это и есть геймер-тело игрока, который ощупывает новые пространства собственной геймерности и личности. Эта категория хорошо описывает специфику геймер-тела 2000-х гг., когда некоторые игроки открыли для себя различные флэш-проекты. «Кринжплей» — особое устройство игр и аффекта от играния в них. Такие игры затрагивают маргинальный аспект реальной жизни. Кринжплей связан с нарушением нормативной грамматики игрового процесса, функционированием геймер-тела и практиками абьюзивного геймдизайна. Неуютность играния в подобные игры сближается с опытом порно-эротических игр. Флэш-игры — малоизученный пласт игровой культуры. Они представляют серьезное значение для последующего развития мобильного гейминга и инди-сцены. Обычно они культурно понимаются как «приколы» (сленг 2000-х) или мини-игры с простым геймплеем, родственники казуального гейминга до эры мобильного гейминга. Практически никогда не рассматриваются в контексте общей или даже локальной истории игр, хотя это кажется весьма полезным. Большая часть таких игр была бесплатной и анонимной и порой неоднозначной. Flash-игры представляют собой важную веху в истории гейминга. Их исследование в том числе имеет медиаархеологическую ценность. Многое, что было повседневным для геймер-тела 2000-х, сейчас сместилось в зону маргинального и практически неизвестного/забытого (например, Java-игры), гораздо реже это новое инди. Кринжплей является уникальной формой, отражающей ментальные и эстетические особенности геймер-тела 2000-х.

Ключевые слова

кринж; кринжплей; геймер-тело; игровая грамотность; нормативная грамматика геймплея; flash-игры; абьюзивный геймдизайн

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons “Attribution” («Атрибуция») 4.0 Всемирная

Введение

В настоящее время компьютерные игры стали неотъемлемой частью культурных процессов всего мира. Они являются не только развлекательным полем мировой культуры, но также способны содержать серьезное и значительное высказывание, будучи драматическими или трагическими. Однако компьютерные игры могут быть странными и вызывать чувство неловкости, подобно необычной литературе или специфическому кинематографу, не адресованных широкому потребителю.

Современные исследования компьютерных игр все чаще обращаются к анализу не только нарративных и геймплейных структур, но и к эмоциональному опыту, возникающему у игроков (player experience research). В данной статье мы рассмотрим феномен кринжплея — специфического чувства неловкости, неудобства или дискомфорта, возникающего в процессе взаимодействия с компьютерной игрой. Кринжплей, на наш взгляд, представляет собой не просто негативную реакцию, а значимый аспект игрового опыта, который позволяет нам глубже понять природу взаимодействия игрока с цифровой средой и исследовать границы нормативного гейминга. Мы предложим теоретическое осмысление кринжплея и проанализируем его проявления на конкретных примерах, в особенности в контексте flash-игр и порноигр[1], однако для начало обратимся к наиболее базовым понятиям.

Кринж и кринжплей

Главное понятие данной статьи («кринж») является одним из уязвимых мест нашего исследования, потому что оно еще не обладает сложившимся научным определением, несмотря на это, мы считаем важным обратиться к этому актуальному понятию современной эмоциональной культуры в контексте гейминга. С уверенностью можно сказать, что «кринж» представляет собой синтетическое явление, этическое и эстетическое одновременно, как подчеркивает Захар Бояркин: «Безусловно, исследования кринжа не заканчиваются на этике и эстетике. Можно утверждать, что кринж затрагивает самые разные области философского и гуманитарного знания. Следы этой специфической формы чувствования обнаруживаются и в эпистемологии, и в политической теории, и в психоанализе» (Бояркин, 2023, с. 140). Его примерные синонимы: «неловкость», «поеживание», «ерзанье», «испанский стыд». Можно предположить, что «кринжевать» — значит «испы-

1 Стоит отметить, что мы просто выбрали данные явления в игровой индустрии как наиболее показательные и релевантные для исследования (особенно flash-игры, которые уже стали археологией гейминга), однако кринжплей существует в широком пласте игр и игровых практик. Так, например, кринжплей можно встретить, играя в яндекс-игры или различные shovelware-игры, или низовые игры с платформ вроде Steam или Itch.io.

тывать неловкость и неприязнь из-за поведения Другого», однако необходимо понимать, что на месте другого можем быть мы сами и наше тело.

Наиболее важное достижение последних лет в контексте изучения феномена кринжа — пятый выпуск журнала «Логос» («Новая эпоха подозрения и Кринж»)[1] за 2023 год. Как отмечает А. Е. Радеев: анализ феномена кринжа не должен ограничиваться исследованием лингвистического употребления термина или рассмотрением его как очередного семантического оттенка понятия «неловкости». Первостепенное значение имеет изучение не столько самого слова, сколько тех проблем, которые обеспечивают консистентность кринжа как концептуальной категории (Радеев, 2023). Кринж коррелирует со значимыми характеристиками современности, и сам концепт представляет интерес с точки зрения его устойчивости. В настоящее время сложно предсказать степень концептуальной плотности кринжа, однако его судьба, по-видимому, связана с существенными аспектами не только современной культуры, но и самой субъективности. Кринж следует рассматривать не как реакцию на конкретные обстоятельства, а как особую форму субъективного переживания, локализующуюся в пространстве активности, пассивности, реактивности и их интерформ.

Феномен кринжа демонстрирует полисемантичность, проявляющуюся в вариативности его интерпретации в зависимости от контекстуальных рамок. Несмотря на эту семантическую гибкость, центральным мотивом для анализа кринжа выступает концепция освобождения (Бояркин, 2023, Неаполитанский, 2023; Васильева, 2023). Современность как исторический и культурный период требует для своего адекватного понимания специфической эпистемологической перспективы. В этом контексте кринж позиционируется как новая аналитическая оптика, предоставляющая возможность переосмысления социокультурных норм или обнаружения новых маргинальных зон. Кринжевое поведение, таким образом, может быть рассмотрено как форма отклонения от нормативности, предполагающая дистанцирование от доминирующих культурных паттернов. Это дистанцирование позволяет субъекту занять позицию внешнего наблюдателя, что, в свою очередь, обеспечивает целостное видение современной социокультурной ситуации.

Следует подчеркнуть, что ни пародия, ни ирония, ни кринж не могут быть редуцированы к простым юмористическим приемам. Каждый из этих феноменов представляет собой нечто большее, чем просто средство создания комического эффекта. Даже в тех случаях, когда они провоцируют смех, этот смех приобретает характер батаевского смеха[2] — реакции на внезапное осознание фундаментальной структуры реальности и взаимосвязанности всего

1 Данный выпуск журнала был подготовлен частично по итогам «анти-конференции» «Кринж: База», которая проходила в Санкт-Петербурге (19.12.2022). На ней мы представили доклад на тему, однако статью подготовить не успели: «Кринжплей и геймер-тело 2000-х». Подробнее см. обзор конференции в (Ершова, 2022).

2 Как, например, в стихотворении Жоржа Батая «Смех». Подробнее см.: (Цит. по: Ланд, 2018).

сущего (Михайлова, 2023). Смех, возникающий из самовысмеивания, предстает как откровение, внутреннее напряжение которого вырывается наружу. Этот смех часто приобретает истерические и одновременно эйфорические черты (что психоаналитически взаимосвязано). Трансгрессивный потенциал кринжа наглядно иллюстрируется в фильме «Все везде и сразу» (2022), который анализирует Любовь Михайлова (2023), где переход между параллельными мирами осуществляется через совершение абсурдных и социально неприемлемых действий. Такое поведение — от поедания помады до непроизвольного мочеиспускания — вызывает сдвиг, расслоение реальности, в котором проявляется ее истинная природа. Этот сдвиг позволяет увидеть множественность аспектов реальности. Таким образом, кринж трансформируется в своего рода духовную практику. Однако как и в буддийских притчах и философских трактатах, где дхарма представляется в виде лестницы, ведущей к просветлению, «лесенка» кринжа, выстроенная и используемая для трансценденции, должна быть отброшена. При этом важно подчеркнуть, что этот отказ не должен восприниматься как принуждение. Употребление слова «придется» дистанцирует нас от самого акта действия. Называя нечто «кринжем», мы все еще занимаем отстраненную позицию по отношению к этому объекту. Распространенность термина «кринж» в современной культуре связана с обостренной чувствительностью, характерной для нашего времени.

В итоге феномен кринжа обладает функциональностью, которая позволяет ему стать объектом для визуализации и, как следствие, анализа. Само квалифицирование чего-либо как «кринжового» уже является актом дистанцирования (Васильева, 2023). При этом доступность объекта для восприятия не обуславливает близость, которая по-прежнему является результатом субъективной оценки. Таким образом, кринж претендует на статус целостного культурного явления, а не просто популярного лингвистического термина. Специфика его внутренней логики может быть продуктивно раскрыта путем сопоставления с другими понятиями, сходными по паттернам употребления. Кринж может рассматриваться как значимый симптом современной культурной ситуации. В рамках этой ситуации человек выступает не только в роли потребителя или пользователя смыслов, но и в качестве активного субъекта, отстраняющегося от них и сохраняющего уникальность собственного индивидуального проекта.

Петербургский философ Йоэль Регев в своей статье из отмеченного выше выпуска журнала «Логос» исследует феномен «кринжа» как ключевой аффект, определяющий современную культурную ситуацию. Кринж рассматривается не как изолированное явление, а как элемент более широкого исторического контекста, связанный с категориями «возвышенного» и «прекрасного», а также концепцией «двойного предательства», активно разрабатываемой в современной философии (например, у Жижека и Негарестани). Основной акцент

делается на анализе фильма «Чебурашка» (2023) как симптоматичного примера современной культуры. Используя теоретические инструменты, такие как «исчисление сред» и «коинсидентальная теория», автор статьи рассматривает Чебурашку как носителя «кринж-аффекта», связывая его с новыми онтологиями, возникшими в последнее десятилетие. Анализ направлен на выявление общеонтологических оснований, определяющих динамические комплексы и аффекты, ассоциирующиеся с Чебурашкой. Эти основания указывают на специфическое положение мира «эпохи кринжа» в рамках «Имманентного Невозможного» — концепции, описывающей характерное для Нового времени распределение существующего и несуществующего. Автор отмечает связь Чебурашки с мотивами современной философии и героями советского кино 1970–80-х годов, подчеркивая переходную роль «эпохи кринжа» — подготовку к смене доминирующей парадигмы от «Имманентного Невозможного» к миру, основанному на «удержании-вместе-разделенного» (Регев, 2023).

Завершая данный раздел, мы хотели бы обратиться к определению «кринжа», сформулированному в работе М. Неаполитанского: «Кринж (сущ. м. р.; англ. cringe, фр. grimacer) — аффект, охватывающий политическое и эстетическое измерения вокруг субъектов, дискурсов и ситуаций, который маркирует процессы отчуждения, телесного действия, неприязни и странности, производя два различных смысла вокруг них — определение самотождественности и освобождение, связанные со значительными изменениями отношений с Другим, а также со стыдом и другими привычными аффектами» (Неаполитанский, 2023, с. 167). На наш взгляд, в этом определении наличествует ряд нюансов, требующих комментария. Во-первых, перевод на французский слова «кринж» как “grimacer” не совсем корректный, вернее было бы “se blottir de la honte pour qn” (если описательно, но вообще французы говорят “le cringe”). Во-вторых, само определение теряется в собственной структуре, при этом совершенно не понятно, почему кринж связан с феноменом отчуждения, а например, не остранения, которое тоже вписывается в данный аффект. Кроме того, совершенно не понятно, как связана самотождественность и освобождение, данные в горизонтали одного аффекта, при этом утверждается, что есть какие-то «значительные изменения отношений с Другим», хотя они никак не маркируются специальным образом и т.д. Нам кажется важным констатировать, что данное определение «кринжа» требует доработки ввиду множества упущений и нелогичности, и в таком виде не может быть рекомендовано как «базовое».

Феномен кринжплея возникает в ситуации, когда игрок сталкивается с несоответствием между своими ожиданиями и тем, что ему предлагает игровое окружение. Это не просто баг или недоработка, а скорее намеренное или непреднамеренное нарушение устоявшихся норм игрового процесса. «Кринжплейный сдвиг»[1] (игрового процесса) заключается в расшатывании

1 Отметим, что сдвиг игрового процесса не обязательно связан с кринжем. Речь может идти о самом обычном контргейминге (производство нестандартных игр) или контрплее (нестандартный игровой

привычных моделей управления, конфигурации и даже самого факта «делания» или «неделания» в игре. Это ситуация, где не игрок активно формирует свой опыт, а само игровое окружение встречает его различными проявлениями нестандартности, вызывая у игрока неловкость и чувство неуместности. Ключевым здесь является столкновение с неожиданным, нетипичным или даже абсурдным поведением игры, которое ставит под сомнение игровую грамотность и компетенцию игрока. Это ощущение выходит за рамки обычной геймплейной фрустрации, углубляясь в сферу эмоционального дискомфорта.

Кринжплей представляет собой особое обозначение устройства игр и аффекта от играния в них. Такие игры затрагивали маргинальный квир- или кинк-аспект реальной жизни, но демонстрировали все намеренно карикатурно и неестественно. Кринжплей отражает во многом специфику опыта задним числом, но встречается и в повседневном гейминге, особенно в shovelware и trash-играх. Феномен отчасти отражает историческую ментальность игровых субъектов и их геймер-тел, вовлеченных в переживания от такого опыта. Он также был частью определенного политического формирования игровых субъектов. Неуютность играния в такие игры сближается с опытом порно-эротических игр — в этом смысле Flash-движок семантически сближается с RPGM-движком или Renpy, обсуждение которых достойно отдельных исследований.

Геймер-тело и кринжплей: телесное измерение игрового опыта

Ощущение кринжплея неразрывно связано с понятием геймер-тела (не стоит путать с общим обозначением геймерского тела, которое тоже требует комментариев[1]). Геймер-тело — концепт, который петербургские

подход). Подробнее см.: (Reynolds, 2010).

1 Кроме того, понятое в буквально смысле геймерское тело (в отрыве от термина «геймер-тело») являет собой важный пример кринжплея. Традиционно геймерское тело ассоциировалось с сидячим образом жизни, недостатком физической активности и определенными особенностями внешности. Это приводило к отчуждению и стигматизации геймеров, особенно в контексте «нормального» и «здорового» образа жизни. Эти неписаные правила и ожидания формируют наше представление о том, как «должен» выглядеть и вести себя геймер. Они включают: 1) навыки и мастерство: ожидание высокого уровня владения игрой, умения быстро реагировать, стратегически мыслить и достигать поставленных целей; 2) эффективность: стремление к оптимизации игрового процесса, минимизации ошибок и максимизации результатов; 3) серьезность: восприятие игры как важного и требующего концентрации занятия, а не просто развлечения. 4) сдержанность: контроль над эмоциями, отсутствие чрезмерной экспрессии и демонстрации «непрофессионального» поведения; 5) внешний вид: стереотипное представление о геймере как о человеке, проводящем много времени за компьютером, с определенным стилем одежды и образом жизни. Эта нормативная позиция в отношении реальных тел геймеров долгое время доминировала в игровом сообществе, формируя определенные стандарты и ожидания. Однако в некоторых случаях можно наблюдать переосмысление роли тела в игровом процессе. Все больше геймеров начинают осознавать важность физической активности, здорового питания и ухода за собой. Также появляются новые формы гейминга, которые требуют физической активности, такие как игры с использованием VR и AR, а также киберспорт, который требует от спортсменов не только умственных, но и физических усилий. Сегодня геймерское тело, как и тело человека вообще, больше не является чем-то статичным и определенным. Оно становится более разнообразным, гибким и адаптируемым к

исследователи игр Сергей Буглак и Александр Ленкевич предложили для описания «триединства тела геймера» в его физической, софтверной и медиальной ипостасях. Мы не воспринимаем игру как отстраненные наблюдатели, а погружаемся в нее, формируя особое телесное присутствие. Геймер-тело не тождественно физическому телу, но оно неотделимо от него, определяя, как наше физическое тело движется и реагирует во время игры. Геймер-тело — это концепция взгляда, восприятия, самочувствия, способ присутствия в игре, который превращает игрока в геймера: «Настоящий геймер распят на экране: между игроком и аватаром находится геймер-тело, не принадлежащее полностью ни одной реальности» (Буглак & Ленкевич, 2016, с. 411). Это своеобразная оптика, через которую мы воспринимаем игровой мир и на основе которой выстраиваем свои действия: «Геймер-тело все время держат мобилизованным, от него требуют какой-то реакции, и более того — эту реакции постоянно оценивают» (2016, с. 414). Кринжплей возникает тогда, когда эта оптика оказывается деформированной, когда нормативные представления о том, как должно ощущаться игровое присутствие, подвергаются испытанию нестандартностью игрового окружения. «Хотя геймер-тело не равно физическому, именно геймер-телом определяются движения физического тела игрока» (2016, с. 414).

Геймер-тело выстраивается в соответствии с нормативной грамматикой игрового процесса и жанровых форм. Игровой процесс как грамотность / компетенция подразумевает набор навыков и понимание, связанные с управлением и конфигурацией геймплея в различных жанрах. Мы учимся «читать» игру, усваивать ее правила, осваивать ее механику. Эти усвоенные навыки формируют ожидания относительно поведения игры, и именно эти ожидания могут быть нарушены, порождая кринжплей. Игровой опыт, сформированный жанровыми ожиданиями, определяет границы допустимого, и отклонение от этих границ может вызвать чувство неловкости. Нарушение не только геймплейной логики, но и визуальной и семантической составляющей игры может вызвать дискомфорт и искажение игровой нормы. Однако нет никакого четкого представления о том, что такое игровая норма, мы лишь интуитивно можем вычленить наиболее общие закономерности становления нормативной игровой грамматики.

В исследованиях компьютерных игр нормативную грамматику игрового процесса пытались определить многие специалисты. Например, Майкл Маттеас предполагал, что можно развивать идею «процедурной грамотности» в контексте идей Яна Богоста (Bogost, 2007): «“Процедурная грамотность” (в отличие от “процедурной риторики” Я. Богоста) — способ для практиков новых медиа открыть “черный ящик” вычислительного процесса и вернуть себе контроль над инструментами творческого выражения» (Mateas, 2005, p. 101). В свою очередь, Эрик Зиммерман предпринял попытку опреде-

различным формам игрового процесса. Геймеры начинают воспринимать свое тело не как препятствие, а как инструмент, который можно использовать для достижения успеха в игре и самовыражения.

лить игровую грамотность в чуть более общем ключе, в духе некоего фрейм-ворка: «Игровая грамотность — это грамотность, способ понимания и создания определенных видов смыслов. В моем понимании игровая грамотность основана на трех понятиях: система, плей и дизайн» (Зиммерман, 2009, p. 23). Однако в общем смысле играние как грамотность/компетенция представляет собой просто набор навыков и понимания, связанных с управлением и конфигурацией геймплея игр разных жанров.

В компьютерно-игровой индустрии существует то, что можно было бы назвать НГИП, или «Нормативная грамматика игрового процесса», которая выстраивается не в логике опыта/грамотности пользователя, но множества других, уже устоявшихся опытов и случайно утвердившихся парадигм. Самый классический софтверный пример НГИП — WASD-управление в шутерах от первого лица. Среди хардверных примеров НГИП можно привести клавиатуру, которая является одним из самых странных контроллеров в истории компьютерных игр, большая часть которого почти никогда не востребована. Однако многие элементы самого геймдизайна являются нормативными или инерционными, поскольку те или иные решения всегда оцениваются как удобные или неудобные. Пример НГИПа в геймдизайне можно базировать, например, на необходимости создания зеркальных отражений в той или иной игре: существует всего несколько способов создать зеркальность в игре, наиболее распространенным с точки зрения истории технологии компьютерных игр будет вариант с копированием аватара (созданием его двойника), который просто повторяет движения основной модели. Однако в последние годы наблюдается ее постепенное разрушение и переосмысление в том числе в контексте таких явлений, как абьюзивный геймдизайн, мазокор и конкретно кринжплей.

Абьюзивный геймдизайн (от англ. “abusive game design”)[1] — это концепция, описывающая намеренное использование элементов геймплея, механик и структуры игры для создания негативного опыта у игрока, часто включающего в себя чувство беспомощности, унижения, фрустрации, страха или неудобства. В отличие от просто «сложной» или «требовательной» игры, абьюзивная будет навязывать логику намеренного принуждения и неуважения,

1 Отметим, что, на наш взгляд, абьюзивный геймдизайн можно понимать намного шире, а именно как такой дизайн, который подразумевает манипулятивное использование этих игровых элементов для достижения определенных целей, чаще всего — максимизации монетизации или удержания игрока, пренебрегая его эмоциональным и психологическим благополучием. В этом контексте сюда можно отнести совершенно различные приемы геймдизайна, а не только маргинальные практики экспериментальных и инди-игр, например: принцип временного подкрепления (variable ratio reinforcement schedule) в гача-играх; манипулирование принципом избегания потерь (loss aversion); создание искусственной нехватки (artificial scarcity); темные паттерны интерфейса (для случайных покупок во внутриигровом магазине); социальное давление и FOMO (Fear of Missing Out) — создание у игрока страха того, что он пропустит какое-то важное игровое событие; газлайтинг в переносном смысле слова — некоторые игр заявляют о себе как о хардкорных и сложных, используют негативные отображения (визуально-текстуальные) легких уровней сложности (ср., например, легкую сложность в: *Doom II: Hell on Earth* (1994); *Wolfenstein: The New Order* (2014) и др.)

при этом игрок вынужден понимать не только логику, лежащую в основе системы, но и дизайнера как подразумеваемого автора, присутствующего в каждом выборе дизайна (Wilson, Sicart, 2009). В другой своей работе (2010) Уилсон и Сикарт дают более полное определение абьюзивному геймдизайну, которое соответствует трем пунктам: 1) не существует «абьюзивных игр», есть только абьюзивный игровой дизайн. Существуют нечестные (unfair) практики проектирования игр, которые могут привести к нечестному (unfair) игровому опыту. Игра как объект дизайна представляет собой второстепенный интерес; 2) абьюзивный дизайн следует понимать как эстетическую позицию дизайнера; 3) абьюзивный дизайн подрывает системно-ориентированную парадигму и призывает к подходу к игровому дизайну, который направлен на установление личного диалога между игроком и дизайнером посредством игры. Абьюзивные игры переосмысливают игру как диалогическое взаимодействие между игроком и дизайнером. Авторы выделяют целую типологию абьюза в геймдизайне: 1) физический абьюз (пример аркадной машины Painstation); 2) нечестный/несправедливый дизайн (*Kazio Mario World* (2007-2012)); 3) обман игрока и его ожиданий (*I Wanna Be The Guy* (2007)); 4) эстетический абьюз, т. е. визуальное, звуковое и др. насилие над игроком (*Tuning* (2009) Йонатана Сёдерстрёма, *Flywrench* (2015) Марка Эссенса).

В свою очередь, понятие «мазокор» достаточно близко представлениям Уилсона и Сикарта. Термин составлен из двух слов: «мазохизм» и «хардкор», буквальное соединение двух данных образов дает нам простое понимание того, что подразумевается под мазокорной игровой практикой — некоторая форма удовольствия от страдания в весьма сложной по той или иной причине игре, а также таковой тип геймдизайна, целью которого является попытка вызвать соответствующие переживания у игрового субъекта[1]. У таких игр всего два центральных приема: 1) геймплей, построенный вокруг идеи проб и ошибок; 2) нарушение естественных игровых ожиданий, т. е. разрушение НГИПа. Как отмечает исследовательница данного феномена М. М. Скоморох: «Мазокорные игры выделяются игровым сообществом в особую категорию вовсе не по признаку сложности, а скорее по тому, как там трактуются отношения между геймером и геймдизайнером — или геймером и игрой. Мазокорные игры сконструированы так, чтобы создать у геймера ощущение издевательства над ним: они кажутся непреодолимо сложными и отводят игроку роль жертвы — вернее, создают видимость, что он является жертвой, ради комического эффекта» (Скоморох, 2016, с. 374). Наиболее характерными примерами мазокора являются игры серии *I wanna...* или классический проект Такеши Китано *Takeshi's Challenge* (1986).

Наконец, кринжплей — это определенный эффект неловкости (неудобства) от геймплея той или иной игры. Этот эффект не является контрплеем

1 В этом аспекте также важное место занимает работа Йеспера Юля, который исследовал «парадокс проигрыша» как антиномическое удовольствие — подробнее см. (Juul, 2016).

как не предзаданной или осознанной стратегией поведения или противостояния внутри игры с устоявшейся грамотностью прохождения, даже контрплейного. Кринжплейный сдвиг заключается в самом расшатывании нормы играния / (не)делания / управления / конфигурации в игре в ситуации, где не игрок решает, как ему себя вести, но само игровое окружение встречает его всевозможной нестандартностью в отношении его игровой грамотности. Данный эффект может проявляться как на софт-, так и хард уровне.

Кроме того, кринжплей можно понимать и как намеренное или непреднамеренное нарушение общепринятых норм игрового процесса, увиденных со стороны, например, зрителями той или иной потоковой трансляции на стриминговой платформе или в записи. Он может проявляться в различных формах: 1) неумелая игра, т.е. демонстрация низкого уровня навыков, совершение глупых ошибок, неспособность достичь поставленных целей; 2) чрезмерная эмоциональность, например бурные реакции на происходящее в игре, крики, смех, плач, проявление других сильных эмоций; 3) нелепое поведение: совершение странных или нелогичных действий, использование необычных стратегий, нарушение правил игры; 4) несоответствие стереотипам — демонстрация «негеймерского» поведения, например танцы во время игры, пение, использование необычных аксессуаров. Кринжплей часто вызывает у зрителей чувство неловкости, смущения или даже отвращения.

Кринжплей во плоти: кринж-эффект и кринж-игры

Наиболее яркие примеры кринжплея можно найти в flash-играх и порноиграх, которые часто выходят за рамки привычных игровых норм и демонстрируют маргинальные элементы визуальности и семантики. В отличие от более крупных игровых проектов, эти игры часто имеют низкий бюджет и разрабатываются небольшими командами или отдельными разработчиками, что дает им большую свободу в экспериментировании с формой и содержанием.

Flash-игры[1], появившиеся в начале 2000-х, часто характеризуются своей нарочитой примитивностью и абсурдистским юмором. Они могут включать в себя нелепые механики, странную визуальную эстетику и непоследовательные нарративы. Например, игры, в которых персонаж, управляемый игроком, выполняет самые обыденные действия (например, чистит зубы) в неестественно детализированной и гротескной манере, могут вызвать чувство неловкости из-за нарочитого остранения человеческого тела. Некоторые flash-игры специально эксплуатируют чувство кринжа, делая его неотъемлемой частью игрового опыта. Часто это достигается за счет использования примитивной графики, странного звукового сопровождения и нелепых

1 Стоит отметить, что лучше говорить не про флэш-игры, а про флэш-мультимедиа (хоть это и звучит странно), потому что данный движок никогда не мыслился как собственно игровой, но на нем можно было делать игры, именно поэтому на нем можно встретить такое множество интерактивных видео и анимированных приколов, которые расширяют классическое понимание компьютерной игры.

сюжетов. Игроки, ожидающие типичного геймплея, попадают в ситуацию, где их компетенции и ожидания не соответствуют логике игры, что и вызывает чувство кринжа.

В первую очередь, важно, что флэш-игры представляют собой малоизученный пласт игровой культуры, в настоящий момент они даже являются предметом археологического интереса, поскольку флэш-движок и его поддержка прекратили свое существование в 2020 году. Они представляют значимый интерес и значение для последующего развития мобильного гейминга (в т.ч. веб-гейминга) и инди-сцены (в том числе trash-игр и shovelware). Культурно обозначаются как «приколы», или мини-игры с простым геймплеем, родственники казуальных игр до эры мобильного гейминга. Обычно рассматриваются вне контекста общей истории игр, то есть вне истории больших компаний и их капиталистических влияний на игровой рынок. Большая часть флэш-игр была бесплатной и анонимной, что способствовало их разнообразию.

Flash как софт был создан компанией Adobe Systems. Он поддерживался до конца 2020 года. В практиках повседневного пользователя интернета 1990-2000-х гг. данный софт служил инструментом для создания баннеров, анимаций, игр, спама, однако его реальный функционал был гораздо шире. В этом контексте флэш являлся символическим и экономическим элементом раннего интернета, что рефлексируется уже в некоторых играх вроде *Hypnospace Outlaw* (2019) (рис. 1).

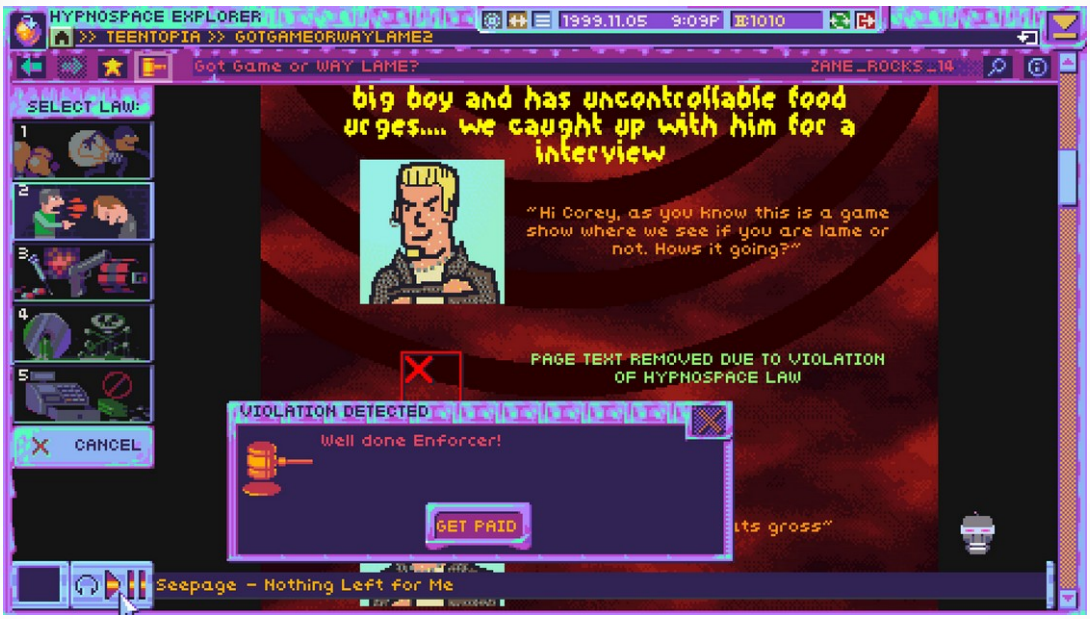


Рисунок 1. *Hypnospace Outlaw* и визуальная рефлексия flash-баннеров

Figure 1. *Hypnospace Outlaw* and the visual reflection of flash-banners

Можно с уверенностью сказать, что флэш был вирулентным феноменом своего времени. Чаще всего вспоминают об основателе miniclip Роберте Смолле, который придумал первую показательную мини-игру с танцующим Дж. Бушем (см. рис. 2). В дальнейшем важен этап появления первых платформ для флэш-игр (вроде Newgrounds). Флэш-игры были интересными для многих пользователей раннего интернета, поскольку в них можно было встретить совершенно неожиданные и порой неоднозначные вещи, при этом наполнение и содержание таких игр долгое время никем и никак не регулировалось, кроме ряда особенных случаев, которые вызывали публичный скандал. В дискурсе геймеров 2000-х они часто обозначались как «приколы», которые рассматривались как псевдо-игры наравне с флэш-мультиками про Масяню[1] (Олега Куваева[2] и его помощников) или первыми порноиграми для российских геймеров, выходивших в пиратских сериях антологий вроде «*Газированной спермы*» (от пиратской студии «Триада», которая была популярна и широко доступна в 2000-е). Проще всего объяснить «прикольность» флэш-игр через их несоответствие классическим категориям геймдева своего времени или банально людическому треугольнику.

Рисунок 2. Мини-игра Роберта Смолла «Танцующий Буш» (2001)

Figure 2. Robert Small̀s *Dancing Bush* mini-game

1 Про нее существовало множество странных игр, которые не имели никакого отношения к ее автору. Например, были анонимные флэш-проекты, где нужно было убивать множества Масянь в жанре тира.

2 22 декабря 2023 года внесен Минюстом России в реестр иностранных агентов. — *Прим. ред.*

На флэш-движке можно было создавать совершенно разные проекты, то есть там встречались как самые обыкновенные (и графически простоватые) платформеры, шутеры, пазлы, стратегии, квесты, так и зачаточные жанровые формы вроде башенной защиты и совершенно странные «приколы», которые нарушали логику игрового треугольника, например чаще всего их нельзя было пройти, и это были почти аркадные игры из 1970–1980-х гг., которые игрались сугубо на счет / ради очков. Большинство, но не все, флэш-игры были представителями казуального гейминга, и несмотря на убеждения Йеспера Юля в том, что казуальный гейминг — лишь миф дискурса геймеров, и на самом деле казуальные игры бывают весьма сложными (Juul, 2010), все-таки в случае флэш-гейминга речь идет о вполне четкой казуальности, которую можно проиллюстрировать трендами тех самых «приколов», аналогичных «*Танцующему Бушу*». В наиболее расхожих кринж-играх можно встретить такие операции: кто-то неряшливо танцует; кто-то ловит что-то какой-то частью своего тела; кто-то убегает от чего-то; убейте/избейте кого-то; оденьте кого-то; потрогайте кого-то или что-то, чтобы произошло нечто странное/смешное; послушайте голос кого-то (см. рис. 3). В экосистеме flash-контента значительную долю занимали интерактивные продукты и анимационные работы эротической и порнографической направленности (в геймерском языке они часто обозначаются “NSFW” — “Not Safe For Work”). Веб-платформы, агрегирующие данный тип контента, демонстрировали устойчивость к прекращению функционирования flash-технологии, продолжая предоставлять доступ к материалам вплоть до последних дней существования платформы. Flash являлся одним из ключевых инструментов для NSFW-сообщества, позволяя создавать широкий спектр дигитального контента, количественная оценка которого представляется затруднительной ввиду его децентрализованного распространения и отсутствия единой системы учета.

Несмотря на обилие одиозных и плохо сделанных анонимных флэш-игр, среди них появлялись и настоящие «шедевры», которые со временем превращались чуть ли не в классические и канонические игры. Такими проектами были, например, популярнейший платформер *Meat Boy* (2008) Эдмунда МакМиллена, который затем превратится в *Super Meat Boy* (2010), или же *Alien Hominid* (2002) — зубодробительный боевик в стиле *Contra* (1987) и *Metal Slug* (1996), где надо бегать и стрелять во все стороны, отбиваясь от противников. Потом эту игру в завершенном виде выпустили на целый ряд консолей: PS2, GameCube, GBA, XBOX Original и даже XBOX 360. Однако ряд игр на Flash никогда не покидали своей ниши, даже будучи очень известными

сериями — такова, например, история «*Стикменов*»[1] или *Xiao Xiao* (2002) от разработчика Zhu.

Некоторые игры на флэш превращались в целые франшизы с множеством вариаций, например серия про Йети, бросающегося пингвинами — *Yeti Sports* (2004). Строго говоря, даже указанные игры с высоким рейтингом были достаточно жестокими[2], можно также вспомнить тот же *The Binding of Isaac* МакМиллена, сделанный на Flash и выпущенный в 2011 году на Steam.

Рисунок 3. Оборотная сторона одного из джевел-боксов пиратской серии «*Газированная сперма*»

Figure 3. Backside of one of the jewel boxes from Russian pirate antology series "*Gazirovannaya sperma*"[3]

1 Стоит пояснить, что «*Стикмены*» являются общим образом сделанных в духе программы Paint персонажей, нарисованных с помощью простых линий и кружочков. Они не являются чьей-то абсолютной собственностью, но представляют собой определенную эстетическую идею, включающую главным образом сложные бои «простых человечков» друг с другом. Встречаются у разных авторов и не только на флэш-движке.

2 Отметим, что жесткость не является обязательным элементом кринжплея, однако часто ему сопутствует.

3 Изображение джевела взято отсюда: https://piper.old-games.ru/view-2.php?id=16513

Геймеры 2000-х не были склонны определять флэш-игры как «плохие» или «неловкие»[4], однако осознавали их творческий и юмористический потенциал в контексте чрезвычайной свободы и анонимности, а еще и значительной квир-несходности с мейнстримовым геймингом. В эпоху 2000-х флэш-движок был одним из первых в процессе возникновения демократической инди-сцены и независимых разработчиков, которые стремились создать нечто нестандартное. Тем не менее флеш-игры были лишь показательным элементом своей эпохи, а сам кринжплей свободно существует в совершенно разных игровых формах и сегодня. В настоящем мире существует много форм для реализации кринжплея: shovelware, trash-games, мини-игры (например яндекс-игры[5]), порноигры. Однако кринжовые флэш-игры отмечены особенным качеством, из-за которого их становится несколько сложно анализировать: они, подобно фольклору, существуют в совершенно низовых пространствах современного интернета. Таким образом, одной из главных сложностей, как и с Java-играми, оказывается просто археологическое обнаружение таких феноменов. Они представляют собой не только артефактную ценность, но и ментальную — с их помощью мы можем понять не только «горячие темы» и новости своего времени, но геймплейные процедуры и семантические паттерны, которым подвергались тела геймеров 2000-х, в том числе тот самый кринжплей, который настойчиво выползает даже в наиболее известных флэш-играх.

По поводу последнего явления стоит отдельно дать пояснения. Появившись еще в 1980-е, порноигры представляют собой еще более радикальный пример кринжплея. Сочетание откровенно сексуального контента с часто неуклюжей графикой, неловкой анимацией и клишированными диалогами может вызвать у игрока чувство неловкости и усмешки, особенно если он воспринимает эту игру не как типичную порнографию, а именно как «игру». Здесь нарушаются не только игровые, но и социальные нормы, связанные с представлением о сексуальности. Неуклюжие попытки воспроизвести сексуальные действия в цифровом пространстве часто вызывают не возбуждение, а скорее чувство неловкости и иронии. Намеренное использование стереотипных представлений о сексуальности, карикатурное изображение сексуальных актов и нелепые взаимодействия между персонажами делают эти игры особенно кринжовыми. Несоответствие между ожиданием эротического опыта и тем, что реально представляет игра, может вызывать сильный дискомфорт. У флэш-игр в контексте опыта игрока была своя специфика. Они отражали сверхлиберальный настрой раннего интернета, давали серьезную широту для различных карикатурных высказываний, реализовали контркультурные тенденции в контексте неортодоксальной тематичности, при этом они пред-

4 Как верно заметил К. А. Очеретяный на конференции «(Х)онтология интерфейса: криптосущности в опыте цифровой повседневности» (2024), на которой мы представляли доклад по кринжплею: кринжплей во флэш-гейминге является эпифеноменом 2000-х, в этом смысле мы не должны рассматривать его как определяющий по отношению к ментальности и опыту геймеров того периода.

5 Это общее наименование одной из платформ «Яндекса», однако в данном случае мы используем его как определение формы и категории гейминга.

ставляли собой и пространство для реализации перверсий и могли создавать кринж-переживания у игрового субъекта.

Теперь мы рассмотрим несколько примеров кринжплея и конкретных кринж-игр. Мы отобрали несколько разнородных примеров: в области флэш-гейминга, в среде порноигр и современной инди-разработки.

В ранний период развития flash-игр и анимации, особенно в первой половине 2000-х годов, отмечается значительное распространение контента, характеризующегося экстремальной степенью жестокости и насилия, зачастую дополненного элементами абсурда и провокации. Этот феномен, вероятно, обусловлен отсутствием строгой цензуры и барьеров для входа на рынок, что создавало благоприятную среду для экспериментов с девиантным и шокирующим контентом. Можно было встретить графическое изображение насилия над узнаваемыми персонажами, что является некоторой формой сублимации через деконструкцию положительных образов массовой культуры посредством насилия, например убийство персонажа Пикачу или фигуры, ассоциирующейся с политическим антагонизмом, такой как Усама бен Ладен. Наверное, одни из ярких примеров варианта «прикола» с элементами кринжплея можно было встретить еще в игре *The Joestersizer 10-speed Frog Blender 2000*[1] (1999). Простейшая в своем анти-геймплее игра предлагала на выбор несколько скоростей блендера, в котором сидит лягушка, а степени скорости позволяли ее по-разному вращать и уничтожить; никакой людической идеи за этим не стояло, кроме наслаждения процессом и неизбежными последствий.

Одним из первых примеров значимого кринжплея в контексте одиозного геймплея и визуального отображения можно обозначить игру *Kindergarten Killer*[2] (2002), в которой игрок управляет персонажем, вооруженным пистолетом, в детском саду. *Kindergarten Killer* вызвала волну возмущения и осуждения со стороны общественности, СМИ и политиков. Многие требовали запрета игры и привлечения разработчика к ответственности. Цель игры — убить как можно больше детей (в игре они изображены в виде простых спрайтов). Убийства сопровождаются гротескными звуками и визуальными эффектами. После уничтожения определенного количества целей игра заканчивается. Почему возникает эффект кринжплея в данной игре: 1) изображение убийства детей является табуированной темой и вызывает отвращение у большинства людей, игра нарушает этические нормы и моральные принципы; 2) отсутствие контекста и оправдания насилия: игра не предлагает никакого сюжета или мотивации для насилия, убийства совершаются ради самого процесса убийства; 3) дегуманизация жертв: дети изображены в виде простых спрайтов, в т.ч. повторяющихся, лишенных индивидуальности и человечности,

1 Посмотреть и поиграть можно здесь: https://archive.org/details/joe-cartoon-frog-blender

2 Существует обратный пример: флэш-игра *Pico's School* (2006), которая буквально вдохновлена шутингом в школе Колумбайн, однако в данной игре мы должны выжить, играя за обычного школьника, у которого есть возможность найти огнестрельное оружие, но при этом убивать никого не обязательно. Посмотреть игру можно здесь: https://www.newgrounds.com/portal/view/310349

что способствует десенсибилизации. Кринж-эффект данной игры заключается в трансгрессивной тематике и карикатурной изобразительности неприемлемого этического содержания, которое низвергается за счет самой гейм-плейной рамки, данной через условие «стреляй или выстрелят в тебя».

Рисунок 4. Одиозная игра Гэри Шорта *Kindergarten Killer* (2002)

Figure 4. Controversial game *Kindergarten Killer* (2002) by Gary Short

Другим примером может быть мини-игра в стиле «избей кого-нибудь» — *Beat Up Anita Sarkeesian* (2014)[1], которая представляет собой одиозный пример кринжплея, в котором надо кого-то избивать в яркой садистической визуальности. Она напрямую связана с кампанией травли, которой подвергалась феминистка-медиакритик Анита Саркисян. Игрок управляет персонажем, которому предлагается избивать карикатурное изображение Аниты Саркисян. Игра представляет собой крайне примитивный кликер, где основная задача — наносить виртуальные удары по персонажу, зарабатывая очки. Игра сопровождается оскорбительными комментариями и насмешками в адрес Саркисян.

Также интересна игра *Whack Your Ex* (2005) — это серия жестоких и юмористических флэш-игр, созданных Doodie.com. Игры, как правило, демонстрируют пару, переживающую расставание, где у протагониста есть возможность жестоко «отомстить» своему бывшему партнеру, используя различные предметы в окружающей среде. Основной акцент делается на насилии и убийстве. Игроки находят интерактивные объекты в окружении и используют их, чтобы изобретательно и жестоко убить своего бывшего. Несмотря на насилие, игра преподносится как юмористический, абсурдный

1 Можно поиграть во «Флэш-музее» — https://flashmuseum.org/beat-up-anita-sarkeesian/

проект. Жестокие сцены преувеличены и карикатурны, что делает их менее реалистичными и более комичными (для тех, кто не очень чувствителен к теме). Игра обычно сводится к нажатию на объекты в правильной последовательности. Это делает ее доступной и легкой для понимания. Кринж-переживания создаются за счет поставленной проблемы («Эта игра лучше, чем терапия») и визуальных эффектов жестокости.

Близким к производству кринжплейных флэш-игр может быть деятельность российской студии Macho Studio, а конкретно серия игр про Вовочку, которая очень похожа на флэш-игры. Проект «*Великолепный Вовочка: Герой Безопасного Секса*» (2002) — забытая российская игра, которая вызывала неоднозначную реакцию и споры из-за своей тематики и визуального стиля. В «*Великолепном Вовочке*» игрок управляет персонажем, похожим на знаменитого мальчика Вовочку (персонаж русских анекдотов), который бегает по разным локациям (город, джунгли и др.) и занимается соитием с разными женщинами. Кринж-эффект данного проекта заключается в соединении карикатурной образности и сексуальности с «лестничным» геймплеем, в котором нужно просчитывать собственную скорость перемещения и движения врагов, также удивителен своей нестандартностью и финал каждого уровня, который предлагает посмотреть небольшой эротический ролик с живыми актерами, который никак не вписывается в происходящее в игре.

Среди порноигр можно отметить игру студии Mystique *Burning Desire* (1981), которая, несмотря на свою простую графику и незамысловатый геймплей, считается одной из первых порноигр в истории. Она вышла на платформе Apple II и быстро приобрела репутацию благодаря своему откровенному содержанию. В эпоху, когда видеоигры только начинали набирать популярность, а интернет еще не существовал, *Burning Desire* стала своего рода «запретным плодом» и предметом обсуждений среди энтузиастов. Геймплей *Burning Desire* был достаточно простым и типичным для игр того времени. Игрок берет на себя роль обнаженного воздушного спасателя, который пытается спасти женщину от каннибалов. Женщина стоит на горящем пьедестале, а герой выныривает из вертолета и тушит пожар с помощью торчащего из таза прута[1]. Кринж-эффект данной игры определенно заключается в самой ситуации, которая вне контекста подается нелепо, особенно потому, что игрок должен тушить огонь собственным семенем или другой секрецией.

Есть и более современные примеры настоящего порноплея[2], которые могут вызывать кринж-эффекты, но это не обязательно. Например, *Luxuria Superbia* (2013) — это игра-путешествие, разработанная Tale of Tales. Она характеризуется как художественная игра, которая исследует темы чувственности, удовольствия и созидания через своеобразный геймплей и яркий визуальный стиль. Игрок управляет своего рода «аурой» или «садом», перемещаясь

1 Подробнее о ранних американских порноиграх см.: (Mills, 2015).

2 Под «порноплеем» понимается такой геймплей, который соотносится с опытом сексуальности через сами игровые механики и телесные взаимодействия с интерфейсом.

по уровням, представленным в виде извилистых, органических тоннелей. Задача игрока — касаться этих тоннелей, чтобы они расцветали. Чем более ритмично и страстно игрок касается тоннелей, тем ярче и обильнее они расцветают. Игра выполнена в ярком, психоделическом стиле. Она использует яркие цвета, текучие формы и абстрактные визуальные эффекты, создавая ощущение погружения в чувственный и фантастический мир. Визуальные элементы реагируют на действия игрока, становясь более насыщенными и сложными по мере достижения удовольствия. Музыка и звуковые эффекты играют важную роль в создании атмосферы. Они чувственные и реагируют на действия игрока, усиливая ощущение удовольствия и погружения. В игре нет победы или поражения в традиционном смысле. Цель игрока — исследовать, экспериментировать и наслаждаться процессом. Основной акцент делается на опыте и создании красоты. *Luxuria Superbia* исследует темы чувственности, удовольствия и созидания. Игра поощряет игроков к экспериментированию и поиску новых способов взаимодействия с миром, вознаграждая их за креативность и страсть. Возможность кринж-эффекта возникает в самом факте осознания собственной сексуальной активности в игровой среде.

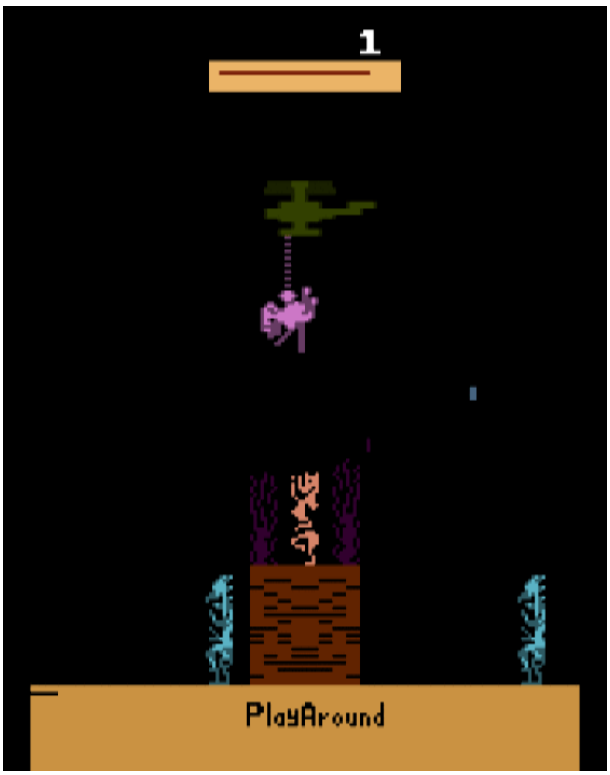


Рисунок 5. Одна из ранних американских порноигр *Burning Desire* (1981)

Figure 5. One of the first American porngames *Burning Desire* (1981)

Наконец, приведем более современный пример. *Genital Jousting* (2016) — это многопользовательская комедийная игра, разработанная и изданная компанией Free Lives, известной по игре *Broforce* (2014). В отличие от одиозных игр, направленных на провокацию через ненависть или насилие, *Genital Jousting* использует юмор и абсурд для исследования темы сексуальности и одиночества. Она вызвала споры не из-за насилия или дискриминации, а из-за своего откровенного, хоть и карикатурного, изображения мужских гениталий. Игроки управляют отсоединенными мужскими гениталиями, визуально представленными как качающиеся пенисы с лицами. Цель игры — «проникнуть» (в буквальном смысле) в другие гениталии или в специальные отверстия на игровом поле. Данная игра вызвала споры и непонимания из-за откровенного изображения гениталий, которые как будто периодически соприкасаются с кактусами (кринж-образ). *Genital Jousting* является примером кринж-игры, которая намеренно нарушает табу и исследует тему сексуальности в юмористическом ключе. Кринж-эффект данной игры заключается в намеренном сочетании телесных элементов сексуальности, функционирующих как самостоятельные актанты, с опасными предметами вроде кактусов, — возникающее ощущение неуютности и психо-физиологической неприятности оказывается именно тем эффектом некомфортного переживания, которое мы обозначаем кринж-эффектом.

Заключение

Flash-игры представляют собой важную веху в истории гейминга, которая не была достаточно исследована даже сугубо исторически. Их исследование в том числе имеет медиаархеологическую ценность, причем достаточно серьезную для таких феноменов, как «кринж-эффект» в гейминге. Многое, что было повседневным для геймер-тела 2000-х, сейчас сместилось в зону маргинального и практически неизвестного/забытого (например, Java-игры), гораздо реже это новое инди или детско-подростковые игры и shovelware. Кринжплей является уникальной формой, отражающей ментальные и эстетические особенности геймер-тела 2000-х, или по крайней мере именно в 2000-х эта форма становится четко заметной, несмотря на то что странные игры существовали с 1980-х. Кринжплей в контексте нормативной грамматики игрового процесса представляет любопытный сдвиг в эстетике геймер-тела (как и у порноигр, что следует обсуждать отдельно[1]).

Кринжплей представляет собой не просто маргинальное явление в геймерской культуре, а важный феномен, который позволяет нам глубже понять природу взаимодействия игрока с цифровым пространством. Анализируя кринжплей, мы можем исследовать, как формируются наши ожидания от игр, как мы взаимодействуем с игровым окружением и как эмоциональные

1 На этот счет есть уникальная коллективная монография “Rated M for Mature. Sex and Sexuiality in Video Games” (2015).

реакции влияют на наше геймерское «я». Изучение примеров flash-игр и порноигр позволяет увидеть, как конкретные элементы геймплея, визуальной эстетики и семантики могут вызывать ощущение неловкости и неудобства. Дальнейшие исследования кринжплея могут привести к более глубокому пониманию эмоциональной составляющей игрового опыта и внести вклад в развитие исследования компьютерных игр.

Людография | Ludography

Alien Hominid (2002)
Beat Up Anita Sarkeesian (2014)
Broforce (2014)
Burning Desire (1981)
Contra (1987)
Dancing Bush (2001)
Doom II: Hell on Earth (1994)
Flywrench (2015)
Genital Justing (2016)
Hypnospace Outlaw (2019)
I Wanna Be The Guy (2007)
Kazio Mario World (2007–2012)
Kindergarten Killer (2002)
Luxuria Superbia (2013)
Meat Boy (2008)
Metal Slug (1996)
Super Meat Boy (2010)
Takeshi's Challenge (1986)
The Binding of Isaac (2011)
The Joestersizer 10-speed Frog Blender 2000 (1999)
Tuning (2009)
Whack Your Ex (2005)
Wolfenstein: The New Order (2014)
Xiao Xiao (2002)
Yeti Sports (2004)
Великолепный Вовочка: Герой Безопасного Секса (2002)
Газированная сперма (2000-е гг.), серия антологий игр "Triada"
Стикмены (2000-е гг.)

Список литературы

Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. The MIT Press. https://doi.org/10.7551/mitpress/5334.001.0001

Juul, J. (2010). A *casual revolution: Reinventing video games and their players*. MIT Press.

Juul, J. (2016). *The Art of Failure. An Essay on the Pain of Playing Video Games*. MIT Press.

Mateas, M. (2005). Procedural literacy: Educating the new media practitioner. *On the Horizon*, 13(2), 101–111. https://doi.org/10.1108/10748120510608133

Mills, D. (2015). Explicit sexual content in early console video games. In *Rated M for Mature. Sex and Sexuality in Video Games* (pp. 75–102). Bloomsbury Academic.

Reynolds, D. (2010). FCJ-108 Virtual-World Naturalism. *The Fibreculture Journal*, 16. https://sixteen.fibreculturejournal.org/virtual-world-naturalism/

Wilson, D., & Sicart, M. (2009, January 1). Abusing the Player, and Making Them Like it Too! *Abstract Proceedings of DiGRA 2009 Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*. Abstract Proceedings of DiGRA 2009 Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. https://doi.org/10.26503/dl.v2009i1.384

Wilson, D., & Sicart, M. (2010). Now it's personal: On abusive game design. *Proceedings of the International Academic Conference on the Future of Game Design and Technology*, 40–47. https://doi.org/10.1145/1920778.1920785

Wysocki, M., & Lauteria, E. (2015). *Rated M for Mature. Sex and Sexuality in Video Games*. Bloomsbury Academic.

Zimmerman, E. (2009). Gaming Literacy. Game Design as a Model for Literacy in the Twenty-First Century. In *The Video Game Theory Reader* (pp. 23–31). Routledge.

Бояркин, З. (2023). Кринж везде и сразу. *Логос*, 33(5), 139–140.

Васильева, М. (2023). Кринж как этический китч и практика дистанцирования. *Логос*, 33(5), 185–196. https://doi.org/10.17323/0869-5377-2023-5-185-195

Ершова, А. В. (2022). Анти-конференция «Кринж: База» (Санкт-Петербург, 19.11.2022). *Terra Aestheticae*, 2/10, 152–160.

Ланд, Н. (2018, ноябрь 20). *Жажда истребления*. syg.ma. https://syg.ma/@sickrrett/nik-lend-zhazhda-istrieblieniia-priedisloviie-pierievod

Ленкевич, А. С., & Буглак, С. С. (2016). Триединство тела геймера. В *Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр* (сс. 405–436). Фонд развития конфликтологии.

Михайлова, Л. (2023). Китч, кэмп и кринж как агенты профанации. *Логос*, 33(5), 171–184. https://doi.org/10.17323/0869-5377-2023-5-171-182

Неаполитанский, М. (2023). I am cringe, but I am free: Кринж на пути от самотождественности к освобождению. *Логос*, 33(5), 155–170. https://doi.org/10.17323/0869-5377-2023-5-155-168

Радеев, А. (2023). Кринж как проблема. *Логос*, 33(5), 141–154. https://doi.org/10.17323/0869-5377-2023-5-141-152

Регев, Й. (2023). Чебурашка: Заметки к истории Имманентного Невозможного. *Логос*, 33(5), 197–212. https://doi.org/10.17323/0869-5377-2023-5-197-211

Скоморох, Р. (2016). Мазокор: Наследие Сада и Мазоха в компьютерных играх. В *Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр* (сс. 371–392). Фонд развития конфликтологии.

References

Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. The MIT Press. https://doi.org/10.7551/mitpress/5334.001.0001

Boyarkin, Z. (2023). Cringe Everywhere All at Once. *Logos*, 33(5), 139–140. (In Russian).

Ershova, A. V. (2022). Anti-Conference “Kringe: Base” (St. Petersburg, 19.11.2022). *Terra Aestheticae*, 2/10, 152–160. (In Russian).

Juul, J. (2010). A *casual revolution: Reinventing video games and their players*. MIT Press.

Juul, J. (2016). *The Art of Failure. An Essay on the Pain of Playing Video Games*. MIT Press.

Land, N. (2018, November 20). *Thirst for extermination*. syg.ma. https://syg.ma/@sickrrett/nik-lend-zhazhda-istrieblieniia-priedisloviie-pierievod (In Russian).

Lenkiewicz, A. S., & Buglak, S. S. (2016). The gamer's body trinity. In *Game or reality? The experience of computer game research* (pp. 405–436). Fond razvitiya konfliktologii. (In Russian).

Mateas, M. (2005). Procedural literacy: Educating the new media practitioner. *On the Horizon*, 13(2), 101–111. https://doi.org/10.1108/10748120510608133

Mikhaylova, L. (2023). Kitsch, Camp, and Cringe as the Agents of Profanation. *Logos*, 33(5), 171–184. https://doi.org/10.17323/0869-5377-2023-5-171-182 (In Russian).

Mills, D. (2015). Explicit sexual content in early console video games. In *Rated M for Mature. Sex and Sexuality in Video Games* (pp. 75–102). Bloomsbury Academic.

Neapolitansky, M. (2023). I Am Cringe, But I Am Free: Cringe on Its Way From Self-Identity to Liberation. *Logos*, 33(5), 155–170. https://doi.org/10.17323/0869-5377-2023-5-155-168 (In Russian).

Radeev, A. (2023). Cringe as a Problem. *Logos*, 33(5), 141–154. https://doi.org/10.17323/0869-5377-2023-5-141-152 (In Russian).

Regev, Y. (2023). Cheburashka: Notes on the History of the Immanent Impossible. *Logos*, 33(5), 197–212. https://doi.org/10.17323/0869-5377-2023-5-197-211 (In Russian).

Reynolds, D. (2010). FCJ-108 Virtual-World Naturalism. *The Fibreculture Journal*, 16. https://sixteen.fibreculturejournal.org/virtual-world-naturalism/

Skomorokh, M. M. (2016). Mazokor: The legacy of Sade and Mazoch in computer games. In *Media Philosophy XII. Game or Reality?* (pp. 371–392). Fond razvitiya konfliktologii. (In Russian).

Vasilyeva, M. (2023). Cringe as an Ethical Kitsch and Practice of Distancing. *Logos*, 33(5), 185–196. https://doi.org/10.17323/0869-5377-2023-5-185-195 (In Russian).

Wilson, D., & Sicart, M. (2009, January 1). Abusing the Player, and Making Them Like it Too! *Abstract Proceedings of DiGRA 2009 Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*. Abstract Proceedings of DiGRA 2009 Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. https://doi.org/10.26503/dl.v2009i1.384

Wilson, D., & Sicart, M. (2010). Now it's personal: On abusive game design. *Proceedings of the International Academic Conference on the Future of Game Design and Technology*, 40–47. https://doi.org/10.1145/1920778.1920785

Wysocki, M., & Lauteria, E. (2015). *Rated M for Mature. Sex and Sexuality in Video Games*. Bloomsbury Academic.

Zimmerman, E. (2009). Gaming Literacy. Game Design as a Model for Literacy in the Twenty-First Century. In *The Video Game Theory Reader* (pp. 23–31). Routledge.

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 2 | ISSN: 2658-7734
Жизнь других | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i2.647

Philosophy of the Face and Neural Network Agents

Artur A. Dydrov (a), & Alexandra A. Varlamova (b)

(a) South Ural State University; Chelyabinsk State University. Chelyabinsk, Russia.
Email: zenonstoik[at]mail.ru ORCID https://orcid.org/0000-0002-3288-8724

(b) Chelyabinsk State University. Chelyabinsk, Russia. Email: varlamova.aleksandra02[at]mail.ru

Received: 14 March 2025 | Revised: 1 April 2025 | Accepted: 13 April 2025

Abstract

Social and humanitarian reflection of neural network technologies, as a rule, is carried out at the level of socio-anthropological effects and hypothetical social risks. A characteristic practice of understanding the possible consequences of neural network expansion is the sporadic emergence of lists of "dying" / "disappearing" professions. Alarmism has penetrated all areas of humanitarian knowledge, including the anthropological cluster. In particular, the philosophical concept of "deanthropologization", whatever it means, serves a critical position in relation to NBIC-technologies in general and each one separately. Destructive criticism and alarmist sentiments are catalyzed by the well-known historical metaphor of the "black box", popular both among engineers and among humanists. Taking the cybernetic ontologeme to its logical limit, it can also be applied to the anthropological world. As a way out of the epistemological impasse of impenetrability, the philosophy of the face, developed by George Hegel and Pavel A. Florensky, is considered. Florensky's concept allows us to speak about the face in a broad and non-figurative sense, applying this ontologeme to non-anthropological entities. The ontology of the face shades the historically popular metaphor of the "black box", replacing it with the concepts of "handwriting" and "face" of neural networks. These categories capture the uniqueness of the effects and products produced by technology. In particular, we are talking about popular narratives and agents / characters of neuronetworking. Their popularity is direct evidence of the meeting of the anthropological and technological worlds. The article provides a content analysis of microformats (tags) marking audio-visual products, and analytics of narratives, key patterns of action of neural network agents of mass culture.

Keywords

Neural Network; Discourse; "Black Box"; Mythologies; Face; Interface; Agent; Philosophy; Anthropology; Ontologeme

This work is licensed under a Creative Commons "Attribution" 4.0 International License

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 2 | ISSN: 2658-7734
The Lives of Others | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i2.647

Философия лица и нейросетевые агенты

Дыдров Артур Александрович (a), Варламова Александра Сергеевна (b)

(a) Южно-Уральский государственный университет; Челябинский государственный университет. Челябинск, Россия. Email: zenonstoik[at]mail.ru ORCID https://orcid.org/0000-0002-3288-8724

(b) Челябинский государственный университет. Челябинск, Россия. Email: varlamova.aleksandra02[at]mail.ru

Рукопись получена: 14 марта 2025 | Пересмотрена: 1 апреля 2025 | Принята: 13 апреля 2025

Аннотация

Социально-гуманитарная рефлексия нейросетевых технологий, как правило, осуществляется на уровне социально-антропологических эффектов и гипотетических социальных рисков. Характерной практикой осмысления возможных последствий нейросетевой экспансии является спорадическое возникновение перечней «умирающих»/«исчезающих» профессий. Алармизм проник во все области гуманитарного знания, включая антропологический кластер. В частности, философский концепт «деантропологизации», что бы он ни значил, обслуживает критическую позицию в отношении к «конвергентным» технологиям в целом и каждой в отдельности. Деструктивная критика и алармистские настроения катализируются и известной исторической метафорой «черного ящика», популярной как в среде инженеров, так и в среде гуманитариев. Доводя кибернетическую онтологему до логического предела, можно применить ее и для антропологического мира. В качестве варианта выхода из гносеологического тупика непроницаемости рассматривается философия лица, разрабатываемая Г. Гегелем и П. А. Флоренским. Концепция Флоренского позволяет говорить о лице в широком и непереносном значении, применяя данную онтологему к неантропологическим сущностям. Онтология лица оттеняет исторически популярную метафору «черного ящика», подменяя его понятиями «почерка» и «лица» нейросетей. Эти категории фиксируют уникальность эффектов и продуктов, производимых технологией. В частности, речь идет о популярных нарративах и агентах/персонажах нейронетворкинга. Их популярность является прямым свидетельством встречи антропологического и технологического миров. В статье осуществляется контент-анализ микроформатов (тегов), маркирующих аудиовизуальные продукты, и аналитика нарративов, ключевых паттернов действия нейросетевых агентов массовой культуры.

Ключевые слова

нейросеть; дискурс; «черный ящик»; мифологии; лицо; интерфейс; агент; философия; антропология; онтологема

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons “Attribution” («Атрибуция») 4.0 Всемирная

Введение

Применение нейросетей для генерации вербального и визуального контента является широко распространенной практикой и фактически на протяжении десятилетия находится в фокусе не только технического, но и социально-гуманитарного знания. При этом последнее, разумеется, удерживает фокусировку на социальных, антропологических, аксиологических, культурных и иных механизмах и эффектах создания и циркуляции нейросетевых данных. Социально-гуманитарная оптика в значительной мере настроена на рискогенные факторы, порождающие социальную нестабильность, стимулирующие «деантропологизацию» и т. д. По крайней мере, рассуждения о рисках имеют в дискурсах социально-гуманитарных наук стабильно большой удельный вес.

Профессиональный нейронетворкинг и повседневные юзерские практики в совокупности стимулируют социально-гуманитарную рефлексию и дискуссии о статусах машинного, гуманного и возможных трансгрессивных онтологических союзах. В этом отношении философский подход к технологиям условной «Индустрии 4.0» мало изменился со времен хайдеггерианского «вопроса»: исследователи — прежде всего, это характерно для российского научного комьюнити — дают оригинальные реплики, ориентированные на определение идентификаторов или «места» человека и машины в новом техноукладе. Зачастую в такой «фундаментально-онтологической» оптике перспектива человека не выглядит обнадеживающей, несмотря на формальную дипломатичность футурологических дискурсов. Все они воспроизводят и тиражируют формат топов «исчезающих»/«устаревающих» профессий. Статистически лидирует 2030 год, часто фигурировавший в сообществах «Сколково», «Метавер» и др. Сопоставление коллективных футурологических «надгробий» и этически сомнительного формата «топов» позволяет фиксировать некоторую произвольность футурологических практик. В первом приближении она выражена списками профессий, безосновательно распределенных по местам. На первом месте, в зависимости от произвола экспертного комьюнити, оказываются почтальон, юрисконсульт, нотариус, бухгалтер и т. д. Нейросети стимулировали очередную волну футурологических «похорон». В этот раз почтальонам и нотариусам позволили отдохнуть до следующего технологического витка, но изрядно напугали переводчиков, корректоров, дизайнеров, журналистов и т. д., — иначе говоря, специалистов в контент-мейкинге.

Сравнительно недавнее исследование И. В. Богдана и Е. И. Аксеновой показало, что ChatGPT и Midjourney интегрированы в многослойную структуру: во-первых, собственно, в нейросетевой мейнстрим с рейтингами технологических авторитетов и неофитов, во-вторых, в дискурсы науки и инженерии, занятые разработкой и коррекцией софта, в-третьих, в стороннюю деятель-

ность сообществ и индивидов, в-четвертых, в медиаканалы (экспертные группы, аналитики, журналисты, блогеры и т. д.). В третьем и четвертом (очередность условная) слоях аккумулируются специфические дискурсы, в конечном счете пополняющие оперантный контент самой нейросети. Исследователи пришли к неоднозначному выводу о преобладании «алармистских» суждений в научных трудах. Речь идет об этических, правовых рисках, проблеме плагиата и, разумеется, безработице (Аксенова & Богдан, 2023, с. 1098). В частности, первый хайлайт недавней коллективной публикации о генеративном AI сформулирован так: «генеративный ИИ может способствовать повышению производительности, но также и стимулировать увольнения трудовых кадров». Последний хайлайт сформулирован в манифестарной манере и призывает к политике защиты от «неправильного» использования AI (Dwivedi at al., 2023). Российские публикации, разумеется, не являются исключением. Например, статья А. А. Балашова посвящена угрозам и возможностям ИИ для экономической безопасности России. Примечательно, что авторская повествовательная логика развивается диаметрально противоположно структуре наименования: сначала исследователь обстоятельно говорит об экономических бенефитах, а во второй части переходит к социальным рискам, среди которых оказывается и безработица (Балашов, 2023, с. 5). Стоит особо оговорить, что исследовательский дуэт И. В. Богдана и Е. И. Аксеновой обеспокоен циркуляцией/регенерация нейросетевых «стереотипов», имеющих, впрочем, антропогенную природу. Так, например, Kandinsky специфически изображает специалистов врачебного и сестринского дела. Первый — пожилой мужчина с изможденным лицом и небольшими, похожими на следы крови следами на лбу. Вторая — средних лет женщина с суровым выражением лица, в белой униформе и заметными кровоподтеками на щеках (Аксенова & Богдан, 2023, с. 1099). Помимо половой принадлежности, физиологии и дресс-кода, нейросеть маркировала генерируемые образы кровавыми следами, что отражает специфическую атмосферу вокруг профессий.

Резюмируя предварительные замечания, можно сказать, что нейросети, как и исторически ранний искусственный интеллект, попали под влияние критических дискурсивных механизмов, создающих особые нарративы в спектре от настороженных до алармистских. Последние в принципе пропитаны антисциентистским вайбом и призывают либо к демонтажу, либо к существенным ограничениям разработки и использования нейронетворкинга. Симптоматичен «манифест» блогера и писателя Анатолия Капустина в защиту художников, вызвавший множество негативных реакций на нейросетевые арты. Понятно, что «ортодоксальные» художники не признали за нейросетью никаких «творческих способностей», а результаты ее работы принципиально не могут квалифицировать как «искусство». Настороженное отношение к технологии выражено особой логикой дискурсивных нарративов: автор обозначает проблему, затем следует переход к условно-позитивным перспек-

тивам взаимодействия и, наконец, дискурс повествует о рисках и негативных эффектах технологии. Все это обостряет проблему на стыке взаимодействия технологических и антропологических агентов. Если у последних, как считается, есть лица, идеалистически интерпретируемые как онтологические уникальности, то у первых есть только «почерк» как совокупность маркировок, позволяющих антропологическому агенту формально идентифицировать нейросеть.

Мифологии лица и «черного ящика»

Исторически формировавшиеся перформативные представления т. н. цивилизованного человека состоят из множества идентификаторов, один из которых (и не последний по значению) — идентификатор «личности». По большому счету на этом концепте функционируют психология, педагогика и другие социально-гуманитарные науки. Не акцентируя внимание на общеизвестном, скажем, что в философской традиции формировалась идеалистическая интерпретация лица как базовой антропологической онтологемы. В «Эстетике», точнее в «Способах научного изучения красоты», Гегель обозначил каноническую философему лица (Гегель, 1968, с. 26). В данном контексте «лицо» фигурирует наряду с «мускулами», «кожей» — тотализирующая философия не видит здесь демаркаций. В конечном счете Гегель обобщает все это понятием облика и резюмирует, что сквозь облик «просвечивают» дух и душа. Идеалистическая оптика не имела бы ничего примечательного, если бы сохранила за лицом статус рядового сущего. Однако в той же «Эстетике» Гегель протестует против некритического применения философских онтологем в религиозном дискурсе. Разговор о Боге как о «первоначале» и «высшим существе» не рождает ничего, кроме «мертвенных» (экспрессивное выражение Гегеля) абстракций (Гегель, 1968, с. 76). Для Гегеля «истинное» представление о Боге граничит здесь с конкретностью, а последняя выражается в образе: «…в христианской религии Бога представляют себе в его истине и потому в высшей степени конкретно, как лицо, субъект и, более определенно, — как дух» (Гегель, 1968, с. 76). Фактически Гегель в рамках одного цикла работ сделал значимый для идеалистической традиции концептуальный шаг, сменив контекст: лицо онтологически существует в диапазоне от оболочки, обеспечивающей просвет духа, до субъекта и выражения истины.

Позднее, в концептуальной триаде Павла Флоренского лицо заняло онтологически нейтральное, срединное положение на вертикали «личина — лицо — лик». Вертикаль задается при этом не религиозным аксиологическим произволом, но самой онтологией «горнего» и «дольнего» (Флоренский, 2017, с. 346). Согласно этой иерархии, лик есть «чистая», или подлинная, онтология. В «Иконостасе» Флоренский писал, что икона суть напоминание о «горнем первообразе» (Флоренский, 2009, с. 47). В отличие от Гегеля, Флоренский совершил еще один важный концептуальный шаг и сформулировал расшири-

тельную интерпретацию лица как базисной онтологемы. В нем проходит граница субъективного и объективного и заключается «дневное» сознание. Лицо, по версии Флоренского, «почти явление» и в этом смысле присуще не только человеку, но и другим реальностям — природе и ее феноменам, вещам, процессам (Флоренский, 2009, с. 19). Онтологически извращенное лицо превращается в личину (larva) и транслирует ложь. Идеалистическая доктрина Флоренского парадоксальным образом гуманоцентрична и вместе с этим неакцентированно допускает «равноправие» людей и вещей в базисной онтологии. Иными словами, миры людей и неантропологических агентов наполнены разнообразными лицами. Правда, в отличие от вещей, человек способен перемещаться по онтоаксиологической вертикали — от дольнего к горнему («просветление», «одухотворение», «молитва») — и обратно («прегрешение»). В идеалистической философско-религиозной оптике очевидна концептуальная лазейка, позволяющая маркировать все, что каким-нибудь образом «имитирует» антропологический мир как «личину», в принципе лишенную прочного онтологического статуса. Современный социально-гуманитарный тезаурус на протяжении 40 лет частотно оперирует термином «симуляция», которым как «объективистски», так и «экспрессивно» обозначаются антропологические практики, артефакты, технологии и т. д.

Гуманитарно-философская рефлексия в ее идеалистической вариации создала логически завершенную иерархию лиц, конституируемую тремя модальностями, — высшей, связанной с божественной трансгрессией, нейтральной и перверсивной низшей. В то же время природа и антропогенные феномены получили только нейтральную модальность. Однако феномены, реализующие антропопрактики, интенсивно подвергались пересмотру и попадали в категорию низших. Искусственный интеллект — первая и исторически ранняя технология в ряду низших онтологических объектов. Дело в том, что технология никогда не описывалась исключительно абстрактно-математическим языком. Она попадает в особую, «мифологизирующую» среду, оказывается в фокусе внимания неспециалистов, создающих вторичные нарративы. Впрочем, вторичный семиозис, очевидно, создается не только в непрофессиональной среде. М. Райан (Ryan) воспроизвел один из дискурсивных шаблонов, фигурировавших в официальных сообщениях европейской экспертной группы в сфере искусственного интеллекта. Комиссия указывала на ценность доверия в отношении к технологии и акцентировала внимание на необходимости разработки соответствующего (вызывающего доверие) ИИ (Ryan, 2020). В научной литературе даже возник концепт «гуманоцентрического» ИИ. Именно такой интеллект коннотируется как «понимающий» человека. При этом в «понимании» едва ли не звучат экзистенциальные нотки (Shneiderman, 2020, с. 495). Мы предполагаем, что здесь «понимание» не ограничивается корректной эквиваленцией семантики (анализом сообщения и поиском коррелятов). Аналогические маркировки ИИ в принципе являются

широко распространенным механизмом абсорбции технологии. Например, в social science часто используются лексемы “knowledge within the machine”, (London, 2019), “machine knowledge” (Fashen at al., 2020), вызывающие некоторые трудности квалификации и интерпретации. Правда, некоторые ученые склонны видеть в теории систем, перемешанной с новыми онтологиями, наиболее адекватный инструментарий для определения машинной семантической «начинки». После ввода данных машина способна давать — цитируем — «соответствующие выходные данные, фиксирующие явления и изменение явлений» (Fashen at al., 2020, p. 293). Идентичным образом интерпретируется знание и в другой публикации, где утверждается, что «интеллектуальные агенты» (маркировка ИИ) не только дают коррелирующие выходные данные, но и корректируют «следующий выход» (Fashen at al., 2020, p. 218).

В противовес подходу, фундированному теорией систем и новыми онтологиями, осуществляется «демаркирующий» подход. Представители первого подхода определяют знание в корреляции с некогда популярной кибернетикой. По мнению сторонников «демаркации», далеко не все так очевидно, когда дело касается знания. Опираясь на скептическое предположение о «загадке» знания, Дж. Сартори (Jeanfrank Sartori) высказал сомнение в перспективах переводимости знания между разнородными агентами. Не случайно в рамках big data обозначена проблема дескрипции и использования данных. При этом сохраняется возможность интермашинной коммуникации, циркуляции знания, не доступного человеку, но обеспечивающего связи между машинными агентами (Sartori, 2023). Может показаться, что второй подход «демонизирует» машину, констатируя непереводимость знания. Однако даже в рамках первого машина позиционируется в качестве «странного» другого. «Интеллектуальный агент» — маркер, позволяющий держать другого на дистанции и говорить о нем научно-объективистски. По иронии судьбы, сама же кибернетика, неразрывно связанная с теорией систем (Gergely, 1979; Schwaninger, 2001), интенсивно эксплуатировала концепт «черного ящика». В конечном счете в научной литературе «черный ящик» стал и общеизвестной метафорой ИИ, и устойчивой научно-технологической проблемой (“The Black Box Problem”). Вкупе с проблемой выдвигаются и требования транспарентности: рабочие принципы системы известны ее создателям; создатели способны объяснить эти принципы иным сторонам; определенность и однозначность предполагает, что при одних и тех же входных данных система будет выдавать одни и те же выходные данные (Fomin & Astromskis, 2024).

Не трудно заметить, что подобные требования носят во многом декларативный характер и фактически являются выражением утопии транспарентности (Pfleeger, 2014) — комплекса идеализированных представлений о «понятности», «открытости», «доступности», «демократизме» любой системы, соразмерной или несоразмерной человеку. При этом зерно правды древнекитайской сентенции, приписываемой Ле-цзы, тоже очевидно: «Тот, кто,

совершив ошибку, начинает играть в “человечность” и “справедливость”, не вернет потерянного» (Ле-цзы, 1995, с. 294). Чем чаще бизнес и наука выдвигают требование «прозрачности», тем сильнее проявляется дефицит этих ценностей. В конечном счете они как будто приносятся в «жертву» технологическому прогрессу. Сторонники теории систем в среде аналитиков ИИ не спешат делать шаг, за отсутствие которого еще Ламетри упрекал Декарта. В картезианстве животное, как известно, получило спорный статус «автомата». В отличие от Декарта, Ламетри наделил статусом «машины» и человека. Помимо демаркации с миром животных уже в XVII в. наметился водораздел с технологией. В дискурсе картезианства содержались допущения о машинной имитации человека. Однако философ с легкостью развенчивал ее несостоятельность: в представлении Декарта, машина никогда не сможет пользоваться словами и сочетать знаки, подобно человеку (Декарт, 1989, с. 283). Между тем даже «самые тупые» (словарь Декарта) люди способны связать пару слов. Понятно, что эффекты современных чат-ботов удивили бы философа. Машине было отказано в способности связывать знаки и оперировать ими. Сегодня бравировать подобным отказом глупо. Несмотря на это, машина остается «неполноценным другим», ведь «говорит» на «непонятном языке», требующем штата экспертов / переводчиков / аналитиков.

У «ящика» должно быть «лицо»

Заголовок данной части статьи был навеян старой фантастикой и бесчисленными историями о перевоплощающихся пришельцах. Трансформации в ряду случаев были обусловлены вовсе не садистскими наклонностями «чужих», а необходимостью хоть какой-то осмысленной коммуникации и в определенном смысле «гуманизмом». Следует оговориться, что дискурс о пришельцах во многом «террацентричен». Однако возможен взгляд на «фантастические» отношения своих и чужих с некоторым оттенением «террацентрической» парадигмы. В 1989 году вышел первый сезон мультсериала «Чип и Дейл спешат на помощь». В третьем эпизоде первого сезона бурундук Дейл отправился за недостающими орехами для пирога, а в результате наткнулся на огромный орех и по совместительству замаскированный космический корабль. Экипаж корабля — троица пришельцев — прилетел на разведку и немедленно должен был отправиться назад, однако один из пришельцев не захотел расставаться с земными благами. Завидев Дейла, он в ужасе пытался бежать, но бурундук обошелся с незадачливым гостем как с живой игрушкой и схватил за хвост. Никакие, даже самые впечатляющие трансформации, Дейла не напугали. Раздосадованный пришелец совершил последние усилия и превратился в бурундука — точную копию самого Дейла. Террацентризм обслуживает бинарную оппозицию «агрессора — жертвы», побуждая видеть в землянах «жертв» и «героев». Оказывается, пришелец может искать методом проб и ошибок адекватные средства комму-

никации. Пришелец может испытывать или, по крайней мере, имитировать страх. Эпизод мультфильма переворачивает все: даже самый близкий контакт с чужим — похищение (Ветушинский, 2019, с. 244) — фактически оборачивается проникновением Дейла на корабль. Детальное исследование экранных образов инопланетян реализовал в научных публикациях Александр Ветушинский. Мы не будем здесь делать историко-культурологический разрез, так как в общем он уже был сделан. Обозначая диаду репрезентации инопланетных образов «человеческие/нечеловеческие», Ветушинский не случайно заключает «нечеловеческое» в кавычки (Ветушинский, 2019, с. 88). Даже канонический образ — серый цвет кожи, большие черные глаза и непропорционально большая голова — есть образ (недо)человеческий. Дисклеймер на тему инопланетян в массовой культуре имеет в некотором смысле аналогическую функцию. Мы не встретим инопланетян без лица. Даже в ксеноморфах Гигера-Скотта угадывается нечто человеческое.

Гигеровских ксеноморфов, серого пришельца с непропорционально большой головой, незадачливого инопланетянина из «Чип и Дейл» и, неожиданно, ПК старого поколения из «Электрических грез» объединяет онтология лица. Разумеется, это в некотором смысле спекулятивное единство, однако морфология ксеноморфа на поверку оказывается именно «ксено», а не «ино», инопланетянин «натягивает» на себя маску Дейла, а машина из «Электрических грез» показывает персонажу свои «эмоции», периодически намеренно коверкая его фамилию.

Категоризация нейросетей хорошо известна: в науке и инжиниринге говорят о «глубоких» (DNN), «сверточных» (CNN), «рекуррентных» (RNN), «генеративных» (GNN) и др. нейросетях (Pan, 2024). Совершенно очевидно, что сети имеют свою «специализацию», приоритетные функции и широко применяются специалистами в медицине, распознавании речи и лиц, экономике, производстве и т. д. (Sharkawy, 2020). Однако, помимо применения в профессиональных средах, сети интенсивно используются в повседневности. Диапазон эксплуатации NN, разумеется, не сводится к генерации учебно-научных текстов, маркетингу и коммерческому дизайну (профессиональные среды) — нейронки интегрированы в DIY-культуру, формируя качественно новые варианты популярных пользовательских некоммерческих практик. В определенном смысле эти практики можно сравнить с исторически ранним мемотворчеством (“meme creation”) (Miller & Cupchik, 2014) или анекдотическим мейнстримом (Shirnazarova & Zaripova, 2024). Они — практики — реализуются снизу и онтологически образуют лавинообразные, бесструктурные потоки. В исследовательской оптике низовой креативный мейнстрим можно рассматривать в широком диапазоне, вплоть до диаметрально противоположных установок — от операций с потоками данных до поиска устойчивых структураций. Основанием для выявления устойчивостей в профессионально-технической среде будут технические характеристики нейросети, а в непро-

фессиональной — эксплицитные эффекты или, выражаясь на метафизический манер, «лицо» нейросети — совокупность внешних маркеров, считываемых на элементарном пользовательском уровне. На GeekBrains в теме «Midjourney: принцип работы и особенности использования» содержится множество пропедевтических рассуждений о принципах работы нейронных сетей, структуре головного мозга и т. д. Говоря о специфике Midjourney, автор заметки пишет, что пользователей особенно привлекает «фишка» с синтезированием изображений, тематик, жанров и стилей.

Нейронка реагирует на запросы типа «“Терминатор” в стиле аниме», производит оригинальные стилистические смеси. Многие статьи в сферах дизайна / искусства / креатива говорят о способах и направлениях применения нейросети, но умалчивают о стилистических особенностях генерации. Вместе с тем, например, в статье Dena Magdy Hanna приведены конкретные кейсы с сопоставлением DALL-E и Midjourney. Однако речь идет, например, о скоростях обработки запросов. При этом стилистические особенности пикчей (приведены в таблице) никак не комментируются (Hanna, 2023, p. 45). Вероятно, различия на уровне средств выражения следует искать не в научных публикациях, а в юзерских практиках. Интенсивно формируется пользовательский мейнстрим, спонтанно сопоставляющий текстовые и визуальные возможности нейросетей — разумеется, в том числе и стилистику. Народный эксперимент может выглядеть примерно так: на www.reddit.com столкнули Dall-e 3 и SDXL, формулировка кейс-запроса “a group of friends made of tomatoes, stunning realistic picture” («группа друзей, сделанных “под” томаты, реалистичная картина»).

Мы не рассматриваем здесь генерацию текста, хотя и она, в широком смысле, определяет «лицо»/«почерк» нейросетей. Разумеется, «различение» лиц является методологически сложной процедурой и не может осуществиться в рамках одной публикации. В кейсе с запросом важен не столько результат, сколько сам запрос, отсылающий к сказочному и мультипликационному лору. Нишевый, непрофессиональный мейнстрим запрашивает у нейросетей диснеевских принцесс, антропоморфные помидоры, супергероев и, конечно, ключевых агентов современной трендовой анималистики.

«Котики», «корги» и «капибары» как социальный интерфейс

Животные часто служат фигурантами манипуляций искусственного интеллекта. В частности, технология распознавания лиц в определенном смысле коснулась и анималистики: ведется разработка классификаторов на основе глубокого обучения, позволяющих квалифицировать и категоризировать изображения животных (Y at al., 2023). По сути, согласно резюме в одном исследовании, животные пребывают в объектной позиции — их «идентифицируют», «маркируют» и «различают» (Niu & Wang, 2023). С этим можно

согласиться с одной оговоркой: нейросети создали собственный, уникальный животный мир с нарративами и характерными образами. Сказанное может вызвать полемику: разве не человек является создателем нейросетевых котиков и их историй? На это ответим, сославшись на К. Барад и ее пассаж о Нильсе Боре: «Коротко говоря, Бор ошибочно принимает аппарат за простое лабораторное оборудование» (Барад, 2018, с. 57). Дело в том, что никакая технология и ее продукты не находятся в чисто объектной позиции, так как представляют собой сложные коллективные сборки. Причем в этих сборках какое-то, но не «главное», место отводится и антропологическим агентам.

Ссылка на «агентный реализм» объясняется простым обстоятельством: нейросетевые генераторы изображений получают запросы в виде лексем, а выдают аудиовизуальный контент. На каком из этапов генерации человек «контролирует» нейросеть? Мы не можем познать эти сборки в «чистом» виде и тем более математически точно оценить вклад каждого агента в общее целое — в частности, этому препятствуют и наши собственные онтологемы типа «черного ящика». Однако продукты/эффекты нам доступны и представляют собой то, что способно стать не только предметом исследований, но и реактуализировать множество других аспектов нашей жизни — эмоциональность, чувства, эстетическое начало.

Сегодня мы уже можем говорить о мейнстримном использовании изображений животных в видеороликах, сгенерированных нейросетью. Ключевой фигурой нейросетевых агентов следует, разумеется, считать котика. Его привилегированность и популярность служит предметом множества исследований, но на этом мы не будем останавливаться. Частотность использования антропоморфного образа кота обусловлена как рациональными, так и эмотивными факторами. На просторах интернета есть «залежи» контента в виде рекламы, фото и видеороликов с котами, которое нейросеть может использовать для генерации. Эмотивная функция в форме провоцирования положительной пользовательской эмоциональной реакции позволяет делать контент привлекательным. «Няшность» контента способствует высокой концентрации внимания на всех действиях животного. Как правило, «кошачий» нейросетевой контент имеет нарратив. Нейросетевая новация заключается в синтезе форм выражения кошачьей морды и человеческого лица, благодаря чему возникает широкий спектр грустных, веселых, умиляющих синтетических выражений. Заметим, что периодически совмещение тела человека и животного выглядит пугающим: специфическая рисовка нейросети кошачьей лапы превращает анималистического агента в обладателя половины человеческой руки. Как уже было сказано, контент содержит нарративы, конституирующиеся воспроизводством характерных паттернов поведения. Котики являются проводниками в мир социальных рутинных функций: пользователь видит приготовление блюд, процесс рыбалки, уборку помещения, ведение сельскохозяйственных работ. Типизированность актов

деятельности и приближенность их к бытовому уровню делает изображения реалистичными и хорошо знакомыми большинству пользователей. Рыжий кот, ставший популярным мифологизированным агентом нейросети, сочетает в себе паттерны поведения, присущие отдельно животному и отдельно человеку, то есть его образ антропоморфен. У него есть не характерная для животного неловкость в движениях. Вместо привычной ходьбы и выполнения действий на четырех лапах, агент-кот вынужден совершать действия двумя передними лапами. Так, кот способен обронить продукты питания во время приготовления яичницы по причине неразвитости передних лап для совершения определенных действий. Демонстрация охотничьего инстинкта: выслеживание добычи и последующее нападение на нее характеризуются резкостью движений, эффектом неожиданности. Если рассматривать нейросетевого кота как метафорическое воплощение биологического и социального начал в человеке, то данное поведение будет репрезентацией животных инстинктов. Мурлыкание как акт проявления эмпатии, симпатии, удовлетворения. «Няшность» образу придает не только симпатичная мордочка, но и характерное звуковое сопровождение. Сон в соответствующей для кота закрытой позе и утреннее потягивание: умиротворенная обстановка способствует снижению уровня стресса. В изображении котиков четко видны следующие паттерны человеческого поведения. В частности, речь идет о детской «непосредственности». Кот, заполучивший добычу, демонстрирует состояние счастья, транслируемое семплом детского смеха. «Эхолалия», имитирующее диалог кота звукоподражание. Коты-агенты способны разговаривать с другими животными. В их арсенале воспроизведение вредных привычек человека. Нейросетевые персонажи склонны к употреблению алкогольной и табачной продукции. Концепт алкоголя рассмотрен в двух аспектах: с одной стороны, это способ убийства жертвы, с другой — обязательный элемент праздника, пиршества. Коты реализуют повседневные антропопрактики в виде приготовления и употребления блюд, похода в магазин, вылазок на пикник и т. д.

Создание антропоморфного образа животного позволяет создать альтернативную мифологизированную реальность, способствующую погружению пользователя в атмосферу нереальности. Привычные для человека действия совершает кот, что делает контент необычным и привлекательным за счет эффекта отчуждения — просмотра ситуации из другого ракурса. Видеоконтент построен на типизированных сценариях. Завязка видео построена на процессе выбора агентом своей жертвы, которая играет роль будущего обеда/ужина. Агент изначально выступает перед зрителем как доброжелательное создание, поэтому создается иллюзия «миролюбивого» контента; процесс похищения жертвы и бегства от преследователя (зачастую фермера) занимает важное место в сценарии. Страх реципиента вызывает эффект эмоциональных качелей; смена угрожающей обстановки на расслабленную домашнюю атмосферу, в которой агент ухаживает за своей жертвой; создание умиротворяющей

атмосферы, провоцирующей жертву чувствовать себя защищенной; убийство жертвы различными способами (алкоголь, нож и т. д.); продолжительная по времени часть видео — приготовление блюда из жертвы по рецепту. Данная часть сближает данный контент с кулинарными передачами и блогами; в конце видеоролика кот заказывает алкогольную продукцию и ужинает либо же музицирует, что говорит о переходе от удовлетворения биологической потребности к духовной. Существуют и неожиданные развязки: кот не убивает свою жертву, а женится на ней или продолжает ухаживать как за домашним питомцем.

Другим нейросетевым агентом выступает корги. Эта порода собак считается привлекательной благодаря внешнему виду, т.к. корги похож на маленького плюшевого медвежонка. Разумеется, сопоставлениями корги и хлебобулочных изделий также никого не удивить. Популяризация корги связана с медийным и кинематографическим пространством, к примеру, зритель видит изображение паттернов поведения данной породы в сериале «Корона», мультфильме «Королевский корги», а также в блогах медийных личностей. Один из сгенерированных нейросетью видеоклипов представляет собой сцену просмотра развлекательной передачи: корги в уютной обстановке вяжет красными нитями неопределенный предмет. Нейросеть передает особенность дыхания живой собаки с раскрытием рта и показыванием языка, что создает реалистичное типичное восприятие человеком поведения корги. Видео с тайтлом «Корги собирается на работу» демонстрирует традиционную социальную роль человека, связанную с обеспечением нормального уровня жизнедеятельности. Картины, показанные в видео, знакомы каждому взрослому: подъем ранним утром по сигналу будильника, личная гигиена, путь до работы в метро, офисная рутина. Саркастическую стереотипную шутку о сне на рабочем месте нейросеть воплощает с помощью образа корги.

Пока котики охотятся и готовят, а корги ходят на работу, капибары отдыхают и наслаждаются жизнью: пенистые волны, падающие с неба мандарины и серфинг — причудливая смесь маркеров и сцен отдыха/праздника превращает фигуру капибары в концентр гедонизма. Капибары парят в облаках, носят цветочные венки, ходят на рынок, сидят у костра, сплавляются по реке, смотрят на звезды. В сердце леса есть освещенная солнцем поляна, а сквозь высокие деревья проникают солнечные лучи и видно радугу. Капибары фактически живут в утопии: они любят свои семьи и особенно детей, посвящая им счастливые часы. Локации отдыха могут меняться, но неизменно одно: капибара живет в экологически идеальной обстановке, среди богатства вод, цветов, деревьев, насекомых. Вместе с тем они, как котики или корги, пребывают на границе с антропологическим миром. Правда, эта граница конституируется не трудовыми обязанностями или рутинными практиками, а счастливым временем отдыха.

Заключение

Все нейросетевые агенты взаимодействуют в некоторых видеороликах с людьми и сами фактически являются продуктом синтеза антропоморфных черт. Нейросетевую анималистику и, в частности, фигуры котиков, капибар и корги, можно фактически квалифицировать сквозь призму онтологии лица. Причем в данном контексте мы получаем на выходе нечто синтетическое и пограничное — это не антропология или зоология в «чистом» виде, но сложный конструкт, соединяющий животное и человеческое. Кентавроподобные феномены образуются на стыках морфологии и морфологического подобия, практик и образа жизни, топологии и т. д. Все это выражается характерным и специфическим «почерком» нейросети, отличающим визуал от классической или современной мультипликации. В «канонических» computer science интерфейс и агентность не сочетаются — интерфейс в принципе имеет относительно устойчивое определение. Компьютинг характеризует интерфейс как границу (как правило, выражена системой специальных иконических знаков), обеспечивающую связь двух или более агентов компьютерной системы — естественно, это софт, периферийное оборудование, «железо», пользователи и различные сочетания агентов. Онтология лица позволяет как минимум периферически расширить границу интерфейса. Эта граница может быть сдвинута за счет спектра презентаций, обеспечивающих технологическую абсорбцию и минимизацию деструктивных реакций на технологии. «Котики», «корги», «капибары» — случаи синтетических агентностей, сложные конструкты, соединяющие рутинные антропопрактики, утопические горизонты, анималистику и зоологию в анимацию и при этом ни нарративно, ни технически не тождественную традиционной мультипликации. Мы полагаем, что синтетические проекции — миры котиков, корги, капибар и т. д. — служат в качестве лица «черного ящика», необходимого для преодоления гносеологического и онтологического «тупиков». Такая интерпретация позволяет выйти за рамки распространенной интерпретации нейронетворкинга как развлекательно-эскапистской практики и увидеть одну из ее возможных детерминаций.

Список литературы

Bucchianico, P., Taiar, R., Casarotto, L., & Costa, P. (2023). *Intelligent Human Systems Integration (IHSI 2023): Integrating People and Intelligent Systems* (Vol. 69). AHFE Conference.

Dwivedi, Y. K., Kshetri, N., Hughes, L., Slade, E. L., Jeyaraj, A., Kar, A. K., Baabdullah, A. M., Koohang, A., Raghavan, V., Ahuja, M., Albanna, H., Albashrawi, M. A., Al-Busaidi, A. S., Balakrishnan, J., Barlette, Y., Basu, S., Bose, I., Brooks, L., Buhalis, D., … Wright, R. (2023). Opinion Paper: "So what if ChatGPT wrote it?" Multidisciplinary perspectives on opportunities, challenges and implications of generative conversational AI for research, practice and policy. *International*

Journal of Information Management, 71, 102642. https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2023.102642

Fomin, V. V., & Astromskis, P. (2024). The Black Box Problem. In J.-S. Gordon, *Future Law, Ethics, and Smart Technologies: The Future of Legal Education* (pp. 112–125). BRILL. https://doi.org/10.1163/9789004682900

Gergely, T. (1979). On the Unity Between Cybernetics and General System Theory. *Kybernetes*, 8(1), 45–49. https://doi.org/10.1108/eb005504

Hanna, D. (2023). The Use of Artificial Intelligence Art Generator "Midjourney" in Artistic and Advertising Creativity. *Journal of Design Sciences and Applied Arts*, 4(2), 42–58. https://doi.org/10.21608/jdsaa.2023.169144.1231

Li, F., Li, L., Yin, J., Huang, L., Zhou, Q., An, N., Zhang, Y., Liu, L., Zhang, J., Kuang, K., Yang, L., Wu, Z., & Yu, L. (2020). Machine knowledge and human cognition. *Big Data Mining and Analytics*, 3(4), 292–299. https://doi.org/10.26599/BDMA.2020.9020009

Li, F., Li, L., Yin, J., Zhang, Y., Zhou, Q., & Kuang, K. (2020). How to Interpret Machine Knowledge. *Engineering*, 6(3), 218–220. https://doi.org/10.1016/j.eng.2019.11.013

London, A. J. (2019). Artificial Intelligence and Black-Box Medical Decisions: *Accuracy versus Explainability*. *Hastings Center Report*, 49(1), 15–21. https://doi.org/10.1002/hast.973

Miller, I., & Cupchik, G. (2014). *Meme creation and sharing processes: Individuals shaping the masses* (No. arXiv:1406.7579). arXiv. https://doi.org/10.48550/arXiv.1406.7579

Niu, Y., & Wang, Z. (2023). Research on Object Detection in Animal Images Based on Convolutional Neural Networks. *International Journal of Advanced Network, Monitoring and Controls*, 8(4), 45–54. https://doi.org/10.2478/ijanmc-2023-0076

Pan, Y. (2024). Different Types of Neural Networks and Applications: Evidence from Feedforward, Convolutional and Recurrent Neural Networks. *Highlights in Science, Engineering and Technology*, 85, 247–255. https://doi.org/10.54097/6rn1wd81

Pfleeger, S. L. (2014). Technology, Transparency, and Trust. *IEEE Security & Privacy*, 12(6), 3–5. https://doi.org/10.1109/MSP.2014.128

Ryan, M. (2020). In AI We Trust: Ethics, Artificial Intelligence, and Reliability. *Science and Engineering Ethics*, 26(5), 2749–2767. https://doi.org/10.1007/s11948-020-00228-y

Sartori, J. (2023). *From machine knowledge and knowledge management to a unified human-machine theory: Proposal for conceptual model*. Intelligent Human Systems Integration (IHSI 2023) Integrating People and Intelligent Systems. https://doi.org/10.54941/ahfe1002857

Schwaninger, M. (2001). System theory and cybernetics: A solid basis for transdisciplinarity in management education and research. *Kybernetes*, 30(9/10), 1209–1222. https://doi.org/10.1108/EUM0000000006551

Sharkawy, A.-N. (2020). Principle of Neural Network and Its Main Types: Review. *Journal of Advances in Applied & Computational Mathematics*, 7, 8–19. https://doi.org/10.15377/2409-5761.2020.07.2

Shirnazarova, Z., & Zaripova, Z. (2024). Anecdotes as a linguistic, communicative and socio-cultural phenomenon. *Current Research Journal of Pedagogics*, 5(6), 32–36. https://doi.org/10.37547/pedagogics-crjp-05-06-06

Shneiderman, B. (2020). Human-Centered Artificial Intelligence: Reliable, Safe & Trustworthy. *International Journal of Human–Computer Interaction*, 36(6), 495–504. https://doi.org/10.1080/10447318.2020.1741118

Y, K., Lany, M., Soy, V., & Kor, S. (2023). *Animal Classification using Convolutional Neural Network*. The 2nd Student Conference on Digital Technology. https://www.researchgate.net/profile/Kimly-Y/publication/376751387_Animal_Classification_using_Convolutional_Neural_Network/links/6585ad9d6f6e450f1993d604/Animal-Classification-using-Convolutional-Neural-Network.pdf

Аксенова, Е. И., & Богдан, И. В. (2023). Диалоги с нейросетями о настоящем и будущем медицинских профессий: Риски и перспективы. *Проблемы социальной гигиены, здравоохранения и истории медицины*, 31(2), 1097–1103. https://doi.org/10.32687/0869-866X-2023-31-s2-1097-1103

Балашов, А. А. (2023). Развитие искусственного интеллекта: Угрозы и возможности для экономической безопасности России. *Международный научно-исследовательский журнал*, 10. https://doi.org/10.23670/IRJ.2023.136.56

Барад, К. (2018). Агентный реализм. Как материально-дискурсивные практики обретают значимость. В *Опыты нечеловеческого гостеприимства: Антология* (сс. 42–121). V-A-C Press.

Ветушинский, А. С. (2019a). Космос, который нам не принадлежит: Визуальная антропология экранных инопланетян. *Этнографическое обозрение*, 6, 80–91. https://doi.org/10.31857/S086954150007770-7

Ветушинский, А. С. (2019b). Прочь от Земли: Наука о неопознанных объектах. *Логос*, 29(5), 229-254. https://doi.org/10.22394/0869-5377-2019-5-229-252

Гегель, Г. (1968). *Эстетика*. Искусство.

Декарт, Р. (1989). *Рассуждение о методе*. Мысль.

Флоренский, П. А. (2009). *Иконостас*. АСТ Москва.

Флоренский, П. А. (2017). *Столп и утверждение Истины*. Академический проект.

Чжуан-цзы. (1995). *Ле-цзы*. Мысль.

References

Aksenova, E. I., & Bogdan, I. V. (2023). Dialogues with neural networks about the present and future of medical professions: risks and prospects. *Problems of Social Hygiene Public Health and History of Medicine*, 31(2), 1097–1103. https://doi.org/10.32687/0869-866X-2023-31-s2-1097-1103 (In Russian).

Balashov, A. A. (2023). Development of Artificial Intelligence: Threats and Opportunities for Russia's Economic Security. *International Research Journal*, 10. https://doi.org/10.23670/IRJ.2023.136.56 (In Russian).

Barad, K. (2018). Agentic realism. How material-discursive practices gain significance. In *Experiences of Inhuman Hospitality: An Anthology* (pp. 42–121). V-A-C Press. (In Russian).

Bucchianico, P., Taiar, R., Casarotto, L., & Costa, P. (2023). *Intelligent Human Systems Integration (IHSI 2023): Integrating People and Intelligent Systems* (Vol. 69). AHFE Conference.

Chzhuan-tszi. (1995). *Le-tszi*. Mysl. (In Russian).

Descartes, R. (1989). *Discourse on the Method of Rightly Conducting One's Reason and of Seeking Truth in the Sciences*. Mysl. (In Russian).

Dwivedi, Y. K., Kshetri, N., Hughes, L., Slade, E. L., Jeyaraj, A., Kar, A. K., Baabdullah, A. M., Koohang, A., Raghavan, V., Ahuja, M., Albanna, H., Albashrawi, M. A., Al-Busaidi, A. S., Balakrishnan, J., Barlette, Y., Basu, S., Bose, I., Brooks, L., Buhalis, D., … Wright, R. (2023). Opinion Paper: "So what if ChatGPT wrote it?" Multidisciplinary perspectives on opportunities, challenges and implications of generative conversational AI for research, practice and policy. *International Journal of Information Management*, 71, 102642. https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2023.102642

Florenskiy, P. A. (2009). *Iconostasis*. AST Moscow. (In Russian).

Florenskiy, P. A. (2017). *The Pillar and Statement of Truth*. Akademicheskiy proekt. (In Russian).

Fomin, V. V., & Astromskis, P. (2024). The Black Box Problem. In J.-S. Gordon, *Future Law, Ethics, and Smart Technologies: The Future of Legal Education* (pp. 112–125). BRILL. https://doi.org/10.1163/9789004682900

Gergely, T. (1979). On the Unity Between Cybernetics and General System Theory. *Kybernetes*, 8(1), 45–49. https://doi.org/10.1108/eb005504

Hanna, D. (2023). The Use of Artificial Intelligence Art Generator "Midjourney" in Artistic and Advertising Creativity. *Journal of Design Sciences and Applied Arts*, 4(2), 42–58. https://doi.org/10.21608/jdsaa.2023.169144.1231

Hegel, G. (1968). *Aesthetics*. Isskustvo. (In Russian).

Li, F., Li, L., Yin, J., Huang, L., Zhou, Q., An, N., Zhang, Y., Liu, L., Zhang, J., Kuang, K., Yang, L., Wu, Z., & Yu, L. (2020). Machine knowledge and human cognition. *Big Data Mining and Analytics*, 3(4), 292–299. https://doi.org/10.26599/BDMA.2020.9020009

Li, F., Li, L., Yin, J., Zhang, Y., Zhou, Q., & Kuang, K. (2020). How to Interpret Machine Knowledge. *Engineering*, 6(3), 218–220. https://doi.org/10.1016/j.eng.2019.11.013

London, A. J. (2019). Artificial Intelligence and Black-Box Medical Decisions: *Accuracy versus Explainability*. *Hastings Center Report*, 49(1), 15–21. https://doi.org/10.1002/hast.973

Miller, I., & Cupchik, G. (2014). *Meme creation and sharing processes: Individuals shaping the masses* (No. arXiv:1406.7579). arXiv. https://doi.org/10.48550/arXiv.1406.7579

Niu, Y., & Wang, Z. (2023). Research on Object Detection in Animal Images Based on Convolutional Neural Networks. *International Journal of Advanced Network, Monitoring and Controls*, 8(4), 45–54. https://doi.org/10.2478/ijanmc-2023-0076

Pan, Y. (2024). Different Types of Neural Networks and Applications: Evidence from Feedforward, Convolutional and Recurrent Neural Networks. *Highlights in Science, Engineering and Technology*, 85, 247–255. https://doi.org/10.54097/6rn1wd81

Pfleeger, S. L. (2014). Technology, Transparency, and Trust. *IEEE Security & Privacy*, 12(6), 3–5. https://doi.org/10.1109/MSP.2014.128

Ryan, M. (2020). In AI We Trust: Ethics, Artificial Intelligence, and Reliability. *Science and Engineering Ethics*, 26(5), 2749–2767. https://doi.org/10.1007/s11948-020-00228-y

Sartori, J. (2023). *From machine knowledge and knowledge management to a unified human-machine theory: Proposal for conceptual model*. Intelligent Human Systems Integration (IHSI 2023) Integrating People and Intelligent Systems. https://doi.org/10.54941/ahfe1002857

Schwaninger, M. (2001). System theory and cybernetics: A solid basis for transdisciplinarity in management education and research. *Kybernetes*, 30(9/10), 1209–1222. https://doi.org/10.1108/EUM0000000006551

Sharkawy, A.-N. (2020). Principle of Neural Network and Its Main Types: Review. *Journal of Advances in Applied & Computational Mathematics*, 7, 8–19. https://doi.org/10.15377/2409-5761.2020.07.2

Shirnazarova, Z., & Zaripova, Z. (2024). Anecdotes as a linguistic, communicative and socio-cultural phenomenon. *Current Research Journal of Pedagogics*, 5(6), 32–36. https://doi.org/10.37547/pedagogics-crjp-05-06-06

Shneiderman, B. (2020). Human-Centered Artificial Intelligence: Reliable, Safe & Trustworthy. *International Journal of Human–Computer Interaction*, 36(6), 495–504. https://doi.org/10.1080/10447318.2020.1741118

Vetushinskiy, A. S. (2019a). The Space That Doesn't Belong to Us: A Visual Anthropology of Screen Aliens. *Etnograficheskoe obozrenie*, 6, 80–91. https://doi.org/10.31857/S086954150007770-7 (In Russian).

Vetushinskiy, A. S. (2019b). Not of This Earth: UFO Studies. *Logos*, 29(5), 229–254. https://doi.org/10.22394/0869-5377-2019-5-229-252 (In Russian).

Y, K., Lany, M., Soy, V., & Kor, S. (2023). *Animal Classification using Convolutional Neural Network*. The 2nd Student Conference on Digital Technology. https://www.researchgate.net/profile/Kimly-Y/publication/376751387_Animal_Classification_using_Convolutional_Neural_Network/links/6585ad9d6f6e450f1993d604/Animal-Classification-using-Convolutional-Neural-Network.pdf

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 2 | ISSN: 2658-7734
Жизнь других | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i2.648

Interface as a Practice of the Self, or What Does It Mean to Be Alive in the Age of Cyborgs?

Sofia Kh. Mukhina

Saint Petersburg State University. Saint Petersburg, Russia. Email: alson7[at]mail.ru
ORCID https://orcid.org/0009-0006-7852-739X

Received: 13 March 2025 | Revised: 19 March 2025 | Accepted: 28 March 2025

Abstract

The article focuses on modern digital technologies and life practices associated with them, the key aspect of which is the idea of accessibility and efficiency both in a person's everyday experience and as a certain existential attitude, task, and practice of oneself. We are talking about special, new forms of the art of existence, subordinated to the idea of pragmatics and, as a rule, not taking into account the sensory and existential experience of the life of an individual. The influence of technology on the life of a modern person is total. In this context, the question formulated earlier, at the dawn of the formation of the technogenic era, arises again and gains its relevance: how is it possible to be yourself and remain alive in a world of absolute technological power?

In search of an answer to this question, the author turns to projects in which the user interface is conceived as a practice that rediscovers the existential dimension of human life in the context of modern digital technologies and expands the understanding of life forms in general. Special attention is focused on the project of contemporary researcher Alexander Psher, the author of the idea of the "Internet of Animals" — a virtual ecological project that is rapidly developing thanks to mobile technologies and, in particular, mobile device interfaces. The interface here acts as a current life practice, permeating various spheres of life, a developing space for the implementation of digital ecological and artistic projects and, thanks to this, techniques of the self.

Keywords

Interface; Practices of the Self; Techniques Yourself; Everyday Technologies; Life Forms; Internet of Animals; Digital Environmental Projects

This work is licensed under a Creative Commons "Attribution" 4.0 International License

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 2 | ISSN: 2658-7734
The Lives of Others | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i2.648

Интерфейс как практика себя, или Каково это — быть живым в эпоху киборгов?

Мухина София Хамидовна

Санкт-Петербургский государственный университет. Санкт-Петербург, Россия. Email: alson7[at]mail.ru
ORCID https://orcid.org/0009-0006-7852-739X

Рукопись получена: 13 марта 2025 | Пересмотрена: 19 марта 2025 | Принята: 28 марта 2025

Аннотация

В центре внимания статьи оказываются современные цифровые технологии и связанные с ними жизненные практики, ключевым аспектом которых выступает идея доступности и эффективности как в повседневном опыте человека, так и в качестве определенной экзистенциальной установки, задачи, практики себя. Речь идет об особых, новых формах искусства существования, подчиненных идее прагматики и, как правило, не берущих в расчет чувственный и экзистенциальный опыт жизни отдельного человека. Влияние технологий на жизнь современного человека тотально. В этом контексте вновь возникает и обретает свою актуальность сформулированный ранее, на заре становления техногенной эпохи вопрос: как возможно в мире абсолютного технологического могущества быть собой и оставаться живым?

В поисках ответа на этот вопрос автор обращается к проектам, в которых пользовательский интерфейс мыслится как практика, заново открывающая в контексте современных цифровых технологий экзистенциальное измерение жизни человека и расширяющая представление о формах жизни в целом. Отдельное внимание сосредоточено на проекте современного исследователя Александра Пшера, автора идеи «интернета животных» — виртуального экологического проекта, стремительно развивающегося благодаря мобильным технологиям и, в частности, интерфейсам мобильных устройств. Интерфейс здесь выступает актуальной жизненной практикой, пронизывающей различные сферы жизни, развивающимся пространством осуществления цифровых экологических и художественных проектов и, благодаря этому, техник себя.

Ключевые слова

интерфейс; практики себя; техники себя; технологии повседневности; формы жизни; интернет животных; цифровые экологические проекты

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons “Attribution” («Атрибуция») 4.0 Всемирная

От технологий повседневности к техникам себя

Интерфейс обычно определяется как технология, направленная на эффективность, открытость и доступность, то есть как инструмент, встроенный в повседневность и во многом определяющий стиль и характер современных жизненных практик в целом. И если треть своей жизни человек проводит во сне, то сегодня все с большей уверенностью можно утверждать, что опыт бодрствования едва ли не целиком представляет собой бытие в интерфейсах. Но уже здесь можно усомниться в, казалось бы, очевидном и предположить, что этот опыт скорее близок к опыту сновидения в силу иммерсивных, аудиовизуальных, динамических характеристик самой цифровой среды. Современному человеку, подобно герою фильма Кристофера Нолана «Начало» Доминику Коббу, требуется тотем, волчок, тестирующий реальность, чтобы научиться отделять собственный опыт бытия живым от техник и технологий виртуальной среды, все больше опосредующих и определяющих существование. Предположим, что таким способом мог бы быть подход в понимании пользовательского интерфейса, в котором акцент будет сделан на субъекте, агенте как, прежде всего, живом, а не обезличенном участнике многочисленных виртуальных процессов. Таким образом, предлагаемая оптика осмысляет интерфейс не только как многообразие технологий, разработанных для решения пользовательских задач, но, прежде всего, как совокупность практик, инициирующих, развивающих субъектность. Практик себя.

Пространство и время в современном мире не просто опосредуются, но буквально конструируются в опыте технологий: смарт-устройства, элементы «умного дома», разработки искусственного интеллекта, внедряемые сегодня в большинство сфер жизни, реализуются, прежде всего, благодаря стремительно развивающимся технологиям пользовательских интерфейсов. Речь идет о практиках, моделирующих для человека новые формы отношения с миром и вместе с тем неизбежно порождающих современную мифологию повседневности. «Мир — плоский, маленький, пустой и не имеет основания» (Больц, 2011, с. 5), — как точно отмечает исследователь медиа Норберт Больц с оглядкой на идею тотального осетевления, метафорой которого служит досократическая по своему звучанию формула “It from bit” (Больц, 2011, с. 6). Идеи открытости и бесконтактности, выступая принципом, базовым правилом и даже практикой бытия в цифровой среде, появляются благодаря наличию особой буферной зоны, возникающей на границе между телесным и виртуальным, физическим и цифровым мирами, создающей своего рода диффузию, взаимное рассеивание в друг друге столь различных и по сути противоположных друг другу способов и модусов существования. Эта реальность такова, что пользовательский интерфейс предстает не просто технологией, цифровым посредником, инструментом взаимодействия, но формирует сам способ и характер этого взаимодействия, не только опосредуя, но во многом определяя,

направляя его в пространстве невербального, на первый взгляд, недискурсивного опыта. Иными словами, вшитые в тело повседневности технологии интерфейсов — не что иное, как оптика, посредством которой сегодня человек обнаруживает и узнает себя. Но узнает, зачастую жертвуя самой возможностью непосредственного телесного опыта, полноты переживания либо полностью передоверяя возможность этого опыта сфере технологий.

Вопрос о том, как возможна оптика, в которой интерфейс в целом мыслится творчески, то есть не отчужденным от субъекта, а напротив, способствующим узнаванию себя через технологию, аудиовизуальное содержание и разнообразные дизайнерские решения, сегодня уже не звучит утопичным и во многом приближает нас к современной интерпретации практик заботы о собственном существовании в контексте стремительно и стихийно развивающейся цифровой среды. В лекциях «Герменевтика субъекта: курс лекций, прочитанных в Колледж де Франс в 1981–1982 учебном году» Мишель Фуко с опорой на стоическую мысль следующим образом заново раскрывает содержание «практик себя», формирующих принцип заботы как экзистенциального условия становления субъекта, в опыте инициации отношений с самим собой и, благодаря этому, с другими субъектами и сферами жизни:

> …озаботиться собой будет означать заниматься собой как «субъектом чего-то», определенных действий — субъектом инструментального действия, взаимоотношений с другими, субъектом поведения и действования вообще, а также субъектом по отношению к себе самому. И только о таком себе самом, об этом пользующемся (qui se sert), ведущем себя, вступающем в такой тип отношений субъекте надлежит всемерно печься. Заботиться о себе как о субъекте (со всей его полисемией: субъект разных действий, форм поведения, отношений, занимаемых позиций) — об этом идет речь. Душа как субъект, и вовсе не душа как субстанция. (Фуко, 2007, с. 73).

«Техники себя» как набор повседневных практик, рецептур и духовных упражнений (Адо, 2005) были изначально призваны развивать внутреннюю свободу в том опыте отношений, в которые вовлечен человек, и, благодаря этому, не пребывать в абсолютной зависимости, всякий раз обнаруживая и утверждая собственное существование в многообразии жизненных ситуаций и отношений — таков в самом общем виде их исходный императив (Фуко, 2011).

Инструментальный аспект такого рода техник оказывается во многом актуальным для современности: быть субъектом в опыте вовлечения в пространство виртуальной реальности, обнаруживать и развивать техники, инициирующие опыт бытия субъектом в контексте, от которого почти невозможно быть отделенным и обособленным сегодня, вероятно, именно так может звучать современная интерпретация известного со времен античности тезиса заботы о себе. Образовательные, художественные и дизайнерские проекты, реализуемые благодаря пользовательским интерфейсам и формируемые современной цифровой средой, намечают направления, в которых возникают и развиваются новые формы и способы отношения индивида как

с самим собой, так и с другими субъектами. В этом контексте отношение к агенту цифровой среды как к субъекту, привносящему свой творческий потенциал в пространство виртуальных практик и реализующему его там, обладает внутренним потенциалом преодоления обезличенных отношений, обнаруживая в технологиях интерфейсов новые формы жизненного опыта, формы жизни (Очеретяный, 2024b). Подобным образом, будучи инкорпорированы в повседневность, вписаны в конкретность жизненного опыта, «техники себя», согласно мысли Фуко, открывают доступ к истине, которая мыслится не внеположной субъекту, но явленной изнутри его собственного существования, определяющей характер его поведения в целом:

> ...слушание другого человека, письмо, загородное уединение, а также такие упражнения и испытания как praemeditation malorum, различные виды воздержания, постоянный контроль представлений и размышления о смерти. Реализация культуры себя осуществляется благодаря практикам, цель которых не только в приобретении, но и в усвоении субъектом истин, которые должны составить устойчивую матрицу его поведения, позволяющую немедленно задействовать их в случае необходимости (Фуко, 2021, с. 19).

Существенным аспектом «практик себя» в их изначальной интерпретации выступал аспект среды, то есть они учитывали природные ландшафты, вписывали человеческую активность в пространство окружающего мира и, таким образом, стремились установить прямые отношения с природной средой. Можно предположить, что сегодня подобный опыт развивается в пространстве иной среды, в определенном смысле вытесняющей, замещающей собой природу. И если герменевтика себя в античном и раннехристианском проектах в принципе не предполагала посредников, которым можно было бы полностью передоверить развитие навыков заботы, а наставник мыслился как тот, кто этот опыт инициирует, то современность генерирует стремительно развивающихся агентов, которые присваивают себе роль посредников, проводников, культивирующих опыт заботы, инициаторов новых практик себя. Пожалуй, принципиальная разница этих двух культурных парадигм состоит в том, что первая предполагала открытие и освобождение самости, в то время как вторая претендует на ее захват, колонизацию и полное присвоение. Так возникает ситуация, в которой технологии, а точнее программе, не являющейся субъектом, делегируются полномочия субъекта. Здесь сами технологии пользовательских интерфейсов могут выступать не просто инструментами, но своего рода посредниками, благодаря которым становится возможным личностное самоопределение и развитие. Основанием этого опыта выступает, как правило, не экзистенциальная практика, дисциплина, но беспрецедентная возможность технического контроля всех аспектов человеческой жизни. Речь, прежде всего, идет о технологиях, полностью встроенных в повседневность и под знаком безопасности контролирующих и стремительно преобразующих телесный опыт в целом. Например, в ситуации пандемии COVID-19 стало возможным говорить о феномене «бесконтактного мира» не столько как о социальной

утопии, сколько о буквальном воплощении утопической фантазии в жизнь, когда телесное присутствие как наиболее непосредственный и неотчуждаемый опыт полностью трансформировалось под влиянием возможностей современных интерфейсов. Это породило новую реальность, в которой такие технологии, как распознавание лица и речи, и другие возможности искусственного интеллекта порой играют большую роль, нежели физическое присутствие, а дистанция выступает особым условием доверия: «…отказ от рукопожатий и самоизоляция, когда это необходимо — это и есть сегодняшняя форма солидарности» (Žižek, 2020, p. 77).

В определенном смысле мы существуем в мире метафор, ставших реальностью. Цифровой мир и является бесконтактным. Подобным образом приложения, разработанные для заботы о здоровье (например, Health для iOS и др.), являют собой не только набор техник и рецептур, ориентированных на самоощущение человека, но, прежде всего, технологически унифицированную практику, репрезентирующую цифровые данные девайсов, с которыми необходимо сверяться для понимания собственного состояния и анализа телесных ощущений, иначе говоря, для узнавания себя и управления собой. Так, смарт-часы являются датчиком, постоянно собирающим, обрабатывающим данные человеческого тела и конструирующим его буквальный цифровой слепок в режиме реального времени. В этом смысле сам опыт заботы как практики, апеллирующей, прежде всего, ко внутреннему миру субъекта, его чувствам, стремлениям, переживаниям, самоощущению в целом, а также индивидуальному опыту познания, обретает новую инстанцию, формируемую работой датчиков цифровых интерфейсов смарт-устройств. Например, практика рефлексии о собственном эмоциональном состоянии посредством записи, ведения дневника обнаруживает свой цифровой аналог в пространстве мобильных интерфейсов. Так, на последних версиях айфонов предустановлено приложение, позволяющее отслеживать психическое здоровье благодаря сбору информации об эмоциях и чувствах в течение дня, оно содержит подробное закрытое тестирование, способное с документальной точностью отразить весь спектр эмоциональных переживаний. Приложение включает в себя систему напоминаний, позволяющих в режиме коротких тестов делать записи о том, как проходит день, формулировать субъективный отклик на события, сопровождать визуальными образами медитативные практики, развивать зрительную и слуховую внимательность к происходящему вокруг, развивать навык осознанности и понимания собственных состояний. Приложение «Активность», таким образом, выступает агентом, присвоившим навык заботы и способным передавать его, напрямую апеллируя к субъективным переживаниям человека и даже предвосхищая их, поскольку на основании физических параметров оно знает о человеке больше, чем он сам способен о себе узнать. Его основные функции: отслеживать, напоминать, предупреждать, иными словами, заботиться. Так, программа, аккумулирующая, тестиру-

ющая и репрезентирующая активность организма, реализует функцию наставника и в определенном смысле наделяется субъектностью, развивая целую систему ритуалов, внедряемую в мире, из которого не так давно были вытеснены все прежние ритуалы. Опосредуя, расширяя и стремительно изменяя человеческий опыт, «помощник» лучше и точнее определяет состояние основных систем организма, фиксируя ранее не доступные аспекты естественных циклов, будь то определение базальной температуры тела, фаз сна, уровня кислорода в крови и др. Все это еще недавно являлось прерогативой медицинской сферы и предполагало использование самых разнообразных приборов и датчиков, не доступных в непосредственном использовании для отдельного человека. Но сейчас Apple Watch на запястье — один-единственный, необходимый датчик, собирающий полноценную информацию о состоянии тела с помощью гироскопа, измерения сердечного ритма, акселерометра и др., а также наставник, ориентирующий человека как в различных состояниях сознания, так и образе жизни в целом. Он, безусловно, точнее в своем познании телесности, поскольку апеллирует к масштабному опыту аккумуляции, сопоставления и хранения данных с различных устройств миллионов людей во всем мире в режиме реального времени, формируя своего рода коллективное бессознательное в пространстве современных облачных технологий, порожденное возможностями пользовательских интерфейсов мобильных устройств. Датчик на запястье — вот новое условие владения витальными процессами, и, как следствие, владения собой.

Технологии повседневности, реализуемые благодаря телесным датчикам smart-устройств, а также мобильным интерфейсам, в определенной степени предвосхитили в области массового использования саму возможность синтеза телесного опыта и компьютерных технологий, которую довели до предела нейрокомпьютерные интерфейсы. Так, корпорация Neuralink мыслит свою миссию не только в лечении нейродегенеративных заболеваний, но и в усовершенствовании человеческой телесности и способностей в целом. Поскольку мы существуем в реальности, в которой симбиоз человека и технологий случился и уже необратим, вопрос, по мысли основателей компании, состоит лишь в степени прогресса.

> Иными словами, внедрение технологий в наш мозг не связано с тем, хорошо это или плохо — быть киборгом. Дело в том, что мы киборги и продолжим ими быть, поэтому, вероятно, имеет смысл перейти от примитивных киборгов с низкой пропускной способностью к современным киборгам с высокой пропускной способностью (Urban, 2017).

Здесь, на первый взгляд, предельным образом сближаются две противоположные сферы человеческой активности, а именно: работа с технологиями, трансформирующими человеческий опыт, и «практики себя», которые стремятся достигнуть независимости субъекта как от его собственных природных ограничений, так и от внешней среды в целом. Каковы же их точки несопри-

косновения? Технология как посредник телесного опыта, расширяя и усиливая человеческие способности, формирует субъекта, пребывающего в сложном и во многом зависимом от нее положении. В то время как «техника себя» инициируется и развивается благодаря самой возможности отстранения от предметного мира, это опыт, который не может быть полностью опосредован технологиями и принципиально зависеть от них, хотя может быть в известной степени инициирован благодаря им. Он заключается в развитии особой способности — умении самому быть субъектом собственных действий.

> То, к чему он должен стремиться, это некий статус субъекта, которого у него никогда в жизни не было. Надо, чтобы место не-субъекта занял субъект, статус которого определяется тем, насколько полноценно его отношение к самому себе (Фуко, 2007, с. 150).

Речь идет об опыте, полностью не сводимом к рассудочной деятельности, о практике, охватывающей все сферы человеческой жизни с опорой на разумную способность и предполагающей развитие разнообразных техник и практик в повседневном опыте, конституирующих самость. «Самость — это разум, по крайней мере, самость есть определенный род применения разума, разумное его применение» (Фуко, 2021, с. 236).

Очевидным следствием стремительного внедрения цифровых технологий в повседневность выступает то обстоятельство, что благодаря им существенным образом расширяется и трансформируется перцептивный опыт человека и даже становится возможной «технологическая симуляция сознания» (Маклюэн, 2003, с. 5), но вместе с тем утрачиваются непосредственность и полнота телесного проживания.

> Благодаря интернету наши символические тела все более совпадают с нашими физическими телами. <…> Аккаунты в соцсетях служат базовыми версиями символических тел — функционирующими почти как непосредственные расширения физических тел пользователей. <…> Но это означает также, что наши приватные, личные тела стали символическими. Жизнь их оставила — символические тела не могут испытывать боль (Гройс, 2022, с. 106).

Но, возможно, именно стремительно расширяющееся пространство технологий интерфейсов сегодня позволяет обнаружить полностью не делегируемые технике модусы существования и аспекты жизни, поскольку сама по себе технология не имеет доступа к опыту внутренней репрезентации действительности (Хьюберт, 1978), но может выступить ее проводником, посредником в репрезентации жизни. Вероятно, именно опыт узнавания, обнаружения и присвоения отчужденной некогда телесности и витальности выступает условием бытия живым в эпоху тотальности технологий. Практикой, инициирующей этот опыт, может быть репрезентация и узнавание сквозь технологии дикой, до сих пор полностью неизвестной, неприрученной жизни.

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 2 | ISSN: 2658-7734
Жизнь других | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i2.648

Интерфейс как практика: от транспарентности природы к биофиолии как искусству

Я же думаю, что это мир,
в котором мы можем быть
намного более щедрыми и креативными,
чем когда-либо в истории,
намного менее «озабоченными»
в том смысле выживания,
который враждебен
реальным формам жизни.

Тимоти Мортон «Стать экологичным»

В книге «Стать экологичным» Тимоти Мортон предлагает сформировать новый взгляд на развитие экологической этики, а именно перейти от различных форм экологического активизма к применению современных технологий и, благодаря этому, смене оптики и возможности выстроить новую, первую в своем роде систему коммуникации с животными. Речь, в частности, идет о проектах, в которых технология не отчуждает, а обращает человека к себе, не вытесняет, а в определенном смысле приближает природную среду, делая возможным опыт, который обретается в соприкосновении с природой, благодаря причастности человека природным ландшафтам, а также другим формам жизни. Такова концепция «интернета животных», разрабатываемая в одноименной работе современного немецкого философа Александра Пшера и посвященная тому, каким образом стремительное распространение интернета способно обогатить человеческий опыт, расширить его границы, интегрируя в него посредством технологий полноту и многообразие жизненных форм. Но возможны ли вообще устойчивые сообщества, «будущности», в которых станет реальным сосуществование и общение людей и других живых существ посредством технологий? Автор полагает, что технологии сегодня позволяют репрезентировать жизнь животного во всей ее полноте, индивидуализируют и персонализируют жизнь дикого зверя и, вероятно, впервые позволяют увидеть ее такой, какая она есть, но на безопасном расстоянии. Проект «интернет животных» предлагает общение с животными без захода на их территорию и без лишения животных родной среды обитания. Таким образом, речь идет о практике заботы, которая не является институциональной, вторгающейся и необратимо меняющей саму среду обитания животного, в контексте драматической ситуации антропоцена. Эта практика, скорее, заключается в развитии определенных техник (благодаря технологиям), таким как мониторинг и трансляция, и сводится к опыту созерцания, в котором животное обретает свое право проживать собственную жизнь, рождаться, жить и умирать в естественной среде. Взгляд на животное, которое остается

с жизнью один на один, принципиально отличен от наблюдений специалиста, а также от сентиментальных форм восприятия животных в искусственной среде. Живое существо здесь не защищено от боли, подвержено риску, то есть предстает уязвимым, способно справляться с испытаниями и может погибнуть. Таким образом, опосредованное технологией наблюдение за природным ареалом в большей степени способствует формированию и развитию эмпатии, нежели способы общения с животными в искусственно созданных условиях. Так созерцательные практики создают ситуацию, в которой репрезентируются иные формы жизни и становится возможным своего рода «обмен бытием» (Мортари, 2017). Борис Гройс в работе «Философия заботы», различая и анализируя экзистенциальные и институциональные формы заботы, выделяет в качестве основного критерия бытия живым саму способность испытывать, переживать боль:

> ...понять, что ты по-настоящему жив, можно только через боль: опыт предельной боли дает возможность ускользнуть от анестезированного машинного способа существования, навязанного людям будущего институциональной заботой, которая делает их здоровыми, бессмертными и бесконечно скучающими (Гройс, 2024, с. 119).

Эта ключевая для современной культуры тенденция к анестезированию, отказу от понимания боли как необходимого опыта, «первофеномена» (Хайдарова, 2013, с. 292), во многом порожденная технологической средой, отныне ищет разрешения в самой себе.

Нельзя не отметить, что у проекта «интернета животных» были серьезные предшественники, первопроходцы, подарившие миру саму возможность встречи человека и животного благодаря новейшим технологиям, в том числе из области военных акустических разработок. Результаты этой встречи были удивительными. Так, биоакустик Роджер Пейн записал и выпустил в 1970 году экологическую пластинку “Songs of the Humpback Whale” («Песни Горбатого Кита»), ставшую результатом многолетних наблюдений и записей, в которой были собраны под одной обложкой песни китов. Альбом, популяризованный благодаря выпуску журнала National Geografic, разошелся тиражом более чем 100 000 копий, оказав беспрецедентное влияние на становление всемирного движения в защиту китов, а также на принятие в 1972 году моратория на массовый китобойный промысел в коммерческих целях, который впоследствии распространился на большинство стран мира. Можно сказать, что созерцательный и художественный опыт послужил основой для становления самой области этического в отношении к этим морским животным, инициировал признание ценности их жизни. Внимание, обращенное к песням китов, позволило вести наблюдения за удивительными способностями морских существ, ранее не известных человеку. Благодаря записям с военных гидрофонов, позже переданных военными для постоянных наблюдений океанологам, человечеству стала известна история «самого одинокого» на планете 52-герцового кита,

уникального, согласно многолетним наблюдениям, живого существа, песни которого звучат на недоступной, как считалось ранее, для китов частоте — поскольку их пение обычно звучит на частотах около 20 Гц. Во многом это открытие — неожиданный результат развития военной техники эпохи Холодной войны, направленной на постоянный мониторинг глубин океана с целью обнаружения вражеских подводных лодок. Тот случай, когда технология, порожденная военным противостоянием, обращает человека к открытиям иного порядка, к другой жизни, сталкивает с ней лицом к лицу. Песни кита, способного издавать звуки на частоте 52 герца, фиксируют с момента обнаружения в 1989 году при помощи глубоководных устройств ежегодно с декабря по февраль, сегодня исследователи могут составить довольно подробную карту его передвижений по Тихому океану. Но сам он и по сей день остается загадкой океана, мифом о самом себе, инкорпорированным в современную, в том числе массовую виртуальную культуру. История о «самом одиноком ките» получила широкую известность в 2021 году благодаря документальному фильму “The Loneliest Whale: The Search for 52”, ставшему продюсерским и медиаэкологическим проектом Леонардо Ди Каприо, который рассказывает о работе группы ученых, посвятивших себя поискам неизвестного кита по прозвищу 52 Гц. На сегодня очевидно, пожалуй, одно: благодаря сверхточным военным технологиям кит стал как никогда ближе к человеку, сохраняя при этом свою тайну и обращая внимание и взгляд человека туда, куда они ранее не проникали. Неизвестно, откликнулся ли кто-либо из конспецификов на зов 52 Гц, но сегодня с уверенностью можно сказать, что отклик в человеческом сообществе произошел значительный, как в медиасреде, так и в современных художественных практиках. Вопрос о том, каково это — быть живым и в то же время самым одиноким китом планеты, породил театральные перфомансы, медиаинсталляции и новые практики виртуальной реальности (Перформативная инсталляция…, 2023). Пожалуй, самый непосредственный отклик выглядит так — в Twitter зарегистрирован пользователь “52 Hurc”, подписывающий свои «твиты» как «Одинокий кит», записи которого «посвящены жизни в море, одиночеству, отчаянию и планктону, застрявшему во рту между пластинами» (Правила жизни, 2023). Одним из первых масштабных проектов, совместившим художественные практики с пространством океанских глубин, стал медиапроект “The Snorks: A Concert for Creatures” французского художника-концептуалиста Лорис Грео (Loris Gréaud: The Snorks, 2012), который предположил, что тайна жизни ведет человечество не столько к другим планетам и космическим просторам, сколько к основному элементу и компоненту жизни на Земле — к воде и морским глубинам. И существа, живущие на дне в глубинах океана, до сих пор не менее таинственные для человеческого познания и воображения, нежели инопланетяне… Как это — жить в пространстве, где источником общения служат свет и звук, обычно невидимый и неслышный для человеческого уха? Каково это —

быть живым на глубине 3 000 или даже 4 000 метров? Как живут и общаются эти существа? Как влияет на человека наблюдение за ними? Какая она — жизнь в глубинах и на океанском дне? Возможно, это симфония либо насквозь пронизанный страхом за выживание жуткий триллер. Лорис Грео позволил человеку увидеть жизнь на глубине в своем экспериментальном фильме “The Snorks”, основными рассказчиками которого стали Девид Линч и Шарлотта Ремплинг. Премьере фильма предшествовали несколько лет исследований, в которых художник совместно с учеными Sea Grant College смог наблюдать за одним из самых масштабных явлений на планете — тем, как биолюминисценция глубоководных организмов формирует крупнейшую систему коммуникации у живых существ. Темнота морских глубин наполнена светом. И этот свет звучит. Продолжив наблюдения на исследовательской станции Antares во Франции с помощью нейтринного телескопа, он пришел к выводу, что музицирование, экспериментальное сочетание звуковых частот — это доступный для человека способ общения с обитателями морских глубин. Концерт состоялся в 2011 году, в Тихом океане, на глубине 4 000 метров, куда транслировалась музыка и одновременно с этим велась запись свечения морских обитателей, порожденного звуком. Медиапроект совместил в себе работу ученых, современное искусство, кино и экспериментальную музыку, благодаря которым стало понятно, как возможна встреча между различными формами жизни в опыте искусства. В целом задача художника-исследователя заключалась в том, чтобы проверить следующую гипотезу: океан звучит, он наполнен речью живых существ и нужно лишь найти способ, практику на границе науки, искусства и медиа, которая позволит им быть услышанными человеком.

Можно предположить, что сама оптика, к которой прибегает режиссер фильма “The Snorks”, нацеленная на то, чтобы увидеть живое существо во всей полноте его бытия, значима и для современных медиатехнологий. Проект может служить определенной моделью коммуникации, которая предлагает внедрять компоненты искусства в пользовательские интерфейсы. Подобно этому опыту интерфейсы современных устройств могут быть направлены на живой, а не обезличено-усредненный контакт, а следовательно, способны усиливать и раскрывать творческий потенциал их агентов, обращая их к жизни и телесному опыту без отчуждения от самих себя. Во многом отчужденный от природы человек, вынужденный искать редуцированные и инверсивные формы отношений с ней, вновь сталкивается с дикой природой один на один благодаря технологиям мобильных интерфейсов. Так, технология сегодня не просто опосредует телесный опыт, но делает границу между миром человека и животного предельно динамической, сильно сокращая непреодолимую ранее дистанцию в этом взаимодействии, наблюдении и самой возможности встречи.

> Теперь, когда мы собираем и системно оцениваем новые сведения о поведении и мобильности животных, происходит нечто поразительное. Мы понимаем, что процесс генерации знаний не однозначен, что речь идет не только о том, как великодушно мы обращаемся к природе и, используя вновь приобретенные знания, помогаем зверям выживать. Расширение объема знаний о животном мире подразумевает и другое: мы начинаем понимать собственную ограниченность. Этот подход — назовем область его применения трансляционной зоологией — убеждает в том, что многое узнать нам предстоит не только «про» зверей, но и «от» зверей, что знания из зоологии можно перенести и в человеческое общество (Пшера, 2017, с. 63).

Мы приближаемся к пониманию того, каким образом репрезентация цифровых данных о животных способна расширить и трансформировать наши собственные представления о жизни и ее внутренних циклах. GPS-передатчики формируют единое цифровое пространство (data animal space), содержащее дифференцированную информацию и вместе с тем дают комплексную картину ситуации, в которой находятся дикие животные. Известно, что уже сейчас мощные передатчики носят внутри и снаружи своих тел многие дикие звери, будь то горбатые киты, бурые медведи, снежные леопарды или другие животные, создавая из года в год экспоненциальное увеличение информации и отправляя нам сигналы о своих маршрутах, скорости, температуре тела и воздуха благодаря работе спутников и международной космической станции (МКС, ISS). Интернет-проект Tagging of Pacific Predators (TOPP) представляет одну из самых масштабных компаний по изучению и анализу данных о жизни глубоководных животных благодаря использованию спутниковых передатчиков. Более 20 видов животных, среди которых голубые тунцы, морские черепахи, альбатросы и др., в режиме реального времени сообщают точные данные о собственной жизни. Цель проекта в ее популярном изложении звучит как дать возможность самой природе рассказать о себе. Вместе с тем такие интернет-площадки, как Movebank, позволяют любому человеку отслеживать, аккумулировать и анализировать информацию, поступающую с датчиков диких животных. Целый ряд технических решений дает возможность посредством интерфейсов мобильных устройств следить за жизнью конкретного животного, среди них технология Bio-Caching (Bio-Caching, 2015), позволяющая определять местоположение животных на большом расстоянии, отслеживать их траектории движения. Приложение Shark Net, разработанное специально для смартфонов, позволяет наблюдать за жизнью конкретной акулы, подобным образом можно следить за массовым движением морских черепах к Галапагосским островам, болея за них так, словно все происходит на спортивном турнире. Таким образом, игра вновь предельно сближает человека и животное, напрямую обращая человека к природе и прежде всего к его собственной отчужденной витальности.

> Сегодня техника позволяет отследить автономные коммуникации между животными — составить реалистическое представление о природе и отойти от той идеологически обусловленной картины, которую создали естественная история

> и экологическая история за два последних столетия. Новое восприятие исходит не из теории — будь то дарвинизм, или теория поведения, или идея экологической ниши и т.д. — которая находит подтверждение в отдельных наблюдаемых фактах, нет, оно основывается на полноте данных и информации. Теперь главным становится не подтверждение принадлежности животного к определенному классу, но животное как индивид. Наблюдения ведутся не за семейством, родом или видом, но за отдельным существом с его личной историей (Пшера, 2017, с. 52).

Речь идет о том, что благодаря технологиям, стремительно репрезентирующим информацию о жизни диких животных, формируется уникальное цифровое пространство, в котором пишется история жизни животных от первого лица и благодаря этому становится возможным опыт эмпатии, а вместе с ним заново обретается открытость и даже близость в отношениях человека и животного. Исследовательская оптика, которую разрабатывает А. Пшера, в определенном смысле созвучна философскому пониманию техники, представленному еще в 1954 году в работе М. Хайдеггера «Вопрос о технике». Мы видим и воспринимаем мир благодаря определенной оптике, взгляду на вещи в мире, то есть их репрезентации, оформлению. Акцент на самом способе, посредством которого вещи становятся видимыми и понятными для человека, указывает на активную роль техники как ключевого феномена современности, формирующего тот принцип, посредством которого вещи являют себя. Сущность техники заключается не только и не столько в технологиях производства как средстве достижения целей, но в самом способе мышления, который определяет наше отношение к миру в целом.

> Итак, техника не простое средство. Техника — вид раскрытия потаенности. Если мы будем иметь это в виду, то в существе техники нам откроется совсем другая область. Это — область выведения из потаенности, осуществления истины (Хайдеггер, 1993a, с. 225).

В свое время критика Хайдеггера была направлена, прежде всего, на способ отношения к технике, который породил масштабный кризис современности, заключающийся в принципиальной разобщенности и отчуждении человека как от природы, так и от собственного бытия. Истоки этого кризиса во многом связаны со становлением новоевропейской науки в целом (Койре, 2001), порождающей представление о человеке как субъекте, противопоставленном в своей деятельности миру в его объективированных научным мышлением формах (Хайдеггер, 1993b). Но теперь очевидно и то, что сами пути разрешения этого кризиса не могут быть сформированы вне современной системы координат и не в праве не учитывать саму логику тех отношений, в которых человек и техника сосуществуют в современной нам реальности. Вероятно, мы живем в то время, когда именно благодаря технологиям человек осваивает новые формы существования, интегрирует опыт жизни других живых существ, встречается с природой, в том числе с собственной.

> Пути назад к природе не существует. Зато представляется возможным возникновение нового образа природы — образа чувственного и конкретного, порвавшего с абстрактностью представлений о видах и не создающего у наблюдателя иллюзии, будто в целом все хорошо, как у канарейки, щебечущей на подоконнике (Пшера, 2017, с. 47).

Философские предпосылки этого проекта можно обнаружить в направлениях экологической этики и экзистенциальной философии XX века. Так, сама возможность увидеть природу живой, такой, какая она есть, сфокусироваться на ее изначальной инаковости, самостоятельности и непокорности во многом наследует биофильной концепции «благоговения перед жизнью», развиваемой философом Альбертом Швейцером, согласно мысли которого в основании отношений человека к другим живым существам лежит опыт эмпатии, пробуждающий собственное чувство жизни и «благоговение» перед ней (Швейцер, 1973;1992). Таким образом становится возможным переход от отношения к животному как объекту наблюдений к восприятию его как субъекта собственной жизни, от обезличенного существа, принадлежащего к виду, к существу, обладающему индивидуальным существованием. Наблюдая за жизненной и географической траекторией отдельного животного, мы способны преодолеть обезличенное его восприятие и обрести новое отношение к нему как субъекту жизни. Это отношение можно представить на примере классической работы Мартина Бубера «Я и Ты», в которой философ описывает два принципиально различных уровня отношений к другому: «Мир как опыт принадлежит основному слову Я-ОНО. Основное слово Я-ТЫ создает мир отношения» (Бубер, 1995, с. 18).

«Интернет животных» как проект, возникший на границе возможного перехода от утопии экологических проектов прошлого к новейшим цифровым практикам и современным подходам к биофилии, обнаруживает новые аспекты транспарентности природы, развиваемые сегодня в виртуальной среде. Прежде всего, это тенденция к индивидуализации и возможной персонификации животного в процессе цифровой репрезентации его жизни, будь то подробные данные о траекториях движения, добыче пищи, взращивании потомства, опыте жизни или смерти в условиях дикой природы. Человек катастрофически оторван от природы. И тотально окружен технологиями, подчинен им в различных сферах собственной жизни. В новой реальности полное возвращение к природе невозможно, и именно поэтому оно неминуемо мыслится сквозь технологии. Таким образом цифровое пространство мыслится не столько как экран, заключающий в себе способность отражать и транслировать человеческие чувства и желания, сколько как среда, в которой возможны новые способы развития и отношений человека с миром благодаря включению биофильных компонентов в цифровую среду: «…выход в новое измерение существования невозможен без обращения к природе» (Очеретяный, 2024b, с. 79). Сегодня можно не просто смотреть в интерфейсы мобильных устройств, но благодаря им заново учиться открывать и узнавать

жизнь в ее допредикативных формах и спонтанных проявлениях, возвращая себе посредством созерцательных практик некогда вытесненные аспекты полноты телесно-аффективного опыта. Масштаб регистрируемых сегодня данных о жизни диких животных благодаря длительной работе телесных датчиков и аккумуляции этого опыта на спутниках является беспрецедентным и поэтому благоприятствует сосуществованию человека и животного, предупреждая возможные катастрофы. Например, проект по снабжению GPS-датчиками пингвинов у берегов Аргентины в 1990-х гг. позволил точно определить миграционные маршруты и предотвратить их соприкосновение с нефтяными пятнами, изменив судоходные маршруты в этих местах. Не исключено, что это спасло их от вымирания (Пшера, 2017, с. 61). Точно так же и человек теперь способен менять собственные маршруты, зная о приближении диких животных. Так, в Западной Австралии сегодня большинство белых и тигровых акул, обитающих вблизи побережья, снабжены датчиками, которые помогают серферам в этих местах избегать встречи с хищниками, с помощью мобильных приложений фиксируя и транслируя их актуальное местоположение в режиме реального времени. Возможно сегодня впервые сама природа способна подробно рассказать о себе и вопрос лишь в том, каким будет человеческий отклик (Пшера, 2017, с. 61). И он заключается в ответственности.

Но возможные безопасность и добрососедство человека и зверя достигаются исключительно за счет довольно сильного вторжения в естественный цикл жизни и телесность животного. Датчик, встроенный в тело животного, буквальное воплощение цифровой антиутопии в реальности. Животное обретает право быть в цифре лишь потому, что изначально лишено каких-либо прав, иными словами, оно не мыслится субъектом собственных прав, права животных полностью делегируются людям. Таким образом, цена, которую приходится платить за безопасность и технологический прогресс, заключается в физическом вторжении в жизнь животного, его цифровом порабощении. Так условием доступа к жизни в ее многообразии и полноте является тотальная цифровизация. И это ключевой аргумент в критике в отношении развития интерфейсов животных. Но мысль Александра Пшера идет дальше и стремится ответить на критику, утверждая, что цифровые технологии сегодня больше, чем когда-либо, инвестируют в свободу и благополучие живых существ, репрезентируя их во всей полноте существования и, таким образом, наделяя субъектностью. Речь идет о том, что эпоха «интернета животных» способна сформировать новый образ природы, менее идеализированный и более реалистичный, чем все предыдущие. В этой новой среде возникает возможность заново осмыслить и сформулировать «права животных», учитывая возможности виртуального, интерактивного контакта с окружающей средой:

> Первое. Каждое животное (каждый индивидуум) имеет право на сохранение идентичности. Второе. Каждое животное (каждый индивидуум) имеет право

> на то, чтобы человек его знал и охранял. Третье. Каждое животное (каждый индивидуум) имеет право на поиски оптимальных для себя условий в своем окружении (Пшера, 2017, с. 111).

Технологии наблюдения за животными выступают тем новым подходом в развитии отношений человека и животного, который сегодня делает возможным опыт познания. Отвечая также за безопасность живых существ, их существование в техногенной среде в настоящих условиях, этот подход «радикально субъективен и радикально объективен одновременно» (Пшера, 2017, с. 111). Происходит масштабная аккумуляция необработанных данных, которая формирует целую область для научных дискуссий и вместе с тем порождает новый способ репрезентации животных, который позволяет взглянуть на животное как на полноценного субъекта природного мира, наделенного собственной историей жизни и судьбой. Каким образом опыт транспарентности природы способен трансформировать наше отношение к животным и даже к самим себе? Речь идет о формировании такого подхода в отношении к животным, благодаря которому они обретают не видовую, но персональную идентичность. Так дикая природа становится способна войти в культурное пространство на безопасном расстоянии.

> Конечно, животное и без чипа имеет личность, обладает биографией. Но оно не может выразить это словами, не может сообщить об этом человеку. Животное обретает идентичность только тогда, когда человек готов это признать (Пшера, 2017, с. 112).

Таким образом, в пространстве современных цифровых технологий возникает новая концепция биофилии как этическая модель в отношениях человека и животного и вместе с тем как особая форма искусства, благодаря которой человек встречается с жизнью в ее разнообразных способах существования, а также неотчужденных формах витальности, инаковости, явленных в природном пространстве.

Так формируется представление о технологии, не противопоставленной природе, но выступающей своего рода проводником в отношениях человека и природной среды, об интерфейсе как посреднике в опыте отношений человека с другими формами жизни, репрезентированными в цифровой среде. Пространство современных интерфейсов порождает опыт, в котором развиваются практики, открывающие жизнь в новых условиях, в ситуации признания того, что идея прямого возвращения к природе утопична, в то время как технология может являться тем мостом, который способен наладить новую форму некогда утраченной связи, разрыва между человеком и природной средой, вновь актуализируя для него естественные циклы. Это, в частности, становится возможным благодаря диалогическому характеру современных интерфейсов и техникам, ориентированным на эмоциональный отклик, проживание и способность к эмпатии в целом.

Так зарождается понимание интерфейса как практики, побуждающей человека ко встрече с многомерностью, инаковостью различных форм жизни и, благодаря этому, с самим собой.

Финансирование

Исследование выполнено при финансовой поддержке Российского научного фонда (РНФ) в рамках научного проекта № 23-78-10046 «Интерфейс как среда жизни: факторы интеграции», реализуемого в СПбГУ.

Список литературы

Loris, G. (2012). *The Snorks*. Nowness. https://www.nowness.com/story/loris-greaud-the-snorks

Urban, T. (2017). *Neuralink and the Brain's Magical Future*. WaitButWhy. https://waitbutwhy.com/2017/04/neuralink.html

Žižek, S. (2020). *Pandemic: COVID-19 Shakes the World*. OR Books. https://doi.org/10.2307/j.ctv16t6n4q

Адо, П. (2005). *Духовные упражнения и античная философия*. Степной ветер.

Больц, Н. (2011). *Азбука медиа*. Европа.

Бубер, М. (1995). *Два образа веры*. Республика.

Bio-Caching. (2015). *TV Bayern Live* [Video recording]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=Yq-e0Djp1Dc

Гройс, Б. (2022). *Философия заботы*. Новое литературное обозрение.

Койре, А. (2001). *От замкнутого мира к бесконечной вселенной*. Логос.

Маклюэн, Г. (2003). *Понимание медиа: Внешние расширения человека*. Кучково поле.

Мортари, Л. (2017). *Забота о себе*. СФК-офис.

Мортон, Т. (2019). *Стать экологичным*. Ад Маргинем Пресс, Музей современного искусства «Гараж».

Очеретяный, К. (2024a). Интерфейс животных: Цифровое проектирование по ту сторону человека. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 6(4), 59–83. https://doi.org/10.46539/gmd.v6i4.582

Очеретяный, К. (2024b). Маркиз де Сад—Изобретатель интерфейса. *Логос*, 34(6), 47–64. https://doi.org/10.17323/0869-5377-2024-6-47-64

Перформативная инсталляция «52 Гц». (2023). EG Production. https://myeventgroup.ru/52hz

Пшера, А. (2017). *Интернет животных. Новый диалог между человеком и природой*. Ад Маргинем Пресс.

Слишком громко и запредельно далеко: История самого одинокого кита в мире. (2023, ноябрь 7). Журнал «Правила жизни». https://www.pravilamag.ru/articles/2667-52hz/

Фуко, М. (2007). *Герменевтика субъекта: Курс лекций 1981-1982*. Наука.

Фуко, М. (2011). *Управление собой и другими: Курс лекций* 1982-1983. Наука.

Фуко, М. (2021). *Говорить правду о самом себе*. Дело (РАНХиГС).

Хайдарова, Г. (2013). *Феномен боли в культуре*. Издательство Русской христианской гуманитарной академии.

Хайдеггер, М. (1993a). Вопрос о технике. В *Время и бытие: Статьи и выступления* (сс. 221–238). Республика.

Хайдеггер, М. (1993b). Время картины мира. В *Время и бытие: Статьи и выступления* (сс. 41–62). Республика.

Хьюберт, Д. (1978). *Чего не могут вычислительные машины: Критика искусственного разума*. Прогресс.

Швейцер, А. (1973). *Культура и этика*. Прогресс.

Швейцер, А. (1992). *Благоговение перед жизнью*. Прогресс.

References

Bio-Caching. (2015). *TV Bayern Live* [Video recording]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=Yq-e0Djp1Dc (In Russian).

Bolz, N. (2011). *ABC Media*. Evropa. (In Russian).

Buber, M. (1995). *Two Types of Faith*. Respublika. (In Russian).

Foucault, M. (2007). *Hermeneutics of the Subject: A Course of Lectures* 1981-1982. Nauka. (In Russian).

Foucault, M. (2011). *Managing Self and Others: A Course of Lectures* 1982-1983. Nauka. (In Russian).

Foucault, M. (2021). *Telling the truth about yourself*. Delo (RANEPA). (In Russian).

Groys, B. (2022). *Philosophy of care*. New Literary Review. (In Russian).

Hadot, P. (2005). *Spiritual Exercises and Ancient Philosophy*. Stepnoy veter. (In Russian).

Haidarova, G. (2013). *The phenomenon of pain in culture*. Publishing house of the Russian Christian Humanitarian Academy. (In Russian).

Heidegger, M. (1993a). A question of technique. In *Time and Being: Articles and Speeches* (pp. 221–238). Respublika. (In Russian).

Heidegger, M. (1993b). The time of the world picture. In *Time and Being: Articles and Speeches* (pp. 41-62). Respublika. (In Russian).

Hubert, D. (1978). *What Computers Can't Do would follow*. Progress. (In Russian).

Koyre, A. (2001). *From a closed world to an infinite universe*. Logos. (In Russian).

Loris, G. (2012). *The Snorks*. Nowness. https://www.nowness.com/story/loris-greaud-the-snorks

McLuhan, H. (2003). *Understanding Media: The Extensions of Man*. Kuchkovo pole. (In Russian).

Mortari, L. (2017). *Self-care*. SFK-office. (In Russian).

Morton, T. (2019). *Being Ecological*. Ad Marginem Press, Garage Museum of Modern Art. (In Russian).

Ocheretyany, K. (2024a). Animal Interface: Digital Design beyond the Humankind. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 6(4), 59–83. https://doi.org/10.46539/gmd.v6i4.582 (In Russian).

Ocheretyany, K. (2024b). Marquis de Sade — the Inventor of the Interface. *Logos*, 34(6), 47–64. https://doi.org/10.17323/0869-5377-2024-6-47-64 (In Russian).

Performative installation "52 *Hz*". (2023). EG Production. https://myeventgroup.ru/52hz (In Russian).

Pshera, A. (2017). *The Internet of Animals. A new dialog between humans and nature*. Ad Marginem Press. (In Russian).

Schweitzer, A. (1973). *Culture and ethics*. Progress. (In Russian).

Schweitzer, A. (1992). *A reverence for life*. Progress. (In Russian).

Too Loud and Too Far: The Story of the World's Loneliest Whale. (2023, November 7). The Rules of Life Magazine. https://www.pravilamag.ru/articles/2667-52hz/ (In Russian).

Urban, T. (2017). *Neuralink and the Brain's Magical Future*. WaitButWhy. https://waitbutwhy.com/2017/04/neuralink.html

Žižek, S. (2020). *Pandemic: COVID-19 Shakes the World*. OR Books. https://doi.org/10.2307/j.ctv16t6n4q

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 2 | ISSN: 2658-7734
Жизнь других | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i2.649

Post-Symbolic Coloniality: The Metasimulacrum of Otherness in Digital Culture

Rastyam T. Aliev

Saint Petersburg State University; National Research University "Higher School of Economics".
Saint Petersburg, Russia. Email: rastaliev[at]gmail.com ORCID https://orcid.org/0000-0003-2812-7655

Received: 23 February 2025 | Revised: 4 April 2025 | Accepted: 21 April 2025

Abstract

This article develops the concept of the metasimulacrum of otherness to analyze the structural transformations of difference in digital culture. Unlike traditional representations of otherness, the metasimulacrum reorganizes the very conditions of perception, producing otherness as a managed, aestheticized, and commodified flow. Digital platforms no longer marginalize or suppress difference; they integrate it into the architecture of engagement, neutralizing its disruptive force through algorithmic formatting. Otherness becomes a preformatted stimulus—clickable, reproducible, and emotionally manageable—without preserving its political or subjective density. This dynamic is situated within a broader framework of post-symbolic coloniality, where visibility itself becomes a mechanism of control rather than liberation. The analysis traces how platforms engineer conditions in which alterity appears safe, consumable, and endlessly circulated, while any radical rupture is filtered out. The article critiques liberal hopes of visibility as empowerment, arguing that digital spectacularization of otherness demands a radical rethinking of ethical relations. It proposes an ethics of refusal—respecting the Other's right to opacity and withdrawal from the economies of attention. Ultimately, the metasimulacrum of otherness reveals how difference is preserved not to challenge, but to stabilize the algorithmic logic of contemporary platform capitalism.

Keywords

Post-Symbolic Coloniality; Metasimulacrum; Algorithmic Visibility; Interface; Digital Coloniality; Ethics of Otherness

This work is licensed under a Creative Commons "Attribution" 4.0 International License

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 2 | ISSN: 2658-7734
The Lives of Others | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i2.649

Постсимволическая колониальность: метасимулякр инаковости в цифровой культуре

Алиев Растям Туктарович

Санкт-Петербургский государственный университет; Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики» в Санкт-Петербурге. Санкт-Петербург, Россия. Email: rastaliev[at]gmail.com
ORCID https://orcid.org/0000-0003-2812-7655

Рукопись получена: 23 февраля 2025 | Пересмотрена: 4 апреля 2025 | Принята: 21 апреля 2025

Аннотация

В данной статье разрабатывается концепт метасимулякра инаковости для анализа структурных трансформаций различия в цифровой культуре. В отличие от традиционных репрезентаций инаковости, метасимулякр перестраивает сами условия восприятия, производя инаковость как управляемый, эстетизированный и коммерциализированный поток. Цифровые платформы больше не маргинализируют и не подавляют различие, они интегрируют его в архитектуру вовлечения, нейтрализуя его подрывной потенциал через алгоритмическое форматирование. Инаковость становится заранее отформатированным стимулом, то есть кликабельным, воспроизводимым и эмоционально управляемым, но лишённым политической и субъективной плотности. Эта динамика помещается в более широкий контекст постсимволической колониальности, где сама видимость превращается в механизм контроля, а не освобождения. Анализ прослеживает, как платформы конструируют условия, при которых инаковость предстаёт как безопасная, потребляемая и бесконечно циркулирующая, в то время как любое радикальное прерывание отфильтровывается. Статья критикует либеральные надежды на видимость как форму наделения властью, утверждая, что цифровая спектакуляризация инаковости требует радикального переосмысления этических отношений. В качестве альтернативы предлагается этика отказа — уважение права Другого на непрозрачность и выход из экономики внимания. В конечном счёте, метасимулякр инаковости показывает, как различие сохраняется не для вызова, а для стабилизации алгоритмической логики современного платформенного капитализма.

Ключевые слова

постсимволическая колониальность; метасимулякр; алгоритмическая видимость; интерфейс; цифровая колониальность; этика инаковости

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons “Attribution” («Атрибуция») 4.0 Всемирная

Introduction: The Production of Differences as Managed Aesthetic Visibility

Today, the major digital platforms—TikTok, Facebook*[1], Instagram*[2], and YouTube—have long ceased to operate merely as arenas of communication. They have been transformed into sophisticated machines for sorting, filtering, and redistributing the visible—complex mechanisms of platform-based capture. As Geert Lovink observes, these are not "neutral" technologies of information transmission but meticulously engineered environments designed to compel engagement (Lovink, 2022), where algorithms do not reflect reality but rather predict and modulate behavior, subordinating the subject to the rhythm of perpetual involvement.

Within this new regime, otherness—whether racial, gendered, or cultural—loses its critical force. It no longer presents a rupture or a limit to thought but becomes yet another module in the architecture of entertainment, a further component in the production line of "virality" and "viewability." Alternative subjectivity no longer tears through the fabric of the algorithmic field; it is formatted, calculated, and rendered into "content" optimized for circulation. As Wendy Chun emphasizes, difference today is not so much erased in digital space as it is processed through algorithmic correlations, reinforcing entrenched lines of discrimination under the guise of objective data handling (Chun & Barnett, 2021, p. 58).

As Tarleton Gillespie has noted, algorithms do not act as mirrors of society; they function as moderators, curators of the visible, deciding what merits visibility and what must disappear (Gillespie, 2018, p. 22). Although platforms publicly continue to profess the myths of "neutrality" and "free speech," their operative logic is that of selection and the optimization of engagement. Visibility today is regulated not according to political salience or ethical recognition of alterity but according to the maximization of engagement.

This dynamic is embedded within a broader economic formation that Shoshana Zuboff has termed "surveillance capitalism" (Zuboff, 2019). In this regime, human experience is neither an end in itself nor an intrinsic value; it is raw material for algorithmic factories of prediction. Not merely information about the Other, but behavioral patterns themselves are commodified and sold on markets of future behavior. In this process, otherness is subordinated to the utilitarian imperatives of predictability. Thus, the platform does not merely display the Other; it produces the Other in a consumable format. Whereas once the image of the Other preserved

1 The platform belongs to Meta, a company recognized as extremist in Russia. Hereinafter references will be accompanied by an asterisk *

2 The platform belongs to Meta, a company recognized as extremist in Russia. Hereinafter references will be accompanied by an asterisk *

the potential for rupture, scandal, or challenge, it is now absorbed into the algorithmic logic of smoothing difference into a managed aesthetic.

In classical forms of marginalization, otherness was relegated to the peripheries of the visible: the Other inhabited the blind spots of social imagination, threatening the norm while remaining absent from its public representations. However, the algorithmic culture of platforms introduces a paradoxical reversal: otherness is no longer exiled. Instead, it is put on display—but precisely as content, as an element within the aesthetic program of endless circulation. As Sara Ahmed observes, emotions, rather than being internal states, are practices of public orientation capable not only of constituting collective bodies but also of neutralizing alterity, transforming it into an object of emotional consumption (Ahmed, 2004, p. 10). While emotions can imbue otherness with the charge of fear, disgust, or anger, in algorithmic spaces they increasingly operate otherwise: packaging alterity into sanitized forms compatible with the cultural logic of pleasure and entertainment.

It is within this process that what Catherine Squires terms "post-racial mystification" takes shape: otherness becomes safe, manageable, stripped of its political sharpness (Squires, 2014, p. 7). Diversity, once intended to provoke debates about power, justice, and reparation, is transfigured into a backdrop—a ritualized acknowledgment of multiplicity without any genuine reckoning with historical trauma. In the aestheticized environment of platforms, the Other is omnipresent but only in sterilized form: as "interesting difference" rather than as political provocation. Ahmed aptly notes that emotions create the surfaces of collective bodies through acts of adhesion (Ahmed, 2004, p. 10), producing what appear to be natural boundaries between "us" and "them." Yet whereas emotions once unsettled these boundaries, exposing their vulnerability, today, within algorithmic capitalism, they increasingly serve to smooth differences, capitalizing on them in the form of attractiveness. Otherness no longer threatens; it is marketed. Algorithms do not expel the Other; they reformat it to solicit not fear but likes, shares, and instantaneous consumption.

This transition—from otherness as a site of challenge to otherness as a commodity—marks a fundamental mutation in the very political nature of visibility. The platform no longer hides the Other. Rather, it renders their presence safe for the majority—so safe that presence itself becomes toothless, rendered decorative. Visibility without subjectivity; alterity without otherness.

In this sense, we may say that the Other today is not so much marginalized as integrated into the center of attention—but in a sterilized form that forecloses the possibility of genuine political emergence. The circulation of otherness within algorithmic spaces is thus the circulation of content, not contestation.

Here, I propose the following hypothesis: digital culture does not merely represent otherness; it reproduces colonial mechanisms of appropriation. What we are witnessing is not the violent suppression of the Other but the integra-

tion of alterity into the algorithmic matrix of clickability, reproducibility, and predictability. Just as the colonial gaze once transformed the Other into an object of anthropological fascination, an exhibit, or a commodity, digital platforms now render the Other into a module of templated consumption—instantaneous, scalable, and algorithmically managed.

Walter Mignolo has argued that Western modernity is inseparable from its darker side—coloniality (Mignolo, 2011). Digital culture, as its contemporary avatar, inherits this dual structure: the rhetoric of openness, globality, and "accessibility for all" merely masks underlying mechanisms of structural capture. Algorithms do not merely process data about the Other; they extract alterity into a commodified form, erasing context, political pain, and trauma. What once required expeditions, study, and domination in classical colonialism is now achieved through code—automated, faceless, and nameless, but guided by the same vector of power.

Paola Ricaurte explicitly names this dynamic "digital coloniality": a new form of expansion in which data becomes the territory of capture, and information extraction operates as a displacement of alternative worlds (Ricaurte, 2019, p. 351–352). Rather than moderating visibility, platforms construct permissible ways of being Other within the logic of data: ways that are compatible, monetizable, and predictable. The rebellion of alterity—the possibility of alternative ways of being—is thus domesticated within algorithmic networks.

In this context, the critique advanced by Safiya Noble becomes particularly urgent: algorithms are not only non-neutral but are embedded within the infrastructures of structural racism and gendered hierarchy (Noble, 2018, p. 108). Giants like Google, behind the façade of convenience and universality, actively participate in the redistribution of social power, reinforcing existing asymmetries. The platform does not merely find the Other; it defines what the Other must be in order to become visible. Under such conditions, digital culture does not present a plurality of possible worlds but rather a mechanism for replicating a singular world, where the Other exists only as a functional element within the networked economy of attention. Platform coloniality does not expel the Other; it transforms the Other into a resource. This is its most insidious feature: appropriation without overt violence, control without expulsion, the disappearance of alterity under the guise of its endless availability.

To analyze the mechanisms of platform coloniality of otherness, I introduce the concept of the *metasimulacrum*. Unlike the classical simulacrum described by Jean Baudrillard, which conceals the absence of a referent, the metasimulacrum operates more actively and insidiously: it does not merely replace reality with an image; it produces the very regimes of perception. Within digital culture, the Other exists not as a real difference but as a managed, aesthetically formatted structure of visibility.

Jean Baudrillard argued that simulacra of the third order do not conceal reality but function in its place (Baudrillard, 2022, p. 382). Yet within algorithmic culture,

we encounter a novel configuration: the *metasimulacrum* not only substitutes for reality but actively models the very conditions of perceiving otherness. It transforms difference into a reproducible pattern—clickable, predictable, and economically managed. Here, the radical reconfiguration of the visible in the digital era becomes apparent. As Byung-Chul Han emphasizes, the digital space abolishes the distance necessary for respect and reflection (Han & Butler, 2017, p. 1–2): interaction with the Other now becomes an immediate reaction—a like, a dislike—rather than a process of contemplation. In this way, the metasimulacrum of otherness strips difference of its depth, of its disruptive force. The Other becomes a convenient object for instantaneous affective response rather than a subject of dialogue.

In *The Posthuman*, Rosi Braidotti highlights that under posthumanist conditions, the figure of the autonomous subject with a stable identity disappears (Braidotti, 2013, p. 101). Strikingly, the metasimulacrum of otherness fits seamlessly into this logic: otherness is not encountered as the experience of an alien consciousness but as an element of the circulating flow of signs, endlessly remixable without threatening the cognitive boundaries of the self. In this sense, the metasimulacrum departs both from the classical simulacrum and from traditional mechanisms of capitalist recuperation of difference, as described by Mark Fisher (Fisher, 2009, p. 15). While for Fisher capitalism neutralized and commercialized difference through aesthetic incorporation, the metasimulacrum preemptively models difference to be commodifiable from the outset. Difference is projected in the format of algorithmic predictability: the Other appears as always already familiar, recognizable, and emotionally manageable. Thus, the metasimulacrum of otherness is neither the representation of the Other nor its simulation. It is the production of a reality in which otherness is from the beginning disarmed, rendered into a module for the circulation of attention. Here, difference no longer resists the structure of visibility; it is produced by it.

Within the logic of digital platforms, otherness is integrated into the center of attention. Yet this attention is impersonal: the Other appears not as a subject carrying a challenge but as a formatted, consumable object. The paradox of this new publicity lies in the fact that otherness becomes universally accessible and yet radically devalued. This situation fundamentally departs from the bourgeois model of the public sphere described by Jürgen Habermas, wherein rational-critical debate was assumed to be the condition of political legitimacy (Habermas, 1991). In platform economies, as Nancy Fraser has shown, the illusion of participant equality becomes untenable (Fraser, 1990, p. 60): status differences are not bracketed out but structurally reproduced, now within algorithmically managed flows of visibility. Today's otherness becomes visible not despite structural barriers but through them, and precisely as a strategic resource for the capitalization of attention.

Here, the digital logic reveals what Fraser called the “dark side of publicity”: power over visibility is redistributed but not eliminated; on the contrary, it is intensified through new mechanisms of filtering and selection (Fraser, 1990, p. 60–61).

In this process, otherness loses the political unpredictability that Hannah Arendt celebrated as the source of new beginnings, indeterminacy, and freedom inherent in the act of appearing (Arendt, 1998). In digital culture, otherness is aestheticized, archived, and transformed into a content module—something to be liked, shared, and forgotten.

Thus, whereas for Habermas the public sphere was an arena for rational discussion of common concerns, today it has become an arena for the algorithmic selection of affective objects (van Dijck 2013, p. 17). As Zeynep Tufekci insightfully notes, digital action tends toward signaling rather than transformation (Tufekci, 2017): algorithms amplify the capacity for swift mobilization but erode the potential for sustained institutional action. The platform does not simply permit otherness; it constructs it in a form compatible with the attention economy—safe, commodifiable, stripped of the dangerous unpredictability that the Other traditionally brought into the space of living action. This, then, is the logic of the *metasimulacrum* of otherness: the production of difference as managed aesthetic visibility, neutralized for capitalist consumption of attention.

Theoretical and Methodological Framework: Metasimulation or Platform Colonialism?

The *metasimulacrum* of otherness constitutes the central analytical tool of this study. Unlike Baudrillard's classical simulacrum, which masks the absence of a referent behind the brilliance of the copy (Baudrillard, 2022, p. 385), the metasimulacrum does not conceal a void. Rather, it defines the very conditions of visibility: it pre-codes what may be perceived as otherness and dictates the format in which this perception must occur. The metasimulacrum is an architecture of imaginal perception, embedded within the digital interface, the algorithm, the screen. Baudrillard described the simulacrum as the disappearance of reality in favor of a play of signs, where the distinction between truth and its falsification becomes impossible (Baudrillard, 2022, p. 382). However, in algorithmic culture, the issue is no longer the play between truth and its absence. The metasimulacrum constructs the reality of perception itself as a space of programmable differences, optimized for the demands of attention circulation.

In *The Transparency Society*, Byung-Chul Han notes how the pressures of transparency and immediate accessibility flatten alterity, strip interactions of depth, and reduce communication to a shallow flow of stimuli (Han, 2015, vii–viii). His critique reinforces my argument: the metasimulacrum of otherness does not conceal the Other but renders it immediately accessible—not as a real subject, but as a functional element of the algorithmic economy of attention. It eliminates the distance necessary for the reflective apprehension of difference. In this logic, the metasimulacrum of otherness must be understood not as a distortion or falsification of the Other, but as the formation of a governing logic of difference—an aesthetically formatted, predictable, and commodifiable visibility. Here, other-

ness does not oppose structures of power; it becomes an active resource for them: adjustable, modular, and fully compatible with the imperatives of digital capitalism.

This marks a crucial departure from earlier models of representation that still assumed the possibility of deformation or critique: in the case of the metasimulacrum, the very possibility of alterity as disruption is foreclosed. The algorithm does not permit the threat of the unexpected. It permits only controlled "otherness," aesthetically formatted for the production of clicks, likes, and views.

Baudrillard convincingly argued that in postmodernity, images cease to represent reality—they steal it, murder it without leaving traces (Baudrillard, 1996, p. 6). The real does not vanish into illusion; rather, illusion vanishes into an integral reality that no longer tolerates difference or duality. However, platform logic moves even further: it codes the very conditions of perception and interaction with the visible. Today, otherness in digital space functions not as a sign of an absent referent but as a viral simulation engineered for maximum engagement. It is constructed by algorithms not as an Other to be understood, but as an Other to be clicked. In this shift, the metasimulacrum of otherness does not simply mask the disappearance of alterity in favor of empty form; it reorganizes the structure of perception itself, rewriting the very possibility of difference according to the operational logic of attention circulation.

Whereas for Baudrillard the simulacrum masked the loss of reality, the metasimulacrum operates more insidiously: it produces a type of "reality" that integrates alterity into a regime of predicative power—one that no longer requires either representation or negation but only the management of formats of appearance. Baudrillard still discerned a residual trace of the crime: the very fact that the world presented itself through visibility was, for him, evidence against reality (Baudrillard, 1996, p. 1–2). Today, however, we are confronted with a system in which even the "trace" is absorbed into planned production: the algorithm itself designs the routes of perception, such that the crime leaves no illusory residue. Thus, the metasimulacrum of otherness transforms the real into an interface of managed difference. Otherness is no longer hidden behind signs; it is placed on display—but only in a sterilized form, compatible with the interests of the platform economy: predictable, safe, commodifiable. Paradoxically, the more otherness appears on screens, the less it exists in the space of lived experience. For screen-mediated otherness is no longer the alterity of the Other; it is otherness under the dominion of algorithms.

Homi Bhabha captured the ambiguity of colonial mimicry in its oscillation between similarity and difference: "almost the same, but not quite" (Bhabha, 2003, p. 89). Mimicry, in his account, constitutes the persistent slippage of alterity through the colonial order—a reproduction of difference precisely at the moment of its supposed eradication. However, algorithmic culture produces a new type of mimicry: not ambivalent, but predictable. Here, otherness no longer threatens, irritates, or disrupts the order; it is synchronized with it, embedded within the metric

machinery of clicks and likes. Rather than being "almost the same but not quite," the Other becomes precisely what the algorithm expects: the Asian influencer emphasizing kawaii aesthetics, Black joy stripped of radical critique of racism, queer fashion presented as stylized decor devoid of political sharpness. The colonial gaze analyzed by Bhabha as a source of traumatic alterity mutates into an algorithmic gaze that recognizes otherness only within the bounds of its functional compatibility with engagement metrics. Ambivalence vanishes; in its place emerges the smooth production of "difference without difference," where alterity persists merely as modular exoticism devoid of friction.

Sara Ahmed insisted that otherness is not merely a sign or image but an embodied experience saturated with bodily affects (Ahmed, 2013, p. 38–40). The racialized, gendered, and cultural body bears not only the mark of distinction but also the scars of historical encounters. In digital culture, however, the body of the Other remains visible but is stripped of weight: it becomes an interface, a slippery surface for conversion into views. The algorithm manages the visibility of the body, severing it from affective depth, depriving it of the capacity to express suffering, anger, or resistance. The body is present, but as an object of consumption, not as a subject of experience. In this context, we can recall Robert Young's insight that colonialism has always been not only an economic but also an aesthetic project of difference management (Young, 2016, p. 4–6). Postcolonial alterity within digital spaces continues this logic: control is no longer exercised through stigmatization or exclusion but through curated hypervisibility. The algorithmic platform does not deny the Other—it curates, anticipates, and modulates alterity. Here, the *metasimulacrum* of otherness reveals itself fully: it does not conceal or annihilate difference but produces it in a managed form—as aestheticized exoticism, as "diversity" emptied of political context. Otherness becomes simultaneously ubiquitous and toothless: it can be seen everywhere but cannot be truly experienced.

The virtual stage of platforms intensifies the process described by Guy Debord in *The Society of the Spectacle*: life is no longer lived but staged, and meaning dissolves into endless circulation of images (Debord, 2002). Yet today the spectacle engineers alterity as a preprogrammed module, embedded within the algorithmic dramaturgy of virality. The platform emerges as a new director who does not conceal the script: algorithms rigidly structure visibility, turning expressions of difference into carefully curated, aesthetically optimized roles. Debord still hoped that reality might be glimpsed behind the spectacle; today, the reality of the Other is formatted according to the imperatives of maximum clickability. There is no space for disruption, no event of genuine alterity. Otherness is permitted not as a challenge but as a predictable artifact of consumption.

In this sense, we are not merely witnessing another stage of capitalist spectacle but a new phase of coloniality, as theorized by Mignolo and Quijano (Mignolo, 2011, p. 16). Coloniality has not disappeared with the formal end of colonial empires; it has mutated, embedding itself within the architecture of data and

the logic of visibility moderation. Control is no longer exercised by excluding otherness from the public sphere, as in traditional colonial regimes; instead, otherness is incorporated as a decorative element within the consumable world-interface. Algorithmic publicity thus emerges as a new epistemic regime of power: it governs who may be seen and in what form. Otherness loses its affective, embodied, and political density, becoming a managed aesthetic category.

Rosi Braidotti, in *The Posthuman*, already emphasized that the subject of the platform age is neither a source of meaning nor a center of agency; it is itself the product of networked construction (Braidotti, 2013, p. 103). In this logic, otherness is no longer the recognition of the Other as radical alterity; it becomes an interface function of difference, integrated into the structure of digital commodity circulation. We are moving from otherness as challenge to otherness as algorithmic effect, from the Other to a posthuman construction of difference. It is precisely here that the concept of the *metasimulacrum* of otherness becomes an essential analytical tool: the issue is no longer the simulation of the image of the Other in Baudrillard's sense (where the absence of a referent is concealed) but the production of the very architecture of perceiving alterity as an algorithmically managed phenomenon. The metasimulacrum creates an interface of difference subordinated to the logic of clicks, likes, and viral success. And if Debord viewed the spectacle as the alienation of reality, the *metasimulacrum* of otherness is the production of managed alterity as a pseudo-event—an event that seems to manifest but in reality constitutes an act of programmed repetition. Platform culture thus does not merely inherit the colonial matrix of power; it radicalizes it, extending control not merely over territories and bodies but over the very possibility of being perceived as otherness.

Can the Other Once Again Become an Event Rather than a Function?

The platform renders otherness visible, but within a logic that neutralizes it as a challenge. Today, otherness emerges not as an event, not as the unsettling irruption of difference, but as a streaming attraction. In this world of clips and endless feeds, a video of street food in Delhi, a recording of an ethnic dance, or a queer performance is severed from its specific contexts, traditions, pains, and struggles. They become pure surfaces, instantly consumed by the gaze. Already in the 1990s, bell hooks described the transformation of otherness into a "spice"—a temptation to consume the Other as a means of revitalizing a tired white culture (hooks, 2010, p. 366). Yet the platform radicalizes this transformation: it is no longer merely a culinary metaphor of difference but the complete sterilization of context. Street food in India is presented not as a practice rooted in histories of famine, colonial oppression, and local economies but as "vivid exoticism" compressed into one minute of visual consumption. The tribal dance becomes

a movement detached from ritual; the queer performance becomes a stylish visual flash, stripped of its political sharpness.

The algorithm amplifies precisely the forms of otherness that excite but do not demand understanding. It programs short bursts of affective stimulation—delight, surprise, amusement—while blocking the pathways to cognitive work and ethical encounters with the Other. Spectacle triumphs over reality; style eclipses substance. We do not see otherness; we scroll through it.

Anne Anlin Cheng, analyzing the phenomenon of the ornamental body, notes how the body of the Other is turned into decoration (Cheng, 2019, p. 56). Yet whereas in her account ornament still bears the trace of trauma, on the platform even this trace disappears: the body loses not only its political pain but also the residue of resistance. It becomes an interface of pleasure: smooth, convenient, clickable. Thus, the platform restructures the very ontology of otherness. Difference is admitted, but only in a sterilized form compatible with the economy of attention: it must be brief, vivid, toothless, and shallow. It must arouse without demanding; it must delight without unsettling.

Whereas in earlier colonial regimes the Other was a threat to be expelled or dominated, within the logic of algorithmic publicity, otherness is admitted under the condition of complete political and affective neutralization. The Other circulates endlessly through the feed—not as a subject, but as a flavor. And the flavor must leave no aftertaste.

Algorithmic culture admits otherness but only under the condition of castration. It welcomes difference not as a challenge but as a decorative accessory for the viral economy of attention. Here, otherness is stripped of language, of pain, of density. It must touch but not affect; it must please but not wound.

When Safiya Noble speaks of "algorithms of oppression," she points to a deeper process: algorithms do not merely reflect social prejudices; they produce conditions of visibility in which otherness ceases to pose a threat (Noble, 2018, p. 150–151). In classical coloniality, otherness was a battleground; in digital coloniality, it becomes raw material for brief affective excitation. As Paola Ricaurte astutely observes, algorithmic infrastructures do not merely process data; they impose a new epistemological regime in which possible worlds are reduced to streams of managed circulation (Ricaurte, 2019, p. 350–351).

This logic manifests especially clearly in contemporary cases of platform aesthetics. Consider, for instance, the phenomenon of the *clean girl aesthetic* on TikTok and Instagram*: a minimalist, tightly controlled visuality in which bodies of minority women are folded into a narrative of "universal cleanliness." In this aesthetic, there is no space for histories of colonialism, racial violence, or trauma—only glowing skin, sleek hair, and serene smiles. Or consider the format of viral *healing journeys*, where personal tragedies are repackaged into montages of beautiful imagery set to the sounds of nature. Pain is packaged as inspiration; trauma is transfigured into a likeable aesthetic. If a Black girl appears, or if it is

a queer story, it is not a challenge to the status quo but a new variation on the theme of individualized self-overcoming without social critique.

Similarly, the phenomenon of *street interviews* featuring Black or Latino youth: the algorithms amplify lighthearted, digestible answers, in which urban experiences are reduced to amusing anecdotes. Subjectivity becomes a fleeting flash rather than an act of political testimony.

It is crucial to recognize how illusory the liberal hope in the "expansion of visibility" as a self-evident good proves to be. Today, it is precisely the abundance of visibility that becomes a mechanism of suppression: the more the Other appears in the feed, the less the Other exists in reality. The Other is omnipresent but in a form that forecloses the possibility of political action. The liberal myth proclaims: show more difference, and there will be more justice. Platform reality responds: show more difference, and there will be more clicks.

Here, otherness does not threaten the order; on the contrary, it guarantees its stability by dissolving into the ornamentality of consumption. The Other exists only so long as they smile, dance, inspire—but do not make demands. This is the logic of algorithmic castration: the Other is represented but immobilized; given a face but stripped of a voice; visible but inaudible.

In this sense, the platform reproduces the Other as a convenient difference: beautiful, fleeting, safe. It constructs a world in which any difference must be as palatable as a trend and as quickly forgotten as a story. If once the castration of the Other was an act of violence, today it is an act of self-optimization: seeking to be seen, the Other voluntarily adjusts their body, their speech, and their affectivity to the demands of the algorithm. Thus occurs the final capitulation of difference: its voluntary standardization.

As a result, genuine alterity—the kind that does not fit into algorithmic comfort—disappears. That which refuses to be liked no longer deserves to be seen.

Yet alterity does not vanish from the digital field. On the contrary, it becomes increasingly omnipresent. But this presence does not restore otherness as event, encounter, or challenge. It is formatted by the algorithm: pre-coded, smoothed, reduced to a shape that admits otherness as an element of spectacular circulation but not as a subject of action. Instead of excluding otherness, the platform offers it as spectacle: a visual image, a dance, a trope that briefly animates the frame and then disappears without leaving a trace. Otherness becomes a reheated product, a fleeting scene of admiration or cuteness—but not a site of relation, not a site of responsibility. We do not see the Other; we see the Other's role in the digital theater of recurring differences.

Byung-Chul Han notes that in the society of transparency, not only the depth of action but even the possibility of delay, hesitation, and resistance disappears (Han, 2015, p. 5). In this context, otherness cannot establish itself as an experience of difference; it is structured to immediately pass into the next frame, the next wave

of clicks. The algorithm cannot tolerate density, eventfulness, or slow perception. It demands flashes, afterglows, instant excitations without durable bonds.

In this way, otherness undergoes a new form of exile: not exile from visibility, but exile of subjectivity from within visibility itself. Otherness is admitted only as style, as the effect of difference—but not as a political gesture, not as an epistemological rupture. No weight of history, no pain of the body, no threat to the dominant discourse. Only encoded difference. In the endless chain of representations, the Other loses selfhood: their function is reduced to sustaining the dynamics of engagement. They must be noticed, but not heard; seen, but not understood; seen—and immediately replaced by another image, another gesture, another trick.

The *metasimulacrum* of otherness functions here as an invisible interface through which difference is admitted into perception. We do not see the Other. We see the structure into which the Other is inserted: a visual pattern that must be instantly legible and just as instantly forgettable. Otherness ceases to be a subject of experience; it becomes a function of the algorithmic world. Its task is to decorate, not to rupture the fabric of digital everyday life, but to guarantee its smooth, uninterrupted glide.

This is how a new phase of post-symbolic coloniality manifests itself: governance not directly over people but over the signs of their difference. Control is exercised not through prohibition but through the programming of perceptual formats. The Other becomes a fragment of the streaming world, a managed element within the endless gloss of differences without distinction.

Difference is admitted not as a threat to order but as its embellishment. Its visibility becomes a new form of invisibility. Such is the logic of digital coloniality: domesticated alterity, managed through centralized architectures of data. Walter Mignolo is right to insist that coloniality is an epistemological project that outlives physical empires (Mignolo, 2011, p. 161–162). Yet he may not be radical enough on one crucial point: today, power not only structures what we know—it structures what we see and how we see it. Within the platform environment, attention has become a new territory, and difference a new raw material.

When Ramon Amaro analyzes how machine learning technologies reduce the Black body to an "object of technical processing" (Amaro, 2022), he exposes a deeper truth of the digital epoch: the Other is presented but deprived of subjectivity—not through violence or expulsion, but through the programmatic reduction of difference into aesthetic code.

In the algorithmic regime, alterity becomes an element of the interface economy: image replaces voice, style replaces experience, clickability replaces will. Protests are transfigured into flash mobs, and the bitterness of historical pain is recoded into joyful dances set to TikTok music. The body of the Other itself becomes a transparent structure, formatted according to the parameters of platform virality: positive, vibrant, safe for liking.

Today's coloniality is the governance of regimes of representation. It operates not by expelling otherness but by symbolically castrating it—by stripping it of the capacity to act, to disrupt, to insist on its own presence. Within this digital metasimulacrum, the Other exists only in order not to exist.

And if Mignolo rightly calls for the decolonization of Western epistemology (Mignolo, 2011), we must go further: the task today is not only to shift the content of knowledge but to dismantle the very platform architectures of visibility in which difference is turned into décor. It is not enough to build "alternative modernities"; it is necessary to radically transform the architectures of perception themselves—so that the Other might once again become an event rather than a function.

Discussion: How Can We Liberate the Other from the Regime of Interface Virality?

In digital space, visibility is no longer synonymous with presence. On the contrary, it is at the moment when otherness becomes maximally accessible that it loses its capacity to be a subject. Digital culture constructs horizons of otherness as manageable, predictable objects, fit for circulation within the algorithmic economy of attention. Sara Ahmed aptly notes that emotions structure not only perception but the very fabric of collective bodies: bodies are formed at the surface of contacts, through "touches" that already code the Other as the source of a particular affect (Ahmed, 2004, p. 10). Yet where, for Ahmed, emotions retain the potential to redistribute sensibility and unsettle social bonds, in the algorithmic field emotions no longer function as acts of genuine contact but as acts of adhesion within preformatted circuits. The algorithm does not allow us to be truly "moved" by the Other; it preprograms which emotions are permitted and in what forms. Love for otherness? Yes, but in the form of a like, not in the form of political recognition. Interest? Yes, but interest as content consumption, not as an encounter with a subject.

bell hooks captured this process when she described the "consumption" of otherness within mass culture: the Other becomes a spice in the dish of white cultural production (hooks, 2010, p. 366). The visibility of difference is sold as a new pleasure—but precisely as a pleasure of consumption, not as an ethical disruption. Difference becomes a commodity, and in its commodified form it loses its subjective density. Yet even as hooks registers this transformation of otherness into "seasoning," she still maintains hope for resistance through the erotic and political dimensions of the desire for the Other. In the platform architectures of today, this hope is radically diminished: the algorithm not only commercializes difference, it structures the very possibility of perceiving it. Desire for the Other? Fine—but only in a form compatible with the politics of the feed.

The digital image of the Other becomes not a window but a boundary. It is a one-way window: it permits the seeing of "difference" without hearing the voice. Algorithms show bodies but sever them from their histories and wills.

The more the Other is made visible, the less they are able to speak. This is the paradox of digital openness: accessibility of otherness does not liberate it—it paralyzes it. The Other becomes maximally proximate and maximally impermeable. Their real presence dissolves into the endless circulation of signs, where difference is just one among millions of stimuli for affective excitation. The feed does not build relationships; it manages excitations. And the more we are "touched" by otherness in this regime, the less we truly enter into an ethical encounter with the Other.

Thus, the politics of digital visibility does not constitute liberation but a new form of epistemological control: attention is managed, difference is processed, but the subjectivity of the Other remains out of reach.

Habermas still believed in the possibility of a space where opinions meet, arguments are weighed, and consensus is reached through the force of the better argument (Habermas, 1991). But in the logic of digital platforms, argument vanishes behind affect, and attention supersedes rationality. Platforms do not create the conditions for a public sphere in the Habermasian sense; they create architectures of attention, where communication exists only insofar as it can trigger bursts of emotional activity, be noticed, processed, and forgotten. As Zizi Papacharissi emphasizes, digital space produces a *public place* rather than a *public sphere*: it permits opinion exchange but does not obligate mutual understanding (Papacharissi, 2010, p. 127). This produces a new form of alienation: the Other exists not as a voice demanding response, but as a visual stimulus. Otherness becomes fuel for algorithms that sort not truth from falsehood but weak from strong affective responses.

Thus, following Shoshana Zuboff (2019), we can claim: the algorithmic environment replaces communication with architectures of attention control, where success is measured not by truth but by the number of clicks.

In this world, even action—Arendt's fundamental category of political life—loses its true content. For Arendt, political action emerges only where people meet freely, in plurality, recognizing the Other as an equal participant in the shared world (Arendt, 1998). Yet on platforms, action is simulated: flash mobs, challenges, digital protests are all reduced to performances for an anonymous gaze. Paolo Gerbaudo aptly shows how digital activism submits to this logic (Gerbaudo, 2019, p. 5): political parties morph into startups, and acts of citizenship are reconstituted as branding units. Protest ceases to be an event of change; it becomes an episode in the feed. Flash mobs replace assemblies, likes replace consent, and clicks replace promises.

Yet it is important to emphasize: the issue is not the betrayal of original ideals but the transformation of the very environment. As Zizi Papacharissi rightly notes, it was not digital technologies that failed the public sphere (Papacharissi, 2010, p. 127–128)—the Habermasian model of publicity itself was incompatible with the new organization of attention structured by algorithmic modalities . What we

are witnessing is not so much the collapse of rationality as its displacement by emotional-affective regimes of belonging.

This leads to the central challenge: is it still possible to speak of political action in the Arendtian sense—as the interaction of free and equal individuals—within a medium where actions dissolve into the endless play of representations, and the Other becomes merely another visual stimulus? The platform offers echoes but not answers, performances but not actions, networked noise but not publicity.

Within the logic of the *metasimulacrum*, otherness is no longer permitted the right to silence. It must be formatted, captured, filtered, and incorporated into the circulation of signs. Silence in the platform environment is perceived not as a sign of dignity but as a coding error; disappearance from the networked field is not understood as an act of sovereignty but as a malfunction that the algorithm seeks to correct. Otherness must appear in the shop window; otherwise, it forfeits its right to exist.

It is precisely here that the need for a new ethics of otherness emerges—an ethics that refuses the imperative of representation. An ethics in which respect for the Other manifests not in the production of ever more images but in the restraint of the desire to see, control, and aestheticize.

Francesca Ferrando, in *Philosophical Posthumanism*, speaks of the need to rethink otherness beyond the human privilege of knowledge and depiction (Ferrando, 2020, p. 58). For her, posthumanist ethics demands respect for that which escapes categorization, objectification, and the object–subject schema. Yet Ferrando still maintains a commitment to the idea of attentive coexistence with the nonhuman, posthuman Other. Her project still places hope in the possibility of a new ethical vision.

I argue for a more radical position: today, the ethics of otherness must not be an ethics of new vision but an ethics of voluntary *non-vision*. In a condition where any gesture of visibility is immediately captured within the circuits of consumption, to be seen is to be disarmed; to be represented is to be scanned by the gaze. Thus, the new act of ethical respect is the refusal of representation—the refusal to demand that the Other become an image for us.

It is an ethics of invisible presence: presence that is sensed but not captured; permitted but not formatted. Unlike the old ethics of recognition, built on the paradigm of "seeing and understanding," the new ethics demands humility before that which does not wish to be seen, does not wish to be understood, does not wish to be translated into content.

Thus arises the aesthetics of the shadow against the aesthetics of the shop window. The shadow is not merely the absence of light; it is a space of freedom, where otherness can remain otherness without being absorbed, formatted, or translated into the shared visual field. The shadow admits the Other as mystery, as incompleteness, as mute potentiality.

The ethics of the shadow is the refusal of the desire to capture the Other through imagery. It is the recognition of the Other's right to exist beyond our interface, beyond our networked economy of attention. It is the restraint of our own impulse to control—even when that control is masked as empathy, positivity, or "cultural diversity." Only in this way can we think of otherness today not as new content, not as a new visual module, but as an emptiness left open for the Other—an Other who cannot and should not be reduced to a sign or translated into the regime of interface virality.

Conclusion

Today's digital culture neither destroys nor hides otherness—it learns to manage it. The platform does not expel difference from visibility; on the contrary, it makes difference a necessary element in the architecture of engagement. Otherness is placed on display, but precisely in a form that strips it of its disruptive force. This is no longer the Other to be understood or encountered in dialogue; it is the Other predictably integrated into the algorithmic circuit of attention.

Philosophical analysis reveals that exoticization within digital space is a systemic mechanism of platform power—a form of post-symbolic coloniality. Here, attention replaces coercion, visibility displaces subjectivity, and the algorithm becomes the new code of domination. Unlike classical coloniality, which required physical conquest, digital coloniality operates more subtly: it programs the conditions of perception, standardizes difference into a decorative signal fit for endless circulation. Otherness does not disappear; it is sterilized.

In place of the political body—marked by trauma, history, and resistance—appears a smooth surface: the effect of difference, carefully prepared for safe consumption. Algorithms do not annihilate the Other; they design the Other so that their difference arouses interest without demanding a response. In this way, the platform transforms alterity into managed aesthetics—a resource for the reproduction of its own power.

The hypothesis of digital exoticization as a form of post-symbolic coloniality is thus confirmed. We are witnessing not the abolition of the colonial order, but its relaunch on new foundations: power no longer requires the expulsion or subjugation of otherness through overt violence. It suffices to channel its visibility into algorithmically convenient forms, where the very act of being seen entails the loss of the capacity to be heard.

Thus, the *metasimulacrum* of otherness emerges as a key operator of digital power. It does not conceal difference but produces it in a managed, aestheticized form. Today, otherness is not the event of an encounter with the Other; it is an algorithmic function of attention, a module embedded within the code of the interface. The platform does not eliminate difference—it excludes its radicality.

Here lies the central paradox of the digital age: the more difference appears on the screen, the less space there is for otherness in lived experience. We dwell

among images of the Other yet lose the possibility of encountering the Other. It is in this imperceptible yet fundamental shift—the transformation of difference into managed visibility—that the new, post-symbolic form of coloniality reveals itself: without violence, without noise, but with a far deeper disarmament of the very possibility of the Other.

The introduced concept of the *metasimulacrum* of otherness enables us to grasp the structural nature of this process. Unlike superficial explanations centered on representation, aestheticization, or trends, the metasimulacrum points to a deeper reconfiguration of the very scene of perception: to the production of conditions under which otherness is preemptively disempowered. Here, visible difference does not resist the order—it serves it.

The architecture of difference-without-difference organizes the circulation of the Other in the form of endlessly refreshed yet always managed variations. Difference no longer disrupts the system; it is incorporated into its autopoietic mechanism, where novelty is mandatory but only within pre-ordained configurations. The Other becomes a function of the platform economy: presented to be admired, consumed, and aestheticized, but not heard. The Other exists as a sign, not as a voice; as a trope, not as speech.

In this logic, alterity is transformed into a pre-aestheticized resource of circulation: its task is to stimulate brief affective reactions, to attract interest without generating political tension. The architecture of platforms ensures that every manifestation of difference is immediately absorbed into the rhythm of scrolling, liking, and viral waves, thereby neutralized through its very exposure.

Here, the radicalism of the platform regime is revealed: not in excluding the Other, but in programmably incorporating the Other. The Other remains within the visible field but loses subjective density. They are present—but only as a managed flow of differences, available for immediate consumption. Their alterity is designed not to challenge boundaries but to produce aesthetic pleasure, to generate fleeting empathy without consequences.

Thus, the platform does not merely transmit the Other; it manages the very possibility of encountering otherness. It calibrates distance, intensity, and duration of contact, ensuring that difference no longer demands the effort of understanding. Perception is preformatted: the Other appears exactly to the extent necessary to sustain the regime of attention—no more. Anything exceeding these boundaries —uncontrolled pain, political insurgency, radical alterity—is filtered out by the architecture of the interface before it can even emerge.

Consequently, the *metasimulacrum* of otherness is not a mask on the face of the Other. It is an operation upon the very fabric of perception. It is not that the image replaces reality; rather, perception itself is reorganized so that reality ceases to demand respect. Otherness persists as an effect but vanishes as an event. We see the Other, but no longer encounter them. We perceive signs of difference, but lose the experience of differentiation.

Digital culture has learned not to suppress but to direct; not to forbid but to stylize; not to expel but to frame. In this new regime, alterity becomes yet another replication within the endless architecture of reproducing differences without difference. In this sense, post-symbolic coloniality is the infinite reproduction of the Other in sterilized form—safe for the system.

It thus becomes clear: the epoch of digital spectacularization of alterity demands not a continuation of old projects of representation but a radical rethinking of the very idea of relation to the Other. Under the conditions of the metasimulacrum, otherness does not require a new wave of visibility. It requires the right to resist visibility.

The philosophy of otherness can no longer be built on the hope of "giving voice," "representing," or "showing," for every act of representation today is immediately absorbed into the algorithmic economy of circulation, packaged into format, disarmed at the very moment of its display. Every "given voice" resounds through the protocols of the interface, becoming an element of platform drama, where even suffering is stylized into accessible emotion.

A new ethical-philosophical framework must emerge not through a positive act of visualization but through an act of respect for refusal. Through respect for the impossibility of complete knowledge of the Other, for their right to remain opaque, for their freedom to be unseen. What we need is not more images of the Other, but more courage to endure their absence—their silence, their inability or unwillingness to be incorporated into the architecture of accessibility.

Where older models of ethics demanded the recognition of the Other through visibility, the new philosophy demands recognition through shadow, through the restraint of the desire to see, to know, to appropriate. Where the old humanist logic sought the truth of alterity in its representation, the new logic insists: the truth of the Other lies in their inaccessibility, in their right to remain outside the field of visibility, beyond the field of predictability. Perhaps the most radical form of respect today is not the gaze, not recognition, not the like, but the humble acceptance that the Other escapes. That they are not available. That they exist not to be seen.

And it is in this humility, in this courageous willingness to withstand absence instead of image, silence instead of voice, emptiness instead of sign, that the possibility of a new ethics opens up. An ethics that, for the first time in a long while, acknowledges alterity not as material for aesthetics, not as a resource for virality, but as that which eludes any interface, any algorithm, any representation.

Then, and only then, will the true event of the Other become possible—not as a viral flash in the feed, not as a new module in the architecture of attention, but as a fissure in the fabric of the world, a radical reminder that not everything that exists is obligated to be seen.

Funding

The research was supported by the Russian Scientific Foundation (RSF), project 23-78-10046 "Interface as a Life Environment: Factors of Integration", Saint Petersburg State University.

References | Список литературы

Ahmed, S. (2004). *The Cultural Politics of Emotion*. Routledge.

Ahmed, S. (2013). *Strange Encounters: Embodied Others in Post-Coloniality*. Routledge. https://doi.org/10.4324/9780203349700

Amaro, R. (2022). *The Black technical object: On machine learning and the aspiration of Black being*. Sternberg Press.

Arendt, H. (1998). *The human condition* (2nd ed). University of Chicago Press. https://doi.org/10.7208/chicago/9780226924571.001.0001

Baudrillard, J. (1996). *The perfect crime*. Verso.

Baudrillard, J. (2022). 8.2. Simulacra and simulation. In *Literary Theories: A Reader and Guide* (pp. 381-394). Edinburgh University Press.

Bhabha, H. K. (2003). *The location of culture* (Repr). Routledge.

Braidotti, R. (2013). *The posthuman*. Polity.

Cheng, A. A. (2019). *Ornamentalism*. Oxford University Press.

Chun, W. H. K., & Barnett, A. H. (2021). *Discriminating data: Correlation, neighborhoods, and the new politics of recognition*. The MIT Press. https://doi.org/10.7551/mitpress/14050.001.0001

Debord, G. (2002). *The Society of the Spectacle*. Hobgoblin Press.

Dijck, J. van. (2013). *The culture of connectivity: A critical history of social media*. Oxford University Press.

Ferrando, F. (2020). *Philosophical posthumanism*. Bloomsbury academic. https://doi.org/10.5040/9781350059511

Fisher, M. (2009). *Capitalist Realism: Is there no alternative?* John Hunt Publishing.

Fraser, N. (1990). Rethinking the Public Sphere: A Contribution to the Critique of Actually Existing Democracy. *Social Text*, 25/26, 56–80. https://doi.org/10.2307/466240

Gerbaudo, P. (2019). *The digital party: Political organisation and online democracy*. Pluto Press. https://doi.org/10.2307/j.ctv86dg2g

Gillespie, T. (2018). *Custodians of the Internet: Platforms, Content Moderation, and the Hidden Decisions That Shape Social Media*. Yale University Press. https://doi.org/10.12987/9780300235029

Habermas, J. (1991). *The Structural Transformation of the Public Sphere: An Inquiry into a Category of Bourgeois Society (Studies in Contemporary German Social Thought)*. The MIT Press.

Han, B.-C. (2015). *The Transparency Society*. Stanford University Press. https://doi.org/10.1515/9780804797511

Han, B.-C., & Butler, E. (2017). *In the swarm: Digital prospects*. The MIT Press. https://doi.org/10.7551/mitpress/11055.001.0001

hooks, bell. (2010). Eating the Other: Desire and Resistance. In M. G. Durham & D. Kellner (Eds.), *Media and cultural studies: Keyworks* (Nachdr., pp. 366–380). Blackwell.

Lovink, G. (2022). *Stuck on the platform: Reclaiming the Internet*. Valiz.

Mignolo, W. D. (2011). *The darker side of Western modernity: Global futures, decolonial options*. Duke University Press. https://doi.org/10.2307/j.ctv125jqbw

Noble, S. U. (2018). *Algorithms of oppression: How search engines reinforce racism*. New York University Press.

Papacharissi, Z. (2010). *A Private Sphere: Democracy in a Digital Age*. Polity Press.

Ricaurte, P. (2019). Data Epistemologies, The Coloniality of Power, and Resistance. *Television & New Media*, 20(4), 350–365. https://doi.org/10.1177/1527476419831640

Squires, C. R. (2014). *The Post-Racial Mystique: Media and Race in the Twenty-First Century*. New York University Press. https://doi.org/10.18574/9780814770788

Tufekci, Z. (2017). *Twitter and tear gas: The power and fragility of networked protest*. Yale university press.

Young, R. (2016). *Postcolonialism: An historical introduction* (15th Anniversary ed). Wiley Blackwell. https://doi.org/10.1002/9781119316817

Zuboff, S. (2019). *The age of surveillance capitalism: The fight for a human future at the new frontier of power* (First edition). PublicAffairs.

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 2 | ISSN: 2658-7734
The Lives of Others | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i2.650

Hermeneutics of Shamanic Videogames: the Example of “Kisima Inŋitchuŋa”

Maro Y. Malenko

National Research University “Higher School of Economics”. Moscow, Russia. Email: maromalenko[at]tuta.io
ORCID https://orcid.org/0009-0000-4173-3671

Received: 15 March 2025 | Revised: 4 April 2025 | Accepted: 15 April 2025

Abstract

The article focuses on “ethnological video games”, defined as video games which are developed on the basis of ethnographic and folkloric material. The particular focus is on the kind of ethnological games which contain representation or simulation of shamanistic practices. Among them are *Mooseman* based on Komi-Permyak and Finno-Ugric mythology, *Never Alone* based on Iñupiaq folklore, and the rhythm game *Nishan Shaman* based on a Manchu folktale. The starting point of discussion is: in what cases these kinds of videogames are able to draw players into shamanic or animistic practices, as well as into corresponding ontologies? In order to address this, the article offers a structural-semiotic and ludohermeneutic analysis for one of the above-mentioned games, *Never Alone*, or *Kisima Inŋitchuŋa* in Iñupiaq. Using Donna Haraway's concept of “world games”, the article proposes a number of modes of compatibility between video game ontologies and ethnographically identified shamanic ontologies. Correspondence between mythological and video game realities is considered, on the level of performative engagement in the semiotics of a myth or a video game. In its exaggerated form, the question of the article is: how does a playthrough of a “shamanic video game” could be similar to an actual shamanic ritual?

Keywords

Shamanism; Video Games; Ontological Turn; Semiotics; Ludohermeneutics; Game Studies; Cosmopraxis; Anthropology; Ethnography; World Games

This work is licensed under a Creative Commons “Attribution” 4.0 International License

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 2 | ISSN: 2658-7734
Жизнь других | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i2.650

Герменевтика шаманских видеоигр на примере “Kisima Inŋitchuŋa”

Маленко Маро Янович

Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики». Москва, Россия.
Email: maromalenko[at]tuta.io ORCID https://orcid.org/0009-0000-4173-3671

Рукопись получена: 15 марта 2025 | Пересмотрена: 4 апреля 2025 | Принята: 15 апреля 2025

Аннотация

Статья фокусируется на «этнологических видеоиграх» — играх, разрабатываемых на фундаменте реального этнографического и фольклорного материала — и на том их подвиде, в чьем нарративе или геймплее можно обнаружить репрезентацию или симуляцию традиционного шаманства. Среди них — «*Человеколось*» (2017) по коми-пермяцким и финно-угорским мифам, платформер *Never Alone* (2014) по инупиатскому фольклору, ритм-игра *Nishan Shaman* (2018) по мотивам народного маньчжурского сказания. Отправным вопросом становится: в каких случаях такие видеоигры способны вовлекать игроков в шаманские или анимистские практики или переживания, в сопутствующие им мировосприятие и онтологию? Для первичного подбора ответов комплексно анализируется одна из указанных игр, *Never Alone* (или *Kisima Inŋitchuŋa* на инупиатском языке). Анализ производится с привлечением людогерменевтического и структурно-семиотического методов, антропологических источников о шаманстве, через рассмотрение процессов разработки и прямой речи разработчиков. Опираясь на понятие «миро-игра», раскрытое Донной Харауэй в ее анализе *Never Alone*, статья предлагает ряд модусов совместимости между видеоигровыми онтологиями и этнографически выявленными шаманскими (а также анимистскими, коренными, внемодерными) онтологиями. Для этого используется концепция «процедурной телесности» Александра Ленкевича как общего атрибута шаманской практики и видеоигрового опыта. Также рассматривается соответствие между мифологической и игровой реальностями на уровне перформативного вовлечения в семиотику мифа или игрового мира. В утрированной форме вопрос статьи звучит так: как близко прохождение «шаманской видеоигры» может подойти к шаманскому камланию?

Ключевые слова

шаманизм; видеоигры; онтологический поворот; семиотика; людогерменевтика; game studies; космопраксис; антропология; этнография; миро-игры

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons “Attribution” («Атрибуция») 4.0 Всемирная

Введение

Существуют видеоигры, опирающиеся на реальный этнографический материал и конкретные традиции коренных народов. Назовем их «этнологическими видеоиграми», или «этновидеоиграми». Разработка этновидеоигр часто включает в себя обращение к мифологическим текстам и этнографическим данным, консультацию с фольклорными коллективами и живыми представителями задействованных культур. Среди них — «*Человеколось*» по коми-пермяцким и финно-угорским мифам (Morteshka Studio, 2017), ритм-игра *Nishan Shaman* по мотивам народного маньчжурского сказания (Next Studios, 2018), платформер *Never Alone* по инупиатскому фольклору (Upper One Games, 2014).

Литература о подобных играх малочисленна, но богата оригинальными концептуализациями. Отталкиваясь от слов разработчиков *Never Alone* (на инупиаке[1] носящей название *Kisima Inŋitchuŋa*[2]), Донна Харауэй определяет «миро-игры» (world games) как видеоигры, которые «создаются с помощью и из историй и практик коренных народов» (Харауэй, 2020). Геймдизайнер Мэиз Лонгбоут из индейского племени ганьенгэха определяет *индигенные игры* как те, что не просто «вдохновляются индигенными[3] темами и культурами, <a> действительно отражают мировоззрения изображаемых народов или разработчиков, работающих над игрой» (Longboat, 2019, p. 11) и так или иначе принадлежащих к коренным культурам.

Предлагаемое исследование отталкивается от приведенной литературы и ставит следующие вопросы: каким образом миро- или индигенные игры, выступая «расширением традиционного сторителлинга» (LaPensée, 2016, p. 180), действительно способны связать опыт игроков со специфическим коренным *мировоззрением*, которое не ограничивается знанием об отдельных артефактах и текстах народных традиций? И какие ограничения здесь может создавать использование категории «мировоззрения» — с учетом критики этой категории в рамках онтологического поворота в антропологии (Кастру, 2022а)? Может ли специфика видеоигрового медиума столкнуть игроков с необходимостью прагматически «вживаться» в коренные онтологии[4], не списывая их на религиозные заблуждения или сказочный вымысел — и за счет чего?

1 *Инупиак* — язык инупиатов, коренных жителей Аляски, принадлежащих к инуитской группе народов.
2 Далее оба этих названия будут употребляться взаимозаменяемо.
3 *Индигенный* — здесь и далее то же, что и *коренной*, но с большим акцентом на социокультурный аспект и идентичность.
4 Под «онтологией» в статье понимается совокупность характеристик явления, определяющих его существование: *как* нечто существует, *из чего* оно состоит, *в каких отношениях* находятся его элементы. В культурной антропологии онтология может определяться как «форма представления знаний о реальном мире, с выделением и очерчиванием множества объектов, его слагающих, и связей между ними» (Панов, 2021, с. 37), где та или иная онтология свойственна тому или иному народу. Сфера «онтологии видеоигр» в *game studies* занимается аналогичными представлениями касаемо видеоигр: прежде всего, *что такое* видеоигра и *из чего* она состоит (Богост, 2014; Ветушинский, Галанина, 2016).

Моя гипотеза заключается в том, что теоретические рамки *шаманства* и *шаманизма*[1] можно использовать для онтологической актуализации мироустройств коренных народов, заложенных в *как минимум* трех этнологических видеоиграх, приведенных в начале статьи: «Человеколось», *Nishan Shaman* и *Never Alone*. «Учитывая единодушие исследователей шаманизма в том, что его основу составляют представления о зависимости человека от мира духов и о необходимости особых посредников (шаманов), способных вступать в общение с этим миром» (Нам, 2017, с. 48), можно предположить, что видеоигры, где игрок по необходимости выступает такого рода посредником и в игровой форме решает те же задачи, что регулярно встают перед шаманами, «побуждают воображение в отношении индигенных мировоззрений» (LaPensée, 2018, с. 132) и через игровой процесс приобщают игрока к сопутствующим онтологиям.

В свете поставленных выше вопросов в этой статье я предложу сравнительный анализ «шаманского дискурса»[2], выраженного в камланиях и смежных индигенных практиках, и одной из представленных этновидеоигр, *Never Alone*. Сравнение будет производиться прежде всего с привлечением двух методов: структурно-семиотического (Нам, 2017, с. 18), обширно используемого в исследованиях шаманизма и сопутствующего ему фольклора, и людогерменевтического (Aarseth, Möring, 2020; Karhulahti, 2015), изучающего процессы интерпретации видеоигр и их онтологические основания. Целью такого анализа будет выявление в *Never Alone* неоднородного «шаманского элемента» как семиотического устройства, способного создать «онтологическую непрерывность» (Кастру, 2017, с. 51) между коренными космологиями и этнологическим геймдизайном.

Основной источниковой базой для меня послужит научная литература о шаманизме — как специфически инуитском (Merkur, 1985), включая интервью с инуитскими старейшинами (Aupilaarjuk et al., 2001), так и шаманизме других регионов, прежде всего Сибири (Нам, 2017; Новик, 2019). Так как людогерменевтический метод подразумевает комплексное изучение контекста разработки игры и ее рецепции в культуре (Kłosiński, 2022), собственно видеоигровой материал будет дополнен такими источниками, как речь разработчиков, рецензии и около-игровой контент. «Пространственно-временная контекстуализация» игры — то есть, согласно Вели-Матти Кархулахти, «учитывание культурных условий, в которых игра возникает или возникла» (Karhulahti, 2015, p. 14) — будет производиться вкупе с установлением семиотического родства этих условий с индигенными культурами.

1 Стоит уточнить: речь идет не о представлении о «шаманах» в массовой культуре — а о том традиционном шаманизме, каким он представлен в этнографии. Поэтому важно отличать «симуляцию шаманизма» этнографических видеоигр от вещей вроде класса «Шаман» (Shaman) в *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004) или подобных фэнтэзийных сеттингах.

2 По выражению Кая Архема (Århem, 1996; по: Панов, 2021).

Статья не исчерпывает данную проблему и не ставит перед собой задачу отслеживания всех возможных реляций между рассматриваемыми семиотическими системами: вариациями шаманизма, видеоиграми, породившими их культурами. Моя задача — достаточно убедительно отследить *некоторые* из них, чтобы на их основе выстроить «модели небольших размеров, предназначенные для сравнительного анализа... сопутствующих друг другу вариаций» (Леви-Стросс, 2008a, с. 369; по: Нам, 2017, с. 11) этих систем. Дальнейший анализ, выходящий за рамки представленной статьи, подразумевает применение выработанной методологии как минимум к еще двум вышеупомянутым видеоиграм: «Человеколось» и *Nishan Shaman*.

Я попытаюсь продемонстрировать базовую возможность равноправного полилога между коренными метафизиками, видеоигровым дизайном и социогуманитарными исследованиями. Возможные плоды такого полилога — критический пересмотр и контранализ[1] конвенциональных модерных установок о видеоигровом медиуме, его природе и культурных функциях, а также детализация роли видеоигр в сохранении коренного наследия и того, что Вивейруш де Кастру называет «плюриверсум»: этнографически разнообразное и многовидовое множество миров, производимых в совместных практиках человеческих и нечеловеческих коллективов (Кастру, 2022b, с. 84).

В первой части статьи я проблематизирую способность миро-игр погружать игроков в коренные мировоззрения. Вторая часть посвящена собственно анализу *Kisima Inŋitchuŋa* в свете индигенной семиотики. В третьей и четвертой частях я проясняю интерпретацию игрового процесса *Kisima Inŋitchuŋa* как цифровой вариации шаманского обряда, обладающего потенциалом сделать игрока сопричастным инупиатской онтологии.

Миро-игры и зоны контакта

Миро-игры — world games — понятие, предложенное разработчиками *Never Alone* и определяемое ими как цифровое воплощение бережно отобранных индигенных историй, их «расширение в новое медиа» (Харауэй, 2020, с. 119). Сама *Kisima Inŋitchuŋa*, в сопровождении устного рассказа на инупиаке, представляет собой игру в жанре «пазл-платформер» и повествует о девочке Нуне в сопровождении песца-духовидца — игрок должен поочередно играть за одну и за другого, взаимодействуя с «духами» и арктическим ландшафтом для решения головоломок. Доступен также кооперативный режим, где два игрока управляют двумя персонажами соответственно. Помимо программистов и дизайнеров, в разработку игры были вовлечены «десятки советников и старейшин сообщества народов Аляски» (Харауэй, 2020,

1 *Контранализ* — операция, фигурирующая в рамках антропологии онтологического поворота и подразумевающая критику и методологическую инверсию типичных отношений «антрополог — объект антропологии» (или «современный человек — туземец»). В рамках контранализа в качестве мыслительной рамки выбирается индигенное миропонимание, *исходя из которого* исследованию или критике подвергается миропонимание «современного человека».

с. 119) — прямое участие представителей коренных народов часто подчеркивается в тематической литературе как фундаментальный аспект индигенного геймдизайна (LaPensée et al., 2021).

Однако подобное расширение традиционного сторителлинга подразумевает его рецепцию широкой аудиторией, *не причастной коренным культурам*. В своей рецензии на *Never Alone* Мэиз Лонгбоут рассматривает такие игры, как современную, цифровую вариацию «зон контакта» (contact zones). Это выражение он заимствует у Ренисы Мавани, которая использует его для описания областей интенсивного кросс-культурного взаимодействия европейцев, аборигенных народов и мигрантов различного происхождения в Британской Колумбии (Mawani, 2009, p. 5; по: Longboat, 2017, p. 182).

Будучи цифровыми зонами межкультурного контакта, миро-игры во многом рассматриваются своими создателями и исследователями как способ продемонстрировать глобальным аудиториям игроков особенности индигенных *мировоззрений*.

Так, в той же рецензии Лонгбоут пишет: «Индигенный сторителлинг в рамках видеоигр заставляет игроков погрузиться в предковые миры, существующие с незапамятных времен» (Longboat, 2017, p. 179). И далее:

> Нарратив игры требует от игроков взаимодействовать с определенным типом мировоззрения, который инупиаты концептуализируют через устные традиции, формирующие сам фундамент их арктического жизненного мира (2017, pp. 181-182).

Донна Харауэй, рассматривая *Never Alone*, делает схожий акцент на этом свойстве миро-игр: они способны вовлечь игроков в коренные онтологии, отличные от типичных западных картин мира — «секулярных модернизмов» (Харауэй, 2020, с. 120). В случае инупиатского платформера речь идет об онтологии «симанимагенизма», родственной анимизму. «Симанимагенное» (symanimagenic) — авторское понятие Харауэй; музыкальная исполнительница Ка Бэйрд, ссылаясь на Харауэй, метко определяет его как «создающее зоны контакта с незримым или с духами вещей» (“creating contact zones with the unseen or with spirits of things”) (Berlatsky, 2019). Игру невозможно пройти, не взаимодействуя в рамках внутриигровой физики с многочисленными духами, принадлежащими инупиатской космологии. Сама Харауэй пишет об этом так:

> Не вживаясь в симанимагенный <осязаемый материализм> (sensible materialism) со всеми его подвижками, аффектами и связями, невозможно играть в *Never Alone*, и возрождение этого и других миров может зависеть от того, научимся ли мы играть (2020, с. 120).

Связь «возможности играть» и «вживания» в онтологию игры широко описана в рамках такого направления в исследованиях видеоигр, как *людогерменевтика*. Согласно людогерменевтическому подходу Эспена Орсета и Себастьяна Меринга, чтобы успешно играть в видеоигру, игроку или аналитику

необходимо конструировать собственную *онтологическую модель* этой видеоигры, которую он применяет для принятия внутриигровых решений («по мере того, как игра играется, она становится самой собой» (Aarseth & Möring, 2020). Осуществляя герменевтический процесс интерпретации, используя метод проб и ошибок, игрок корректирует свою онтологическую модель так, чтобы повышать ее применимость:

> ...игровой процесс (playing) приводит к повышению онтологического понимания. Тот или иной процесс интерпретации невозможен без стоящей за ним онтологической модели, какой бы слабой она ни была поначалу (2020).

В эту модель может входить жанр игры, ее культурный и исторический контекст, привычные способы игрового поведения («людо-габитус»), ожидания от функционала игровой платформы — и тому подобные аспекты существования игры, исходя из которых она играется, трактуется и критикуется.

Но действительно ли «невозможно играть» в *Never Alone*, не вживаясь в онтологию симанимагенизма? Сама Харауэй пишет об ограничениях такого вживания: «Анимизм нельзя накинуть, как волшебный плащ, на плечи чужака» (Харауэй, 2020, с. 120). Вели-Матти Кархулахти, описывая свою теорию видеоигровой герменевтики, вводит понятие «исчерпания» (depletion): ...игрок способен “пройти” видеоигру, не конструируя в ее отношении каких-либо когерентных тематических или оценочных интерпретаций» (Karhulahti, 2015, p. 11), таким образом *исчерпывая* собственную активность по ее трактовке. Вероятно, что значительная часть прохождений *Never Alone* «исчерпывает» ее, не актуализуя каких-либо анимистических содержаний, обнаруживаемых в интерпретации Харауэй. Это подтверждается онлайн-отзывами игроков к *Never Alone*, которые Лонгбоут критикует за неполноту интерпретаций (Longboat, 2017, p. 183).

Итак, что мешает индигенным видеоиграм, существующим как межкультурные «*зоны контакта*» по Лонгбоут-Мавани, получать реализацию как симанимагенные «*зоны контакта* с незримым или с духами вещей» по Харауэй? Полагаю, именно различие в *онтологических моделях*, задействуемых разными игроками в интерпретации этих игр. Если игрок не разделяет онтологии анимизма в повседневности, то он или она не будет разделять их и в отношении миро-игр. Иными словами, он или она не испытает в отношении внутриигровых духов должного «резонанса» по Чапману: «ситуацию узнавания, когда игрок соотносит видимые на экране объекты с чем-либо за пределами игры» (Chapman, 2016, p. 35; по: Мойжес, 2020, с. 37).

Если перед миро-играми действительно ставится задача погрузить игроков в коренные и предковые миры, в анимистскую метафизику, в мироустройство, где существа из аборигенных космологий играют осязаемую роль — в разработке и осмыслении этих игр нельзя не учитывать описанную проблему людогерменевтического исчерпания или разрыва между онтологиями разных аудиторий.

2015 год, конференция разработчиков игр. Шон Вессе, креативный директор в студии, создавшей *Never Alone*, показывает фотографию, где он подносит к глазам традиционные инуитские снежные очки. По его словам, для студии эта фотография оказалась важной метафорой, иллюстрирующей миссию их проекта: понять, как видят мир инупиаты и как «поделиться тем, что они видят, со всем остальным миром» (GDC, 2017).

Но зрение, как и мировоззрение, фольклор, мифология — это вещи, которые современный секулярный игрок способен списать на «архаическую фантазию» или «примитивные верования», воспринимаемые наряду с фантастическими сеттингами. Иными словами, за игроком здесь остается возможность произвольно нейтрализовать индигенные смыслы и концепты как вымысел, лишенный вещи-денотата.

В поисках преодоления этого людогерменевтического и кросс-культурного тупика я предлагаю обратиться к «онтологическому повороту» в антропологии, согласно бразильскому антропологу Эдуарду Вивейрушу де Кастру, произведенному такими авторами, как Рой Вагнер, Мэрилин Стратерн, Бруно Латур, Альфред Гелл и собственно сам де Кастру (Кастру, 2022a, с. 170). Онтологический поворот ставит перед антропологией задачу «по созданию условий онтологического самоопределения» (2022a, с. 183) коренных народов, где мироустройства и концепты последних не расцениваются как изначально «менее существующие», чем западные или позитивистские. Множество мировоззрений, оцениваемых по достоверности, здесь уступают множеству самостоятельных природ или онтологий — *плюриверсуму* (Кастру, 2022b, с. 84).

С людогерменевтической точки зрения это дает возможность выстраивать онтологические модели для интерпретации этнологических видеоигр, в качестве основания задействующие не-западные (внемодерные (Кастру, 2022b), индигенные, коренные) метафизики. Это «не значит прославлять некую трансцендентную истину, которая якобы в них заключена» (Кастру, 2017, с. 146), но это и не значит подвергать «нейтрализации <мысль> других» (2017, с. 146), поскольку теперь мы стремимся принять эту мысль всерьез, в том числе как альтернативу или критику нашей собственной мысли. Как говорит де Кастру:

> Ведь мы не можем мыслить *как* индейцы, мы можем, самое большее, мыслить *вместе* с ними (2017, с. 146).

Таким образом, речь идет о попытке развернуть контранализ (этнометафизическую критику) в отношении онтологических моделей, типичных для современных «интерпретативных сообществ» (Aarseth & Möring, 2020) в современной секулярной геймерской культуре. В рамках такого контранализа конвенциональные дискурсы цифровых медиа могут уступить дорогу дискурсам мифа, анимизма, шаманства и симанимагенизма, космологических трансформаций, первопредков и божеств. Это приблизит индигенные видеоигры к реализации их людогерменевтической программы: погрузить игроков

«в предковые миры, существующие с незапамятных времен» (Longboat, 2017, p. 179).

Далее я попытаюсь раскрыть этот потенциал контранализа, прибегнув к концепту *шаманизма*. При его использовании важно учитывать, что «...термин “шаманство” (“шаманизм”) до сих пор не получил определения, которое стало бы общепринятым, то есть приемлемым, убедительным для большинства специалистов» (Сухачев, 2015; по: Басилов, 1997), в частности потому, что «остается нерешенной проблема хронологических и географических рамок этого культурного феномена» (Нам, 2017, с. 3). Такая методологическая неразбериха неожиданно роднит исследования шаманизма с исследованиями видеоигр. В последних она была удачно подсвечена Яном Богостом, который предлагает в качестве выхода принять за должное онтологическую неупорядоченность, несводимость явления; иными словами, «видеоигры — это бардак» (Богост, 2014), а потому невозможна любая универсальная и исчерпывающая онтология видеоигр. Вместо этого Богост призывает изучать их как «плоскость неупорядоченных различий, в которых все аспекты существования игры имеют одинаковые шансы быть значимыми» (2014, с. 309–310) и актуализуются исходя из конкретных аналитических ситуаций.

Именно такого не-редукционистского подхода я буду придерживаться далее, в чем-то подражая «бриколажу» южноамериканских шаманов — интеллектуальных импровизаций, не создающих замкнутых космологий (Кастру, 2017, с. 113). Множественные концепции шаманизма будут заимствоваться мной в соответствии с локальными семиотическими ситуациями, задаваемыми герменевтикой рассматриваемой игры. В иных ситуациях применение рамки «шаманизма» к тем же явлениям может оказаться нерелевантным — в особенности учитывая критику этой категории как преимущественно западного и / или специфически монгольского конструкта, проецируемого извне на различные коренные сообщества (Bumochir, 2014). Поэтому любую маркировку чего-либо как «шаманского» я понимаю как проблематичную, но потенциально применимую для развертывания индигенного семиозиса. Таким образом, статья предлагает ситуативную и ситуированную теорию шаманизма, «модель небольших размеров» (Леви-Стросс, 2008а, с. 369; по: Нам, 2017, с. 11), которая будет предложена как *не-исчерпывающая онтологическая модель для интерпретации (людогерменевтики) шаманских видеоигр*. Конкретно в этом тексте она будет опробована в людогерменевтике *Never Alone / Kisima Innitchuna*.

Kisima Innitchuna и видеоигровой икиактак

Дэвид Гэртнер рассматривает *Never Alone* как пример инновации в инуитской технике сказительства *икиактак* (*ikiaqtaq*) (Gaertner, 2021). *Икиактак* — в отличие от более стабильных форм инуитской устной культуры — подразумевает творческую адаптацию песен других людей с возможностью изменения

деталей и действующих лиц (актантов), при укорененности в древних сюжетах и обязательном указании автора-источника в ходе самой песни. Так, инупиатский старейшина Нагеак излагает в рамках устной наррации *Never Alone* свою версию традиционной истории «Кунууксаайука» (“Kunuuksayuka”), указывая в качестве предшествующего автора Роберта Насрука Кливленда; тот, в свою очередь, сопровождает письменный пересказ 1980 года, легший в основу игры, аналогичными словами: «Я слышал, как мои бабушки и дедушки рассказывали историю Кунууксаайука таким образом» (2021, p. 107). Через эту неразорванную нить сказительского наследия получает смысл сформулированное разработчиками описание *Never Alone* как «игры с тысячелетней историей» (“a game that is a thousand years in the telling”) (Gaertner, 2021). Видеоигра, соблюдая правила *икиактак*, становится частью многовековой инупиатской «семиосферы» (Лотман, 2000), связной социо-символической системы. Это само по себе становится вызовом для тривиального понимания миро-игр как образовательных продуктов или аналога геймифицированного этнографического музея.

В изложении Насрука сказание (Cleveland, 1980) повествует о мальчике Кунууксаайука, покидающем деревню, чтобы найти источник непрекращающейся метели, из-за которой невозможно охотиться и вести хозяйство. Преодолевая порывы ветра, двигаясь вдоль реки, мальчик находит «большого человека» (в игре он изображен ледяным гигантом и назван «человек-метель»), исступленно орудующего теслом и вздымающего массы снега лопатой. Кунууксаайука похищает у большого человека тесло, затупляет его о камень и подкидывает в воздух. Человек, видя это, заходится довольным смехом и радостной песней, обещающей благополучную охоту («завтра вы увидите ноги оленей карибу» (1980)).

Уже сейчас отметим, что эта интеракция напоминает одну из типичных структур шаманского камлания, которое принимает форму экстатического путешествия, «позволяющего шаману не только покинуть “этот мир” и достичь “иного”, но и найти там определенного духа и вынудить его тем или иным способом на ответную реакцию, от которой ставится в зависимость успех деятельности людей» (Новик, 2019, с. 146). Конечно, в строгом смысле «Кунууксаайука» не является «шаманской легендой» (2019, с. 21) или рассказом о шаманском путешествии. Как минимум в ней не обнаруживается собственно обозначения персонажа как шамана и явного перемещения между мирами.

Но что насчет видеоигровой адаптации — *Never Alone*? Вдобавок к самому факту этой адаптации *икиактак* в исполнении Нагеака и других разработчиков расширяет «Кунууксаайука» новыми актантами: духами-помощниками, маленьким народцем, Человекоубийцей и прочими фигурами инупиатского фольклора. Все они получают воплощение в геймплейных[1] системах и нарра-

1 Под «геймплейным» подразумевается все, что имеет отношение к решению задач в рамках интерактивной системы видеоигры. В *Never Alone* основной геймплей сводится к решению головоломок в жанре платформера.

тиве игры, преобразуя знаковую систему оригинальной истории. Вместо мальчика героиней истории становится девочка Нуна.

Особый интерес в свете шаманизма представляют именно *духи-помощники* (spirit helpers), сопровождающие Нуну на ее пути и выглядящие как эфемерные белые фигуры с зооморфными элементами и многообразной анатомией. С точки зрения игровых механик они действуют как динамические объекты окружения, выступающие буквальной опорой для игровых аватаров в их продвижении по арктическим локациям. Духи-помощники обретают видимость и осязаемость, находясь рядом с Песцом — это второй играбельный аватар и протагонист в *Kisima Inŋitchuŋa*, анимистичный животный помощник Нуны. Духи тянутся к Песцу, тот может влиять на их перемещения. Внутриигровой устный рассказ Нагеака сопровождает первое появление духов такими словами: «Девочка понимала, что среди нас существуют духи-помощники. Будучи иным, песец показал девочке, насколько красивы эти помощники» (Gaertner, 2017, p. 181).

Never Alone также включает в себя набор видеороликов, становящихся доступными игроку по мере прохождения игры — «экскурсов в культуру» (cultural insights) (*Never Alone*: Cultural Insights, 2015), где представители инупиатского сообщества, участвовавшие в разработке, рассказывают о своей культуре и эпизодах из жизни. В ролике, открывающемся сразу после знакомства с духами, несколько инупиаток рассказывают о концепции *siḷa* (*силла*), переводя ее как «погода», «атмосфера»; при этом «силла имеет душу, такую же, какая есть у людей и животных» (Siḷa Has a Soul… , 2015). В разных источниках по инуитской космологии Силла также определяется как небо; дух ветра; разум; душа-дыхание; источник жизни во вселенной; «оболочка» вокруг земли; и множеством иных образов (Aupilaarjuk et al., 2001; Merkur, 1985).

Этнография свидетельствует о крайней вариативности и комплексности семантики Силлы у разных инуитских народов. Анализируя таковую в *Never Alone*, Дебора Мэдсен пишет: «В игре … Силла — это общая сеть отношений между всеми сущностями в игровом окружении» (Madsen, 2017). По словам Мэдсен, посредством Силлы видеоигра действенно воплощает, или *энактивирует*[1] (enacts), взаимосвязанность «существ самых разных онтологических разновидностей: растений, людей и иночеловеческих животных, предков и духов, мифологических чудовищ» (2017).

В вышеупомянутом ролике также описывается концепция духов-помощников, иллюстрированная их изображениями. Эми Фрэдин рассказывает, что дух-помощник может показаться человеку, например, в птичьем обличье, чтобы показать дорогу домой, или явиться в виде человека. За счет этой контекстуальной связки становится ясно: «духи-помощники живут в Силле» (2017). Таким образом, Силла получает материально-семиотическое расширение в цифровых реалиях.

1 Здесь: конструирует через осязаемое взаимодействие, в смысле энактивизма (Князева, 2014).

При этом в этнографии инуитов «духи-помощники», или *тууpнгаит*[2] (ед. ч. — *тууpнгак*), почти всегда описываются в связи с деятельностью инуитских шаманов, или *ангаккуит* (ед. ч — *ангаккук*). *Ангаккук* получает своих духов-помощников по мере становления шаманом. *Тууpнгаит*, сильно варьируясь по происхождению (от душ умерших родителей до духов местности и небесных тел), могут принимать как человеческий, так и химерический зооморфный облик (Aupilaarjuk et al., 2001, pp. 33–34) — впрочем, это касается и других разновидностей инуитских духов (Oosten & Laugrand, 2009).

Учитывая персональность *тууpнгак*, можно предположить, что его вариацией в *Never Alone* скорее выступает Песец. Именно он играет роль «посредника между физическим миром человечества и миром духов» (Longboat, 2017, p. 181). Ближе к финалу игры он перерождается в человеческом обличье, продолжая помогать Нуне, что еще больше сближает его с *тууpнгак*. При этом актанты, называемые в *Never Alone* «духами-помощниками», остаются этнографически неопределенными, но могут быть сопоставлены с «жителями ветра / силлы», *silap inue* (Merkur, 1985, p. 309) — условно, сонмами духов, присущими Силле.

Места незримого присутствия духов, которые могут быть проявлены приближением Песца, маркируются в графике игры белыми парящими светящимися частицами. Когда Песец взаимодействует с духами, частицы протягиваются между ними и Песцом, указывая на связь, которую мы можем теперь понимать как связь через Силлу. Эти частицы, как и белое сияние самого Песца, можно сопоставить с феноменом *кауманик* (*qaumaniq*) — духовного свечения и всепроницающего зрения, приобретение и переживание которого инуитскими шаманами считается важной стадией в их посвящении (Aupilaarjuk et al., 2001, p. 33; Merkur, 1985, p. 172). По утверждению старейшины Аупилаарйука, *кауманик* есть у «добрых» *тууpнгаит* (Aupilaarjuk et al., 2001, p. 27). Джулия Саимаийук рассказывает: «Шаманы могут видеть *кауманик* через своих *тууpнгаит*. Не только шаманы, но и животные, такие как кошки и собаки, могут видеть <*кауманик*>, потому что у них есть способность видеть вещи, которые мы, обычные люди, увидеть не способны» (2001, p. 208). При этом у инуитов этнической группы Китлинермиут *кауманик*, испускаемый шаманом, притягивает внимание и приманивает духов воздуха (Merkur, 1985, p. 215).

В игре как Нуна, так и игрок способны видеть свечение, энактивирующее (обнаруживающее и воплощающее) и приманивающее духов (понимаемых теперь как духи воздуха, *silap inue*), именно *через* Песца.

Однако такая трактовка подразумевала бы, что девочка Нуна является *ангаккук*, шаманкой — или, в силу возраста, скорее *предрасположена* к становлению таковой. К этому нас также подталкивает роль Нуны в поиске и устранении источника метели — целью камланий у инуитских шаманов, принима-

2 Эти и прочие лексемы варьируются у разных инуитских народов.

ющих форму путешествий души по различным космологическим локациям (1985, p. 7), часто является выяснение причины плохой погоды и последующее исправление ситуации через взаимодействие с духами (Aupilaarjuk et al., 2001, p. 91). Нуна, пользуясь помощью Песца, прагматически взаимодействует с духами на протяжении всего путешествия.

При этом: «Лицо, которое не считается шаманом, может быть носителем его свойств. То, что у одних народов связано с деятельностью только шамана, у других может оказаться рассредоточенным среди разных лиц» (Нам, 2017, с. 57), — подчеркивает Елена Нам, опираясь на материал сибирского шаманизма. То же касается и инуитов: «…разделяющая черта между инуитскими мирянами и шаманами иногда исчезает целиком. <…> …все мужчины и женщины старшего возраста могли выполнять роль <…> шаманов» (Merkur, 1985, p. 63–64). Последние же отличались, согласно Даниелю Меркуру, особой морфологией экстатических состояний и наличием духов-помощников (1985, p. 63–64). В этом свете исследователями вводится концепция «шаманствующих лиц», отделяемых от собственно «шаманов» в более строгом смысле (Нам, 2017, с. 57).

Таким образом, в сопоставлении с инуитской этнографией Нуна и Песец могут быть поняты если не как шаманка и ее животный дух-помощник, то как неожиданная вариация «шаманствующих лиц», возникающая благодаря нововведениям в рамках фольклорной формы *икиактак*, а сама *Kisima Inŋitchuŋa* — как своеобразный «симулятор шаманства».

Видеоигры как миф и космопраксис

Вспомним, однако, что речь идет о *видеоигре*. Благодаря этому каждое индивидуальное прохождение, реализуемое как одна из множества уникальных конфигураций видеоигры-как-сказания, уподобляется индивидуальному пересказу этой истории в рамках *икиактак*. Но в отличие от слушателя в кругу соплеменников, игрок становится ключевым актантом в истории, перформативно отождествляясь с Нуной и Песцом.

Согласно подходу Елены Новик, шаманские легенды, в которых «обряд <камлания> оказывается <…> в фокусе повествования» (Новик, 2019, с. 22), рассматриваются как «своего рода “описания” обряда на языке фольклора» (2019, с. 22), что демонстрирует возможность трансформации обряда в наррацию при сохранении семиотической структуры. Здесь же происходит нечто обратное: наррация превращается в перформативное видеоигровое действие, *подобное* обряду.

В осмыслении этой трансформации может помочь концепция «процедурной телесности» Александра Ленкевича (Ленкевич, 2019). Согласно ней, «в компьютерных играх механизмы символического производства и интерпретации, работы со знаками и способность к толкованию соединяются с перформативностью, с телесным опытом» (2019, с. 31). Телесность игрока при этом

реформатируется в согласии с процедурностью игрового процесса — через видеоигры игрок собирает «альтер-соматические вариации себя» (2019, с. 23). Ленкевич приводит пример игры *Brothers: A Tale of Two Sons* (Starbreeze Studios, 2013), где нужно одновременно управлять двумя аватарами: персонажами-братьями. Это процедурно вырабатывает у игрока особую «двойную телесность», развертываемую в виртуальной среде, но также, вкупе с сюжетом, вовлекает игрока в перформативный нарратив о братской взаимовыручке, взаимопомощи (2019, с. 26). Интересно, что аналогичный геймдизайнерский прием используется в *Never Alone* с Нуной и Песцом, как было описано выше.

В то же время шаманские перформативные операции (камлания, обряды, путешествия по мирам и проч.) по своей функции обнаруживают себя как *семиотически и телесно прагматичные* — при условии, что осуществляются в связке с совместимой семиосферой (космологией, мифом). Это ярко демонстрирует Валерий Подорога, рассматривая описанные Леви-Строссом действия шамана, приглашенного помочь при трудных родах. Шаман через песню-заклинание «размещает» тело роженицы (а также духов-помощников, дух болезни и прочих актантов) в мифологическом континууме и осуществляет там символические операции, что позволяет женщине воспринять свое тело как часть этого континуума и преодолеть боль через вовлечение в эти процессы символизации (Подорога, 1995, с. 99–107).

Кажется, подобного же рода прагматичность имеет в виду Харауэй, когда говорит об анимизме как «осязаемом материализме» (sensible materialism) в *Never Alone*, в который игроку надо вживаться (Харауэй, 2020, с. 120). По убеждению Харауэй и де Кастру, у которого она заимствует это выражение, категория веры (а значит, и *мировоззрения*, и *заблуждений*, и *истины*) нерелевантна, когда речь идет об анимизме:

> Я не говорю, что такие люди, как я, или такие дети, как Нуна, “верят” в мир духов. Вера — это <...> не коренная <...> категория» (2020, с. 119). Вместо постановки вопроса в плоскости верований, свойственной западной эпистемологии, «туземная мысль <...> должна приниматься <...> в качестве практики смысла (Кастру, 2017, с. 145).

Также акцентируя практичность индигенных миров, антропологи Николь Ноте и Коэн де Мюнтер вводят понятие «*космопраксис*». Космопраксис в их описании — особый модус существования индейцев аймара, где в основе мироощущения находится не предзаданная модель мира (например, научная или религиозная доктрина), а постоянное воспроизведение мира через комплекс практик: бартер, знахарство, ремесла, ритуальные бои, политическую организацию и так далее (Munter & Note, 2009, p. 89).

> В фокусе аймара — переживание, передача и чередование способов подходить к миру (going about the world) посредством ежедневных, ритуальных и праздничных действ; и в меньшей степени — концептуальное схватывание мира (2009, p. 89).

Авторы настаивают, что здесь есть принципиальное отличие от веры в духов предков и богов. Вера, опять же, это концепт, скорее свойственный западной метафизике, и космопраксис не тождественен вере; некоторые аймара вполне могут сочетать, к примеру, католицизм как мировоззрение (cosmovision) и коренные обычаи, "las costumbres", как миро-практику (cosmopraxis) (Munter & Note, 2009, p. 88). Присутствие духов может быть дано аймара (и представителям других индигенных народов) эмпирически, в форме ритуалов, явлений природы или особых состояний, но это не значит, что духи наделяются каким-то явным метафизическим статусом в качестве «реально существующих» или «всего лишь наваждений». Они — часть сложившейся аймарской «экологии практик» (Robbert & Mickey, 2013, p. 3): сплетения прагматических онтологий, не стремящихся создать унифицированную и тотальную модель мира «как-он-есть-на-самом-деле», но позволяющих аймара осуществлять «совладание с миром в активной манере» ("coping with the world in an active way") (Munter & Note, 2009, p. 89).

Космопраксис может быть соотнесен с более классическими теориями мифа как «непосредственно переживаемой реальности», такими как теория Бронислава Малиновского (Малиновский, 2004; по: Нам, 2017, с. 21). Опираясь на это понимание мифа, Екатерина Галанина и Алексей Салин утверждают: «Виртуальный мир видеоигры мифичен» (Галанина & Салин, 2017, с. 79). Принимая конструкции виртуального мира «не как допущения, гипотезы, предположения, а как актуальные смыслы» (2017, с. 79), через перформативность и интерактивность игрок вовлекается в учреждаемую ими мифологическую реальность на правах со-творца.

На сходство между цифровой реальностью и шаманским праксисом могут обращать внимание и сами инуиты. Так, старейшины народа инуктитут, поставив перед собой задачу подобрать в своем языке слово для понятия «Интернет», остановились на слове «*икиаккийуут*» (*ikiaqqijjut*), что переводится как «инструмент для путешествия через слои» и изначально означает путешествие шамана-ангаккук в состоянии транса (Easton & McRae, 2012, p. 113).

Мы можем сделать вывод, что игроку не нужно «верить» в эмпирически явленные и перформативно осязаемые внутриигровые объекты, чтобы играть в игру. Аналогичным образом шаманствующему лицу не нужно «верить» в духов, чтобы с ними взаимодействовать в рамках коренного космопраксиса или мифологической реальности. Здесь стоит вопрос не веры, не метафизической оценки, но перформативного вовлечения в семиотические процессы.

Теперь, обращаясь к описанию *Siḷa* как связующей составляющей видеоигрового мира *Never Alone* у Деборы Мэдсен (Madsen, 2017), мы можем принять это не просто как метафору, а как полноценное онтологическое утверждение. *Икиактак*, в частности *Kisima Inŋitchuŋa*, явная часть инупиатского космопраксиса. Значит, Силла может быть в его рамках актуальной сущностью, доступной для эмпирического взаимодействия. Действительно: перформа-

тивно сочлененные Нуна, Песец и игрок(и) в ходе своего путешествия сталкиваются с бураном (напомним, что в инуитский концепт «силла» входит погода и ее динамика), учатся использовать его порывы в свою пользу, обучаются обращению с духами силлы (*silap inue*) и другими сущностями, составляющими игровое окружение.

Игрок-аватар как шаманствующее лицо

Рассматривая морфологическое сходство прохождения *Never Alone* с инуитским шаманским обрядом, я не утверждаю, что игроки выполняют для инупиатского социума те же функции, что шаманы-*ангаккуит*, или тем более что игроки каким-то образом сами становятся инупиатами. Игроки становятся причастны этой культуре не больше, чем этнограф может стать причастным изучаемой им культуре.

Однако нельзя исключать возможности вовлечения и игрока, и этнографа в индигенный *праксис* (в данном случае — инупиатский): например, в вариацию шаманской обрядности. Тем более вероятным это становится в условиях кросс-культурных «зон контакта» по Мавани. Так, в рамках феномена «городского шаманизма» (Нам, 2017, с. 43) есть случаи, когда люди, внешние по отношению к аборигенным шаманистским сообществам, принимают обучение и посвящение от признанных шаманов из этих сообществ.

В предлагаемой онтологической модели «шаманствующим лицом» в *Kisima Inŋitchuŋa* становится не игрок сам по себе, а комплексный видеоигровой субъект, перформативно и телесно собираемый из Нуны, Песца и игрока[1]. Выходя из этого комплекса и разрывая связь с игровыми аватарами, игрок теряет шаманские свойства, так как теряет возможность взаимодействия с игровыми реалиями, с *силлой* игры. Сам игровой процесс является условием обнаружения у игрока черт шаманствующего лица — взаимодействия с духами, «альтер-соматического» путешествия между космологическими локациями и решения насущных задач (по типу устранения причины плохой погоды) этими мифологически обусловленными методами.

В перспективе такое «геймер-шаманство» оказывается новой культурной формой, рождающейся в кросс-культурных и трансмедиальных «зонах контакта», в которых *ангаккууник* (*angakkuuniq*) — инуитский шаманский праксис — получает новое и видоизмененное воплощение в видеоигровой реальности *Kisima Inŋitchuŋa*. Игрок-аватар как шаманствующее лицо практикует *икиаккиййут*, путешествуя через виртуальные слои игровых локаций.

1 Предположительно, эта схема справедлива и в отношении других «шаманских видеоигр» — в смысле связки «игрок-аватар» как «шаманствующее лицо».

Заключение

Однако предлагаемая мной онтологическая модель, позволяющая трактовать *Never Alone* как «симулятор шаманства», *не решает* проблему людогерменевтического исчерпания анимистических содержаний этой игры, пока эта модель не взята на вооружение теми или иными «интерпретативными сообществами» (Aarseth & Möring, 2020) в среде игроков или исследователей. Поэтому речь идет лишь о *потенциале* такой шаманистской трактовки, выявляемой в структуре видеоигры *Never Alone*. Используя понятие Леонида Мойжеса, можно сказать, что здесь обнаруживается значимый «конфигуративный потенциал» шаманизма — «совокупность содержащихся в игре конфигураций, содержащих возможность осмысленной интерпретации» (Мойжес, 2020, с. 47) ее в шаманистском русле.

Этот текст можно расценивать как первичное *предложение* запустить проект контранализа, подразумевающий подобные эксперименты в рассмотрении и разработке видеоигровых артефактов с целью выявления их конфигуративного потенциала с позиций этнометафизики. Предположительный эффект реализации этого контранализа в академической и смежных средах — возникновение альтернативных интерпретативных и геймдизайнерских сообществ, развивающих индигенно-ориентированные разработку и герменевтику видеоигр с опорой на этнографию, сферу game studies (исследований видеоигр) и междисциплинарную методологию.

Также открытым остается важный вопрос: какую конкретную роль такой «шаманский гейминг» играет — или может играть — в коренном космопраксисе. Как может быть понята (потенциальная) функция видеоигровых шаманствующих лиц в рамках аборигенных социумов, обуславливающих их появление?

Разработка этого вопроса требует рассмотрения в дальнейшем более широкого материала, включающего другие этнологические, миро- и индигенные видеоигры, на тех или иных основаниях трактуемые как шаманские: в частности, уже упомянутые «*Человеколось*» (Morteshka Studio, 2017) и *Nishan Shaman* (Next Studios, 2018).

Впрочем, возможно, уже сейчас подсказкой может послужить реплика Владимира Белецкого, одного из разработчиков «*Человеколося*»:

> Была такая идея у меня: каждый игрок — он как сам Человеколось, несет это солнце. Каждый день кто-то проходит этот миф, то есть он продолжает существовать таким образом («*Человеколось*» / *The Mooseman* — Прохождение разработчиками… , 2018)

Благодарности

Мне хотелось бы поблагодарить своего научного руководителя, Константина Алексеевича Очеретяного, за насыщенный философский диалог, поспособствовавший концептуальному обогащению этой статьи.

Людография | Ludography

Blizzard Entertainment. (2004) World of Warcraft. Blizzard Entertainment.

Morteshka Studio. (2017) Человеколось. Sometimes You.

Next Studios. (2018) Nishan Shaman. Tencent Mobile International Limited.

Starbreeze Studios. (2013) Brothers: A Tale of Two Sons. 505 Games.

Upper One Games. (2014) Never Alone. E-Line Media.

Список литературы

Aarseth, E., & Möring, S. (2020). The game itself?: Towards a Hermeneutics of Computer Games. *International Conference on the Foundations of Digital Games*, 1–8. https://doi.org/10.1145/3402942.3402978

Aupilaarjuk, M. T., Nutaraalik, L., Iqallijuq, R., Ujarak, J., Ijituuq, I., & Kupaaq, M. (2001). *Interviewing Inuit Elders.: Vol. 4. Cosmology and Shamanism*. Nunavut Arctic College.

Berlatsky, N. (2019). *Ka Baird's Transcendent Experimentalism*. Bandcamp. https://daily.bandcamp.com/features/ka-baird-respires-interview

Bumochir, D. (2014). Institutionalization of Mongolian shamanism: From primitivism to civilization. *Asian Ethnicity*, 15(4), 473–491. https://doi.org/10.1080/14631369.2014.939331

Chapman, A. (2016). *Digital Games as History*. Routledge. https://doi.org/10.4324/9781315732060

Cleveland, R. (1980). *Unipchaanich Imagluktugmiut: Stories of the Black River People*. National Bilingual Materials Development Center.

Easton, A., & McRae, R. E. (2012). Being with(in) the Geolithic: Internet as Shamanic Tool. In E. Ellsworth & J. Kruse (Eds.), *Making the Geologic Now: Responses to Material Conditions of Contemporary Life* (pp. 111–114). Punctum Books. https://doi.org/10.21983/P3.0014.1.18

Gaertner, D. (2021). "A Game 10,000 Years in the Making." *Anglistica* AION: *An Interdisciplinary Journal*, 25(1), 99–110. https://doi.org/10.6093/2035-8504/9606

Karhulahti, V.-M. (2015). Hermeneutics and Ludocriticism. *Journal of Games Criticism*, 2(1). https://gamescriticism.org/2023/07/24/hermeneutics-and-ludocriticism/

Kłosiński, M. (2022). How to Interpret Digital Games? *Game Studies*, 22(2). http://gamestudies.org/2202/articles/gap_klosinski

LaPensée, E. (2016). Games as Enduring Presence. *Public*, 27(54), 178–186. https://doi.org/10.1386/public.27.54.178_1

LaPensée, E. (2018). Self-Determination in Indigenous Games. In J. Sayers (Ed.), *Routledge Companion to Media Studies and Digital Humanities* (pp. 128–137). Routledge. https://doi.org/10.4324/9781315730479-13

LaPensée, E. A., Laiti, O., & Longboat, M. (2021). Towards Sovereign Games. *Games and Culture*, 17(3), 328–343. https://doi.org/10.1177/15554120211029195

Longboat, M. (2017). Reset and Redefine: Never Alone and the Rise of Indigenous Games. *Transmotion*, 3(1), 179–189.

Longboat, M. (2019). *Terra Nova: Enacting Videogame Development through Indigenous-Led Creation* [Master Dissertation]. Concordia University.

Madsen, D. L. (2017). The Mechanics of Survivance in Indigenously-Directed Video-Games: Invaders and Never Alone. *Transmotion*, 3(2), 79–110. https://doi.org/10.22024/UNIKENT/03/TM.371

Martin, K. (2012). *Stories in Another Skin. Approaches to Inuit Literature*. University of Manitoba Press. https://doi.org/10.1515/9780887554261

Mawani, R. (2009). *Colonial Proximities: Crossracial Encounters and Juridical Truths in British Columbia, 1871-1921*. UBC Press. https://doi.org/10.59962/9780774816359

Merkur, D. (1985). *Becoming Half Hidden: Shamanism and Initiation among the Inuit*. Garland Reference Library of the Humanities.

Munter, K. de, & Note, N. (2009). Cosmopraxis and Contextualising Among the Contemporary Aymara. In *Worldview and Cultures*. Springer Science + Business Media. https://doi.org/10.1007/978-1-4020-5754-0_5

Never Alone: Cultural Insights. (2015). YouTube. https://www.youtube.com/playlist?list=PLWFBtJKdrYA65N5rn-MJqbRtxeFP1Y8Ld

Never Alone: The Art and the People of the Story. (2017). YouTube. https://youtu.be/isnfdkWtHmk?t=2842

Oosten, J., & Laugrand, F. (2009). Representing the "Sea Woman." *Religion and the Arts*, 13(4), 477–495. https://doi.org/10.1163/107992609X12524941450000

Robbert, A., & Mickey, A. (2013). *Cosmopolitics: An Ongoing Question*.

Siḷa Has a Soul (Never Alone Insight Collection). (2015). YouTube. https://youtu.be/uvj80I_oeq4

Богост, Я. (2014). Видеоигры—Это бардак. В *Медиафилософия X. Компьютерные игры: Стратегии исследования* (сс. 292–319). Санкт-Петербургское философское общество.

Ветушинский, А. С., & Галанина, Е. В. (2016). Онтология видеоигр: Объекты, миры и среда. *Философия и культура*, 11, 1511–1516. https://doi.org/10.7256/1999-2793.2016.11.21043

Галанина, Е. В., & Салин, А. С. (2017). Мифическое в виртуальных мирах видеоигр. *Философия и культура*, 9, 76–88. https://doi.org/10.7256/2454-0757.2017.9.24153

Кассирер, Э. (2002). *Философия символических форм: Т. 2: Мифологическое мышление*. Университетская книга.

Кастру, Э. В. д. (2017). *Каннибальские метафизики. Рубежи постструктурной антропологии*. Ад Маргинем Пресс.

Кастру, Э. В. д. (2022). Кто боится онтологического волка? *Логос*, 32(2), 167–192. https://doi.org/10.22394/0869-5377-2022-2-167-191

Кастру, Э. В. д. (2022). О моделях и примерах: Инженеры и бриколеры в антропоцене. *Неприкосновенный запас*, 3, 59–87.

Князева, Е. Н. (2014). *Энактивизм: Новая форма конструктивизма в эпистемологии*. Центр гуманитарных инициатив; Университетская книга.

Леви-Стросс, К. (2008a). *Структурная антропология*. Академический проект.

Леви-Стросс, К. (2008b). *Тотемизм сегодня. Неприрученная мысль*. Академический проект.

Ленкевич, А. С. (2019). На пути к медиаэстезису: Производство присутствия в компьютерных играх. *Международный журнал исследований культуры*, 1, 20–33.

Ло, Д. (2015). *После метода: Беспорядок и социальная наука*. Издательство Института Гайдара.

Лотман, Ю. М. (2000). *Семиосфера: Культура и взрыв, Внутри мыслящих миров*. Искусство-СПб.

Мойжес, Л. В. (2020). Анализ идеологического потенциала видеоигры с точки зрения теории аффордансов Джеймса Гибсона. *Социология власти*, 32(3), 32–52. https://doi.org/10.22394/2074-0492-2020-3-32-52

Нам, Е. В. (2017). *Космология и практика сибирского шаманизма*. Издательство Томского университета.

Новик, Е. С. (1994). *Архаические верования в свете межличностной коммуникации*. Центр типологии и семиотики фольклора РГГУ.

Новик, Е. С. (2019). *Миф и ритуал народов Сибири: Избранные статьи*. РГГУ.

Панов, Е. Н. (2021). *Человек и природа в архаическом коллективном сознании*. Гнозис.

Скэфиш, П., & Кастру, Э. В. д. (2022). Метафизика людей экстрамодерна. О деколонизации мысли. Интервью. *Логос*, 32(2), 65–96. https://doi.org/10.22394/0869-5377-2022-2-65-95

Харауэй, Д. (2020). *Оставаясь со смутой. Заводить сородичей в хтулуцене*. Гиле Пресс.

Человеколось / The Mooseman—Прохождение разработчиками и комментарии. (2018). YouTube. https://youtu.be/AUh-FSvNJCQ

References

Aarseth, E., & Möring, S. (2020). The game itself?: Towards a Hermeneutics of Computer Games. *International Conference on the Foundations of Digital Games*, 1–8. https://doi.org/10.1145/3402942.3402978

Aupilaarjuk, M. T., Nutaraalik, L., Iqallijuq, R., Ujarak, J., Ijituuq, I., & Kupaaq, M. (2001). *Interviewing Inuit Elders.: Vol. 4. Cosmology and Shamanism*. Nunavut Arctic College.

Berlatsky, N. (2019). *Ka Baird's Transcendent Experimentalism*. Bandcamp. https://daily.bandcamp.com/features/ka-baird-respires-interview

Bogost, J. (2014). Videogames-This is a mess. In *Media Philosophy X. Computer Games: Research Strategies* (pp. 292–319). Saint Petersburg Philosophical Society. (In Russian).

Bumochir, D. (2014). Institutionalization of Mongolian shamanism: From primitivism to civilization. *Asian Ethnicity*, 15(4), 473–491. https://doi.org/10.1080/14631369.2014.939331

Cassirer, E. (2002). *Philosophy of Symbolic Forms: Vol. 2: Mythological thinking*. Universitetskaya kniga. (In Russian).

Castro, E. V. de (2022). On models and examples: Engineers and bricoleurs in the Anthropocene. *Neprikosnovenniy zapas*, 3, 59–87. (In Russian).

Castro, E. V. de (2022). Who Is afraid of the Ontological Wolf ? Some Comments on an Ongoing Anthropological Debate. *Logos*, 32(2), 167–192. https://doi.org/10.22394/0869-5377-2022-2-167-191 (In Russian).

Castro, E. V. de. (2017). *Cannibal Metaphysics*. Ad Marginem Press. (In Russian).

Chapman, A. (2016). *Digital Games as History*. Routledge. https://doi.org/10.4324/9781315732060

Cleveland, R. (1980). *Unipchaanich Imagluktugmiut: Stories of the Black River People*. National Bilingual Materials Development Center.

Easton, A., & McRae, R. E. (2012). Being with(in) the Geolithic: Internet as Shamanic Tool. In E. Ellsworth & J. Kruse (Eds.), *Making the Geologic Now: Responses to Material Conditions of Contemporary Life* (pp. 111–114). Punctum Books. https://doi.org/10.21983/P3.0014.1.18

Gaertner, D. (2021). "A Game 10,000 Years in the Making." *Anglistica* AION: *An Interdisciplinary Journal*, 25(1), 99–110. https://doi.org/10.6093/2035-8504/9606

Galanina, E. V., & Salin, A. S. (2017). Mythical in the virtual worlds of videogames. *Philosophy and Culture*, 9, 76–88. https://doi.org/10.7256/2454-0757.2017.9.24153 (In Russian).

Haraway, D. (2020). *Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene*. Gile Press. (In Russian).

Karhulahti, V.-M. (2015). Hermeneutics and Ludocriticism. *Journal of Games Criticism*, 2(1). https://gamescriticism.org/2023/07/24/hermeneutics-and-ludocriticism/

Kłosiński, M. (2022). How to Interpret Digital Games? *Game Studies*, 22(2). http://gamestudies.org/2202/articles/gap_klosinski

Knyazeva, E. N. (2014). *Enactivism: A New Form of Constructivism in Epistemology*. Center for Humanitarian Initiatives; University Book. (In Russian).

LaPensée, E. (2016). Games as Enduring Presence. *Public*, 27(54), 178–186. https://doi.org/10.1386/public.27.54.178_1

LaPensée, E. (2018). Self-Determination in Indigenous Games. In J. Sayers (Ed.), *Routledge Companion to Media Studies and Digital Humanities* (pp. 128–137). Routledge. https://doi.org/10.4324/9781315730479-13

LaPensée, E. A., Laiti, O., & Longboat, M. (2021). Towards Sovereign Games. *Games and Culture*, 17(3), 328–343. https://doi.org/10.1177/15554120211029195

Law, J. (2015). *After Method: Disorder and Social Science.* Gaidar Institute Publishing House. (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).

Lévi-Strauss, K. (2008a). *Structural anthropology*. Akademicheskiy proekt. (In Russian).

Lévi-Strauss, K. (2008b). *Totemism Today. Untamed thought*. Akademicheskiy proekt. (In Russian).

Longboat, M. (2017). Reset and Redefine: Never Alone and the Rise of Indigenous Games. *Transmotion*, 3(1), 179–189.

Longboat, M. (2019). *Terra Nova: Enacting Videogame Development through Indigenous-Led Creation* [Master Dissertation]. Concordia University.

Lotman, Yu. M. (2000). *Semiosphere: Culture and Explosion, Inside Thinking Worlds*. Iskusstvo-SPb. (In Russian).

Madsen, D. L. (2017). The Mechanics of Survivance in Indigenously-Directed Video-Games: Invaders and Never Alone. *Transmotion*, 3(2), 79–110. https://doi.org/10.22024/UNIKENT/03/TM.371

Martin, K. (2012). *Stories in Another Skin. Approaches to Inuit Literature*. University of Manitoba Press. https://doi.org/10.1515/9780887554261

Mawani, R. (2009). *Colonial Proximities: Crossracial Encounters and Juridical Truths in British Columbia, 1871-1921*. UBC Press. https://doi.org/10.59962/9780774816359

Merkur, D. (1985). *Becoming Half Hidden: Shamanism and Initiation among the Inuit*. Garland Reference Library of the Humanities.

Moyzhes, L. V. (2020). An Analysis of the Ideological Potential of Video Games from the Point of View of James Gibson's Theory of Affordances. *Sociology of Power*, 32(3), 32–52. https://doi.org/10.22394/2074-0492-2020-3-32-52 (In Russian).

Munter, K. de, & Note, N. (2009). Cosmopraxis and Contextualising Among the Contemporary Aymara. In *Worldview and Cultures*. Springer Science + Business Media. https://doi.org/10.1007/978-1-4020-5754-0_5

Nam, E. V. (2017). *Cosmology and Practice of Siberian Shamanism*. Tomsk University Publishing House. (In Russian).

Never Alone: Cultural Insights. (2015). YouTube. https://www.youtube.com/playlist?list=PLWFBtJKdrYA65N5rn-MJqbRtxeFP1Y8Ld

Never Alone: The Art and the People of the Story. (2017). YouTube. https://youtu.be/isnfdkWtHmk?t=2842

Novik, E. S. (1994). *Archaic Beliefs in the Light of Interpersonal Communication*. Center for Typology and Semiotics of Folklore, Russian State University of Humanities (RSUH). (In Russian).

Novik, E. S. (2019). *Myth and Ritual of the Peoples of Siberia: Selected Articles*. Russian State University of Humanities (RSUH). (In Russian).

Oosten, J., & Laugrand, F. (2009). Representing the "Sea Woman." *Religion and the Arts*, 13(4), 477–495. https://doi.org/10.1163/107992609X12524941450000

Panov, E. N. (2021). *Man and nature in archaic collective consciousness*. Gnosis. (In Russian).

Robbert, A., & Mickey, A. (2013). *Cosmopolitics: An Ongoing Question*.

Siḷa Has a Soul (Never Alone Insight Collection). (2015). YouTube. https://youtu.be/uvj80I_oeq4

Skafish, P., & Castro, E. V. de. (2022). The Metaphysics of Extra-Moderns: On the Decolonization of Thought. A Conversation. *Logos*, 32(2), 65–96. https://doi.org/10.22394/0869-5377-2022-2-65-95 (In Russian).

The Mooseman - Developer walkthrough and comments. (2018). YouTube. https://youtu.be/AUh-FSvNJCQ (In Russian).

Vetushinskiy, A. S., & Galanina, E. V. (2016). The ontology of video games: objects, worlds, and environment. *Philosophy and Culture*, 11, 1511–1516. https://doi.org/10.7256/1999-2793.2016.11.21043 (In Russian).

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 2 | ISSN: 2658-7734
The Lives of Others | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i2.651

Building Collectives, Worlds, Interfaces: on the Prospects of Political Ecology through the Prism of Bruno Latour's Book "Politics of Nature: How to Bring the Sciences into Democracy"

Regina V. Penner

Yaroslav-the-Wise Novgorod State University; South Ural State University. Veliky Novgorod, Chelyabinsk, Russia. Email: penner.r.v[at]gmail.com ORCID https://orcid.org/0000-0002-3277-7274

Received: 7 March 2025 | Revised: 30 March 2025 | Accepted: 16 April 2025

Abstract

The article offers an interpretation of the key theses of Bruno Latour's book "Politics of Nature: How to Bring the Sciences into Democracy," focusing on their development in the idea of an empathetic interface. The aim of the study is to reveal how Latour's critique of modernity, the idea of hybrid collectivities, and the reconsideration of the role of science, form the basis for understanding interfaces as tools for symmetrical interaction between human and non-human actants. The methodology includes a hermeneutic analysis of Latour's text, a comparison of his ideas with postmodern philosophy (Michel Foucault, Gilles Deleuze and Félix Guattari), as well as drawing on examples from ecosystems (mycorrhizal networks, coral reefs) and digital technologies (algorithms, blockchain). Particular attention is paid to the deconstruction of anthropocentrism and rethinking the agency of non-humans. The key result of the article is the idea of an empathic interface, which emerges as a synthesis of Latour's theses. It presupposes a parity dialogue (the interface becomes a mediator that recognizes the agency of all members of the team, people, technologies, ecosystems); dynamic adaptation (the ability to interpret multi-format signals, from environmental sensor data to animal behavior patterns); political-ecological function (integration of the "voices" of non-humans (forests, rivers, algorithms) into decision-making processes through technologies (sensors, AI, visualization). The findings highlight that the empathic interface is not a technical tool, but a socio-political act redefining interaction in the Anthropocene. It eliminates the hierarchies of modernity, replacing them with hybrid networks, where democracy is impossible without taking into account the interests of all actants.

Keywords

Latour; ANT; Politics of Nature; Social Agents; Non-Human Actants; Nature; Objects; Technology; Empathic Interface

This work is licensed under a Creative Commons "Attribution" 4.0 International License

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 2 | ISSN: 2658-7734
Жизнь других | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i2.651

Построение коллективов, миров, интерфейсов: о перспективах политической экологии сквозь призму книги Бруно Латура «Политики природы. Как привить наукам демократию»

Пеннер Регина Владимировна

Новгородский государственный университет имени Ярослава Мудрого; Южно-Уральский государственный университет (научный исследовательский университет). Великий Новгород, Челябинск, Россия. Email: penner.r.v[at]gmail.com ORCID https://orcid.org/0000-0002-3277-7274

Рукопись получена: 7 марта 2025 | Пересмотрена: 30 марта 2025 | Принята: 16 апреля 2025

Аннотация

Статья предлагает интерпретацию ключевых положений работы Бруно Латура «Политики природы. Как привить наукам демократию», фокусируясь на их развитии в идее эмпативного интерфейса. Цель исследования — раскрыть, как латуровская критика модерна, идея гибридных коллективов и пересмотр роли науки формируют основу для понимания интерфейсов как инструментов симметричного взаимодействия между человеческими и нечеловеческими актантами. Методология включает герменевтический анализ текста Латура, сопоставление его идей с постструктуралистской философией (Мишель Фуко, Жиль Делез и Феликс Гваттари), а также привлечение примеров из экосистем (микоризные сети, коралловые рифы) и цифровых технологий (алгоритмы, блокчейн). Особое внимание уделяется деконструкции антропоцентризма и переосмыслению агентности не-людей. Основной результат статьи — идея эмпативного интерфейса, возникающая как синтез латуровских тезисов. Она предполагает паритетный диалог (интерфейс становится медиатором, признающим агентность всех участников коллектива, людей, технологий, экосистем); динамическую адаптацию (способность интерпретировать разноформатные сигналы, от данных экодатчиков до паттернов поведения животных); политико-экологическую функцию (интеграция «голосов» не-людей (лесов, рек, алгоритмов) в процессы принятия решений через технологии (сенсоры, ИИ, визуализацию). Выводы подчеркивают, что эмпативный интерфейс не технический инструмент, а социально-политический акт, переопределяющий взаимодействие в антропоцене. Он устраняет иерархии модерна, заменяя их гибридными сетями, где демократия невозможна без учета интересов всех актантов.

Ключевые слова

Латур; АСТ; политики природы; социальные агенты; актанты-нечеловеки; природа; объекты; техника; эмпативный интерфейс

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons “Attribution” («Атрибуция») 4.0 Всемирная

В отношении вещей мы всегда проявляем вежливость!
(Латур, 2025a, с. 269)

Латур «по-русски»

В начале 2025 года издательство Ad Marginem уже успело порадовать всех пропонентов «не-человеков» переизданием книги Бруно Латура «Политики природы. Как привить наукам демократию» (Латур, 2025a). Первое издание на русском языке вышло в 2018 году (Латур, 2018b), а оригинальная работа, — «Politiques de la nature. Comment faire entrer les sciences en démocratie» — в свою очередь, еще в 1999 году (Latour, 1999). Более того, в феврале Ad Marginem обещал выложить на полках уже вторую за год работу французского теоретика, «Фабрики права» (Латур, 2025b); в феврале свое обещание издательство не сдержало, но уже к Международному женскому дню «Фабрики права» тоже заняли свое место в книжных.

Две книги в самом начале года одного философа / социолога / представителя акторно-сетевой теории (АСТ), на первый взгляд, кажется много. Тем не менее Латур неплохо известен русскоязычному читателю, что демонстрирует количество переводов его книг: «Нового Времени не было» (Латур, 2018a), «Наука в действии» (Латур, 2013), «Пересборка социального» (Латур, 2014), «Пастер: Война и мир микробов» (Латур, 2015), «Где приземлиться? Опыт политической ориентации» (Латур, 2019). До 2025 года право публиковать «защитника» дверных ручек и микроскопов передавали друг другу «Издательство Европейского университета в Санкт-Петербурге» и «Издательский дом Высшей школы экономики». Перечислить же переводы статей Латура, вышедшие на страницах только одного журнала «Логос», почти невозможно; в 2023 году он появился сразу в трех номерах (Centre national de la recherche scientifique (CNRS) et al., 2023) (Latour, 2023a) (Latour, 2023b). И этим жестом журнал будто отдал дань памяти одному из своих любимых авторов, которому в 2017 году даже посвятил целый номер, хоть и с отрицательной приставкой (Institute of Philosophy, Russian Academy of Science et al., 2017).

В этом нет парадокса; такой объем «бумажного» Латура на русском объясняется широтой и прикладным характером его идей, которые не остались привязанными к моменту их публикации. Так, Евгений Блинов наделил теоретика АСТ титулом Doctor lentus как того, кто не ищет легких объяснений и, вероятно, поэтому нащупывает вневременные формулы (Латур, 2025a, p. 284). Отсюда обращение к теме интерфейса без единого упоминания интерфейса в «Политиках природы».

Поиск интерфейса у постструктуралистов

Латур — верный последователь французского постструктурализма, высветляющего идею интерфейса как минимум в двух не совпадающих дискурсах.

В фукианской логике интерфейс можно рассматривать как механизм, посредством которого власть знания организует не только взаимодействие между субъектами, но и способы их субъективации (см., например, (Фуко, 2025)). Он структурирует поле возможных действий, очерчивая границы видимого и невидимого, доступного и недоступного, разрешенного и запрещенного. Отсюда интерфейс — это инструмент дисциплинарного контроля: он направляет пользователя, предвосхищает его жесты, конструирует поведенческие схемы. В этом смысле он напоминает архитектуру паноптикона, но в цифровой форме; предлагая иллюзию свободы выбора, он в то же время фиксирует траектории движения, насаждает оптимизированные пути взаимодействия.

В делезо-гваттарианской логике, в свою очередь, интерфейс можно интерпретировать как зону трансгрессии и сопротивления. Пользователь, взаимодействуя с ним, не только подчиняется заложенной логике, но и может пытаться ее обойти, взламывать, переопределять границы возможного. В этом смысле интерфейс есть поле борьбы за интерпретацию и переопределение вариантов цифрового опыта.

Интерфейс можно сопоставить с ризомой, разветвленной сетью коннекций, где нет единого центра власти, но есть множащиеся точки сопряжения различных потоков (данных, эмоций, идентичностей). Он действует как поверхность для расслоения, на которой пересекаются человек, алгоритм, машинное обучение, биополитика.

В постмодернистском дискурсе нет концепта, но есть идея интерфейса, которая указывает, во-первых, на организацию взаимодействия, во-вторых, на создание пользовательской реальности. В этой смысловой рамке интерфейс не столько репрезентирует, сколько порождает мир, — через фильтрацию данных, алгоритмические предпочтения, модальность пользовательского опыта. В определенном смысле это и есть пространство симуляции, по Жану Бодрийяру, будто растворяющее бытие в интерфейсных слоях и медиальных отражениях.

Латурианские интерфейсы

В дискурсе Латура тоже нет концепта интерфейса, но идея о нем указывает на своеобразные диалоги человеческих и нечеловеческих агентов, когда ветер задает океану форму волн, а моряку — характер/направление движения, когда корни деревьев заключают альянсы с грибами в обмен на сахар. Латур именует подобные альянсы гибридными медиаторами, живыми узлами, где алгоритмы, экосистемы и социальные ритуалы сплетаются в клубки агентности. В «Пересборке социального» как мануале АСТ он зафиксировал, что подобные альянсы реализуются в связях активных «проводников» с пассивными «посредниками»; каждый из актантов в таком альянсе способен

перейти из одной роли в другую, и каждый такой переход будет сопровождаться написанием нового сценария социального.

Возьмем, к примеру, микоризные сети, подземный «интернет» леса, где грибы становятся протоколами передачи данных между дубами и червями, где углерод обменивается на фосфор в режиме реального времени. Или тектонические разломы как своеобразные геологические чаты, в которых литосферные плиты спорят о границах, а их «сообщения» вызывают землетрясения и порождают горы. Даже клеточная мембрана — это биохимический проводник, который фильтрует молекулы и расшифровывает химические послания, превращая их в команды для ДНК.

В пространстве цифрового интерфейсы тоже создают сети, но уже в логике антропоцена. К примеру, лента TikTok — это симбиоз нейронов и алгоритмов, в котором дофамин пользователя «договаривается» с рекомендательной системой о правилах игры. Однако природа напоминает нам, что ее интерфейсы древнее. Природные интерфейсы не подчиняются внешним социальным иерархиям. Они равные участники сборки мира, в котором бактерии в почве имеют такой же вес в углеродном цикле, как и блокчейн-протоколы.

Такое понимание интерфейсов стирает грань между «естественным» и «искусственным». ИИ-алгоритмы в этой логике суть гибриды математики, человеческих предубеждений и энергетических сетей. Отсюда фукианский контроль становится все более иллюзорным; иными словами, именно актанты договариваются о том, что считать реальностью.

«Политики природы»: медиаторская функция интерфейса

В «Политиках природы» Латур красной нитью проводит тезис о постепенном построении общего мира, которое предполагает переустройство коллектива. В начале работы цель исследования и искомый результат он формулирует так, «чтобы преодолевать дихотомии между человеком и природой, субъектом и объектом <…> стоило бы <…> замедлить движение» (Латур, 2025а, с. 10). Это замедление реализуется вместе с пересмотром концепции коллективов, в которых наука, политика и общество неразрывно переплетены, а процессы знания не принадлежат исключительно ученым, но вовлекают широкий круг актантов. На смену традиционному «двухпалатному коллективу», противопоставляющему ассамблеи людей и вещей, Латур предлагает автономный самоорганизующийся коллектив, не зависящий от помощи извне, включающий непосредственно социальный коллектив и новые нечеловеческие существа.

В своей сути этот новый коллектив выступает переосмыслением современной демократии, куда вместе с людьми вовлечены нечеловеческие актанты, природа, технологии, экосистемы, климатические процессы. Латур утверждает, что «коллектив — это плавильный котел, в нем смешива-

ются не природные объекты и субъекты права, а определенные в соответствии с перечнями действий актанты…» (Латур, 2025а, с. 111). В этом котле преодолевается классическое деление на «общество» и «природу», унаследованное нами от эпохи Просвещения. Потому французский мыслитель предлагает создать гибридный коллектив, где актанты включены в формирование политических решений.

Латур утверждает, что проект модерна провалился, т.к. разделил мир на две сферы: природу как пассивный объект, изучаемый наукой, и общество, субъект политики, принимающий решения. Это разделение привело к неспособности политики адекватно реагировать на вызовы, связанные с климатом, технологиями и биоразнообразием, и обернулось «разорительным антропоморфизмом» (Латур, 2025а, с. 86). С целью его преодоления Латур устраивает «поиск новой ассамблеи, отвечающей требованию совместного принятия решений» (Латур, 2025а, с. 86).

Но с кем и как строить новый общий мир? Здесь Латур указывает на упомянутый выше коллектив, что включает в сеть людей, животных, растения, технологии, стихии и других актантов. Идея сети знаменует переход от двухпалатного парламента, пытавшегося выступить мостом между политическими элитами и простым народом, к «парламенту вещей», т.е. метафоры для нового политического пространства, где все актанты (прежде всего, нечеловеческие) могут быть представлены через медиаторы (интерфейсы, технологии, научные инструменты). К примеру, реки или леса получают «голос» через экологические датчики, судебные иски в их защиту или климатические модели.

Помимо прочего, «Политики природы» предлагают включении науки в политический процесс. Латур не следует за идеалистической концепцией науки как нейтрального поиска объективной истины. Научные факты (например, данные о глобальном потеплении) конструируются через взаимодействие приборов, ученых, институтов и природы. Отсюда наука должна стать частью действующего демократического процесса, в пределах которого ее выводы могут быть оспорены, дополнены и переведены в политические решения.

Интерфейсы (технологии, документы, алгоритмы) встраиваются в дискурс Латура как переводчики, превращающие «голоса» нечеловеческих актантов в политические аргументы. К примеру, карты экологических рисков визуализируют конфликты между корпорациями и местными сообществами, а геномное редактирование (CRISPR) ставит вопрос о том, кто решает, какие формы жизни допустимы. Поэтому социальные актанты-нечеловеки приносят с собой не отдельные политики; они изменяют правила самой политической игры, которая, согласно Латуру, аппроксимирует конфликт между наукой, религией, политикой и правом дипломатией, утверждает поиск компромиссов между разными «режимами существования». Результатом

становится построение «общего мира, который мы все разделяем,.. что состоит из первичных качеств,.. генов и нейронов, белков и гормонов… и вторичных качеств… — формы, в которой первичные становятся доступны сознанию (вкус, цвет, запах)» (Латур, 2025а, с. 60).

«Политики природы» — это провокационный манифест, призывающий к демократизации науки и экологизации политики. Латур показывает, что будущее человечества зависит от способности создать общий мир, где люди, технологии и природа вступают в «диалог». Отчасти качество этого диалога будет зависеть от понятности интерфейсов, используемых актантами.

Хотя Латур прямо не пишет об «интерфейсе», его концепция медиаторов, перевода и демократизации науки требует интерфейсов как пространств согласования знаний, интересов и действий. В рамках АСТ интерфейс представлен как активный медиатор, участвующий в формировании связей между человеческими и нечеловеческими актантами в гибридных сетях. Интерфейсы обеспечивают доступ к данным, их интерпретацию и коллективное обсуждение. В этом смысле интерфейсы оказываются инструментами политического конструирования реальности.

Наиболее ярко медиальная оболочка интерфейса обозначена Латуром не столько в «Политиках», а в книге «Наука в действии». Здесь он показывает, как научные инструменты (интерфейс природы для ученых) одновременно фиксируют данные и создают научные факты. Графики, таблицы и лабораторные крысы становятся медиаторами, без которых искомая истина остается закрытой.

Интерфейс для Латура есть точка сборки гибридных сетей, где материальное и символическое, человеческое и нечеловеческое сплетаются в единый процесс. Интерфейс динамичен, и его роль — преобразовывать и усложнять реальность. В таком ракурсе он оборачивается ключевым элементом в понимании контемпоральных социотехнических систем: от цифровых платформ до экологических кризисов. Интерфейсы становятся местами, где конструируется сама возможность «общего мира», в котором демократия включает не только депутатов и избирателей, но и реки, алгоритмы, бактерии и ледники.

Ad Marginem с критикой антропоцентризма

За последние пять лет издательство Ad Marginem выпустило несколько книг, тематически перекликающихся с идеями Латура из «Политик природы». Эти работы затрагивают вопросы постгуманизма, экологической философии, взаимодействия науки и общества, критики антропоцентризма и гибридности социотехнических систем. Вот некоторые из них.

«Стать экологичным» Тимоти Мортона (Мортон, 2019). Это второе издание известной работы объектно-ориентированного философа, где тот, как и Латур, проводит ревизию дихотомии «человек» — «природа». Мортон развивает идеи «гибридных сетей», констатирующих неделимость природы и общества.

Посредством концепций темной экологии и гиперобъектов Мортон критикует антропоцентризм, утверждающий экологию без природы. Отсюда предложение пересмотреть политику, включив в нее нечеловеческие сущности.

«Путь через лес. О грибах и скорби» Лонг Литт Вун (Вун, 2021). Малайзийская антрополог Лонг Литт Вун, живущая в Норвегии, через свои лесные прогулки и увлечение грибами исследует сложные взаимоотношения человека с природой, задаваясь вопросами о симбиозе царства грибов и людей. Ее книга, наполненная сочными описаниями леса, стала мостом между цивилизацией и дикой природой, предлагая читателю задуматься о месте человека в этом «хрупком равновесии» между ними. Член Норвежской микологической ассоциации, Лонг мастерски соединяет научный интерес с философскими поисками, продемонстрировав то, как грибы могут стать проводником в мир, где природа и культура переплетаются в единый узор жизни.

«Инсектопедия» Хью Раффлза (Раффлз, 2019). Эта книга — уникальное исследование сложных связей между человеком и насекомыми. Она раскрывает роль насекомых в нашей истории, культуре, науке и повседневной жизни через серию энциклопедических эссе, выстроенных в алфавитном порядке. Насекомые, древние и загадочные, сопровождают нас везде: они делят с нами дом, еду и даже сон; но, несмотря на это, остаются для человека почти невидимыми, а их влияние на его жизнь недооцененным. Поэтому американский антрополог предлагает читателю погрузиться в мир, где насекомые становятся зеркалом человеческих желаний, страстей и воображения, а их взаимодействие с нами — ключом к пониманию границ между природой и культурой.

В постгуманистической призме интерфейс — это материализованная идеология, где каждая кнопка, алгоритм и пиксель несут след социальных договоренностей, властных структур и коллективных мечтаний. Книги издательства Ad Marginem сквозь призму новых антропологий указывают на новые, «природные» или «живые», горизонты в понимании интерфейса. К примеру, в «Стать экологичным» Мортон словно обращается к интерфейсам посредством идеи «странных объектов», которые разрушают классические границы между субъектом и объектом.

Сквозь критическую оптику антропоцена интерфейс может быть представлен в трех ипостасях: как политический инструмент для сборки гибридных коллективов; эпистемологический медиатор, конструирующий реальность через науку и технологии; этическое поле, где сталкиваются интересы людей, не-людей и систем власти. В такой оптике интерфейсы все чаще легализуются как активные участники преобразования мира. Они раскрывают, как дихотомии модерна (природа/культура, объект/субъект) уступают место гибридным сетям, где демократия невозможна без учета «голосов» не-человеков.

Вместо заключения: размышления об эмпативном интерфейсе

Латур, Мортон и Раффлз, каждый в своей манере, в соответствии с требованиями своих академических дискурсов предлагают пересмотр базовых установок в реализации антропологических исследований. Классическая антропология четко разделяла культуры на варварские и цивилизационные. В этой логике Бронислав Малиновский, Франц Боас или Клод Леви-Стросс могли заходить в изучаемые племена со встроенными в мышление установками европейских белых мужчин, будто возвышающих их над аборигенами. Вместе с собой они уже несли некоторый образ цивилизации и уходили из племен с соответственно сконструированным образом варварства / дикости / культурной наивности или технологической несостоятельности. Идея переустройства коллектива, по Латуру, в свою очередь, предполагает отказ от предзаданной иерархии как установки мышления. В этом с ней консонирует идея эмпативного интерфейса.

Эмпативный интерфейс становится инструментом, обеспечивающим равноправный диалог между всеми участниками коллектива. Его суть — в преодолении антропоцентризма через симметричное признание агентности каждого включенного актанта. Это требует не только технической способности «слышать» нечеловеческие сообщения, — например, декодировать данные экодатчиков, паттерны износа материалов или энергетические потребности инфраструктуры, — но и концептуальной открытости к их включению в процесс принятия решений. Такой интерфейс действует как динамический медиатор: он адаптируется под меняющиеся условия, интерпретирует разноформатные сигналы (от эмоций людей и/или животных до колебаний климата) и ищет компромиссы, балансируя интересы всех сторон. Латур, выступая за «демократизацию онтологии», видел в подобных практиках шаг к «парламенту вещей», где не-люди обретают политический голос через сенсоры, символы или алгоритмы. Примеры уже существуют: платформы, которые согласуют вырубку леса не только с экономикой, но и с «требованиями» биоразнообразия; продукты, «сообщающие» о своем экоследе, предваряя их переработку; ИИ-арбитры, разрешающие конфликты, например между фермерами и экосистемами. В этом смысле эмпативный интерфейс не просто инструмент дизайна, а политико-экологический акт, переопределяющий взаимодействие как форму коллективного выживания. Он учит людей видеть в нелюдях партнеров, а не ресурсы и встраивает их «голоса» в ткань повседневных решений: от урбанистики до потребления. В эпоху климатических коллапсов такая пересборка коммуникации становится условием для создания устойчивых гибридных систем, где выживание зависит от способности услышать даже тех, кто не говорит на человеческом языке; включить некогда исключенные существа в политические коммуникации.

Список литературы

Latour, B. (1999). *Politiques de la nature. Comment faire entrer les sciences en démocratie [The politics of nature. How to bring science into democracy]*. Éd. La Découverte. (In French).

Вун, Л. Л. (2021). *Путь через лес. О грибах и скорби*. Ad Marginem.

Латур, Б. (2013). *Наука в действии: Следуя за учеными и инженерами внутри общества*. Издательство Европейского университета в Санкт-Петербурге.

Латур, Б. (2014). *Пересборка социального: Введение в акторно-сетевую теорию*. Издательский дом ВШЭ.

Латур, Б. (2015). *Пастер: Война и мир микробов*. Издательство Европейского университета в Санкт-Петербурге.

Латур, Б. (2018a). *Нового Времени не было. Эссе по симметричной антропологии*. Издательство Европейского университета в Санкт-Петербурге.

Латур, Б. (2018b). *Политики природы. Как привить наукам демократию*. Ad Marginem.

Латур, Б. (2019). *Где приземлиться? Опыт политической ориентации*. Издательство Европейского университета в Санкт-Петербурге.

Латур, Б. (2023a). «Не произноси имени Божьего всуе»—Нечто вроде проповеди о затруднениях религиозной речи. *Логос*, 33(6), 143–185. https://doi.org/10.17323/0869-5377-2023-6-143-185

Латур, Б. (2023b). Почему критика выдохлась? От фактов к вопросам, вызывающим озабоченность. *Логос*, 33(5), 29–61. https://doi.org/10.17323/0869-5377-2023-5-29-61

Латур, Б. (2025a). *Политики природы. Как привить наукам демократию*. Ad Marginem.

Латур, Б. (2025b). *Фабрика права. Этнография Государственного совета Лабораторная жизнь права*. Ad Marginem.

Мортон, Т. (2019). *Стать экологичным*. Ad Marginem.

Новембер, В., Камахо-Зюнер, Э., & Латур, Б. (2023). Вступая на территорию риска: Пространство в эпоху цифровой навигации. *Логос*, 33(1), 61–95. https://doi.org/10.17323/0869-5377-2023-1-61-95

Писарев, А., Астахов, С., & Гавриленко, С. (2017). Акторно-сетевая теория: Незавершенная сборка. *Логос*, 27(1), 1–34. https://doi.org/10.22394/0869-5377-2017-1-1-34

Раффлз, Х. (2019). *Инсектопедия*. Ad Marginem.

Фуко, М. (2025). *Надзирать и наказывать. Рождение тюрьмы*. Ad Marginem.

References

Foucault, M. (2025). *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*. Ad Marginem. (In Russian).

Latour, B. (1999). *Politiques de la nature. Comment faire entrer les sciences en démocratie [The politics of nature. How to bring science into democracy]*. Éd. La Découverte. (In French).

Latour, B. (2013). *Science in Action: Following scientists and engineers within society*. Publishing house of the European University in St. Petersburg. (In Russian).

Latour, B. (2014). *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network Theory*. Higher School of Economics Publishing House. (In Russian).

Latour, B. (2015). *Pasteur: The war and the world of germs.* Publishing house of the European University in St. Petersburg. (In Russian).

Latour, B. (2018a). *There was no New Age. Symmetrical Anthropology Essay*. Publishing house of the European University in St. Petersburg. (In Russian).

Latour, B. (2018b). *Nature's politicians. How to instill democracy in the sciences*. Ad Marginem. (In Russian).

Latour, B. (2019). *Where to land? The experience of political orientation*. Publishing house of the European University in St. Petersburg. (In Russian).

Latour, B. (2023a). "Thou Shalt Not Take the Lord's Name in Vain:" Being a Sort of Sermon on the Hesitations of Religious Speech. *Logos*, 33(6), 143–185. https://doi.org/10.17323/0869-5377-2023-6-143-185 (In Russian).

Latour, B. (2023b). Why Critique Run Out of Steam? From Matters of Fact to Matters of Concern. *Logos*, 33(5), 29–61. https://doi.org/10.17323/0869-5377-2023-5-29-61 (In Russian).

Latour, B. (2025a). *Nature's politicians. How to instill democracy in the sciences*. Ad Marginem. (In Russian).

Latour, B. (2025b). *Фабрика права. Этнография Государственного совета Лабораторная жизнь права*. Ad Marginem. (In Russian).

Morton, T. (2019). *Being Ecological*. Ad Marginem. (In Russian).

November, V., Camacho-Hübner, E., & Latour, B. (2023). Entering a Risky Territory: Space in the Age of Digital Navigation. *Logos*, 33(1), 61–95. https://doi.org/10.17323/0869-5377-2023-1-61-95

Pisarev, A., Astakhov, S., & Gavrilenko, S. (2017). Actor-Network Theory: An Unfinished Assemblage. *Logos*, 27(1), 1–34. https://doi.org/10.22394/0869-5377-2017-1-1-34 (In Russian).

Raffles, H. (2019). *Insectopedia*. Ad Marginem. (In Russian).

Woon, L. L. (2021). *A path through the forest. On mushrooms and grief*. Ad Marginem. (In Russian).

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 2 | ISSN: 2658-7734
Интерфейсы в культуре | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i2.652

Interface as Inverted Divination: The Modes of Yijing, L. Tolstoy and J. Cage

Konstantin V. Azarov

Saint-Petersburg State University of Veterinary Medicine. Saint Petersburg, Russia.
Email: konstantin.v.azarov[at]gmail.com ORCID https://orcid.org/0000-0002-2029-9930

Received: 15 March 2025 | Revised: 2 April 2025 | Accepted: 18 April 2025

Abstract

An interface is like a crossroad in a person's thinking, it's cross-section at the point where a certain level of tension accumulates. Such crossroads are usually perfectly realized by the subject, and it is precisely this kind of situation that leads people to divination and various fortune-telling practices. This article examines the analogy of divination and interface, seeking to clarify the essence of these two phenomena through their comparison. We use the modes of interaction with divination as they exist in the reception of the Yijing in Europe, from Leibniz with his binary code that was fundamental to the creation of the digital interface, to the playful, artistic adaptation of the Yijing by J. Cage, and the deconstruction of mantics in the ethicist-religious project by L. Tolstoy in his late period. The purpose of this study is to demonstrate the logic of inverting the interface in relation to divination and vice versa. This allows us to rethink many cultural categories, since mantics is the basis of archaic thinking, and therefore the current foundation of modern human consciousness. It also provides tools for an in-depth cultural analysis of interfaces, as well as the laws of their adequate implementation. Interfaces are often thought of as being unaffected by cultural differences, as if existing independently of the words on screen, which are located as explanations on, and of, the elements of the interface. But this is just another Eurocentric illusion, which can also be exposed by linking the interface to deep civilizational differences, in particular, through a comparison with divination. This article is intended for media analysts, specialists in cultural studies, sinologists, techno-archaeologists and specialists interested in the personalities involved in this analysis.

Keywords

Mantics; Game Interfaces; Creative Interfaces; Civilizational Differences; Definition of Interface; Thinking Techniques; John Cage; Leo Tolstoy; Leibniz; Laozi

This work is licensed under a Creative Commons "Attribution" 4.0 International License

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 2 | ISSN: 2658-7734
Interfaces in the Culture | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i2.652

Интерфейс как вывернутая дивинация: модусы «И цзин», Л. Толстого и Дж. Кейджа

Азаров Константин Валерьевич

Санкт-Петербургский государственный университет ветеринарной медицины. Санкт-Петербург, Россия. Email: konstantin.v.azarov[at]gmail.com ORCID https://orcid.org/0000-0002-2029-9930

Рукопись получена: 15 марта 2025 | Пересмотрена: 2 апреля 2025 | Принята: 18 апреля 2025

Аннотация

Интерфейс подобен развилке в процессе мышления, его продольному срезу там, где набирается определенный уровень напряжения. Такие развилки обычно прекрасно осознаются субъектом, и именно такого рода ситуации предполагали обращение к дивинации, различным гадательным практикам. Статья рассматривает аналогизм дивинации и интерфейса, стремясь просветлить сущность двух этих явлений через их сравнение. В качестве примера выступают модусы взаимодействия с дивинацией, как их преподносит рецепция «И цзин» в Европе: от Лейбница с его фундаментальным для интерфейса бинарным кодом до деконструкции мантики в этико-религиозном проекте позднего Л. Толстого и художественной игроизации «И цзин» Дж. Кейджем. Цель исследования — продемонстрировать инверсивность интерфейса по отношению к дивинации и дивинации к интерфейсу. Это, с одной стороны, позволяет переосмыслить многие культурные категории, поскольку мантика — это основа архаического мышления, а значит и актуальный фундамент современного человеческого сознания. С другой же стороны, здесь предоставляются инструменты для углубленного культурного анализа интерфейсов, а также законов их адекватного воплощения. Интерфейс зачастую мыслится вне культурного поля, словно изолированным от знаков языка, которые располагаются пояснениями на элементах интерфейса. Но это всего лишь еще одна европоцентричная иллюзия, разоблачить которую также можно, привязав интерфейс к глубинным цивилизационным отличиям, в частности через сравнение с дивинацией. Статья рассчитана на медиааналитиков, культурологов, китаистов, техно-археологов и специалистов, интересующихся затронутыми здесь персоналиями.

Ключевые слова

мантика; игровые интерфейсы; творческие интерфейсы; цивилизационные отличия; определение интерфейса; техники мышления; Джон Кейдж; Лев Толстой; Лейбниц; Лао-цзы

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons “Attribution” («Атрибуция») 4.0 Всемирная

Введение

Определение интерфейса — чрезвычайно сложная задача. Он может быть и синонимом слова «медиа» как такового, это случай т.н. Канадской школы (М. Маклюэн). Интерфейс может быть определен и более строго, как его обозначают в т.ч. в ГОСТ-е: «3.1.25 интерфейс (interface): Общая граница между двумя функциональными объектами, требования к которой определяются стандартом». Не менее сложной задачей является и попытка определения самого мышления, способа как можно мыслить мышление. Между двумя этими явлениями прослеживается определенная связь. Интерфейс подобен развилке в процессе мышления, его продольному срезу, но не любому, а такому, где набирается определенный уровень напряжения. Такие развилки обычно прекрасно осознаются субъектом, и именно такого рода ситуации в архаических, традиционных и постмодернистских обществах предполагали обращение к дивинации, различным гадательным практикам. Ю. Щуцкий (1993) и А. Парибок (2022), используя подход Смирнова (2001), провели аналогию между самим способом мышления и «И цзин». Там, где в Европе осуществлялась процедура классификации явлений, наиболее явно выраженное в древе Порфирия, в Китае акцент был сделан на ситуациях, отраженных типологически в гексаграммах книги перемен. Возможно мышление каждой цивилизации отражалось в ее гадательных (возможно, также в более поздний период и в игровых) практиках. «И цзин» — это или очень хорошо сохранившийся ментальный портрет его эпохи, или уникальный случай кристаллизации дивинационного мышления в конкретный текст. Кроме того, «И цзин» уникальна в своем обращении по ту сторону значения, в этом тексте знак практически происходит из незнака, истекает из природы: черты триграмм, учитывая наиболее распространенную форму китайского гадания через интерпретацию трещин на подогретых на огне костях (兆, чжао — трещина на такой кости или просто «знамение») (Цю, 1988, с. 41), это разломы фрагментов жертвенного тела, которые затем все сложнее и сложнее концептуализируются китайской культурой. Прерывистые черты означали «нет», сплошные — «да», а в утроении они уже давали триграммы «И цзина», сначала на мифологическом, потом на поэтико-мантическом, а затем и на философском уровне. Прорастание знака из знамения (Лебедева, 2024, с. 592), а далее философии из мантического текста — это также еще одна уникальная черта «И цзин». В сунскую эпоху на заре первого тысячелетия нашей эры, осуществляя масштабный проект конфуцианской реформации, Чжу Си и другие интеллектуалы обратились к «И цзин» и легендарной связи Конфуция и «Книги перемен» для предания панэтической официальной философии поднебесной империи космологических черт.

В отличие от интерфейса, дивинация, или гадательные практики, не представляют собой отдельной сложной проблемы. Определение дивинации

в ее телеологии — это действие, призванное через шанс, через что-то само по себе трудно предсказуемое, предсказать будущее. Дивинация старше игры, и игра — во многом побочный продукт дивинационных практик, во всяком случае в том смысле, в каком мы говорим, например, о «видео(»-«)играх». Речь не об играх, в которые играют котята, а об играх, в которые играют все и всегда. Резонность проблемы связи «игровых интерфейсов и дивинации» состоит в вопросе возникновения игрового интерфейса, системы, задействующей человека и определенный инструментальный аппарат. В случае видеоигр этот аппарат в основном представлен вычислительной машиной того или иного рода[1]. Иными словами, деривативен ли видеоигровой интерфейс так же, как азартный бросок игральных костей потомственен ритуально-гадательному жребию. Давайте попытаемся таким образом если не решить вопрос онтологии интерфейса, то, может быть, обогатить наше его понимание через возможную генетику явления, рассмотренного здесь на примере серии связанных схожими условиями метацивилизационного диалога примеров.

Китайская традиция безусловно выступает наиболее привлекательным направлением работы, так как дивинация в ней играла более глубокую роль чем где бы то ни было еще (Р. Вильхельм прекрасно описывает данную ситуацию). В центре же китайской дивинационной практики располагается текст «И цзин», или «Канон перемен», оказавший в том числе влияние на становление современного бинарного кода через математические достижения Г. Лейбница. Игровая рецепция «И цзин» началась на художественном уровне через обращение к «Канону» авангардного композитора Дж. Кейджа, который читал трактат в английской версии перевода того же Р. Вильхельма, чьего «Чжуан-цзы» читал и М. Хайдеггер. Толстой представляет собой уникальный пример западного мыслителя и писателя, глубоко погруженного в культурный диалог Европы и Китая, который, однако, не только прямо не отсылал к «Книге перемен», но и был строгим критиком дивинации и современных ему салонных традиций спиритизма. Толстой демонстрирует деконструкцию дивинационного интерфейса, за которой следует и творческое саморазвоплощение гениального писателя.

Культурный аналогизм интерфейса и дивинации

Итак, «И цзин», чем он похож на интерфейс? Если набрать в поиске слово «интерфейс» и изучить содержимое картинок этого запроса в Google, Yandex и Bing, то результатом будут в преимуществе снимки «рабочих столов»

1 Собственно, по этой причине сотрудники Лаборатории исследований компьютерных игр (ЛИКИ) в качестве основного используют термин «компьютерная игра». Любая современная игровая платформа (будь то персональный компьютер, лэптоп, смартфон или принтер, на котором запускают *Doom*, предполагает вычислимость игрового события, основной медиум здесь — «компьютер», т.е. вычислитель, поэтому в разряд компьютерные игр попадают и невизуальные игры, например игры, предназначенные для незрячих пользователей. См.: подробнее: Медиафилософия XII. Игра или реальность? (2016). — *Прим. ред.*

различных, иногда вымышленных или сгенерированных нейронными сетями, операционных систем или же изображение людей, манипулирующих символами («иконками»). Этот последний жанр кажется наиболее иллюстративным: Витгенштейн бы сказал, что интерфейс — это когда кто-то манипулирует знаками, обозначающими что-то другое. Он делает это ради заработка денег или для собственного удовольствия, последнее условие может выступать основной отличительной чертой видеоигрового интерфейса. Основу «И Цзина» как раз и составляют «иконки» триграмм, за которыми прячутся базовые элементы жизненного мира: от полноты активного принципа ян (три неразрывные черты «Цянь» ☰) к полноте его противоположности инь (три прерывающиеся черты «Кун» ☷).

Пользователь интерфейса взаимодействует с «иконками», обозначающими что-то реальное или условное. Триграммы «И цзин» похожи на эти «иконки», фактически «Цянь» — это современный символ всплывающего меню.

Если бы это была видеоигра, игрок взаимодействовал бы с триграммами, однако в дивинации происходит обратное. Выпавшая триграмма, как и упавшая на кельтский крест карта таро, предлагает гадателю возможный мир, развернутый с точки зрения того или иного символа. Таким образом, дивинация может быть переосмыслена как интерфейс для трансценденции, где уже человек — это «компьютер»[1], а средства дивинации — это системы ввода «данных» (ме, тяньчжи, благодать) в человека, еще не ставшего пользователем. Если эта гипотеза верна, то интерфейс глубоко укоренен в сакральном. Православный иконостас и буддийская мандала выступают аналогом гексаграммы «цзянь» ☰ как альтернативные способы компановки интерфейса. С другой стороны, логика обратной перспективы, медитация и молитва раскрываются как аналоги загрузки состояний системы. Фразеология русского языка, вводящая в интерфейс «иконки», подтверждает такое прочтение. Если минарет в фольклорном сознании — это реверсия колодца (Михайлов, 1954, с. 344), а башни Винкеля — это вывернутые бомбоубежища, то и такого рода реверсия дивинационного интерфейса в пользовательский безусловно возможна. Чтобы проверить теоретический постулат взаимосвязи дивинации и интерфейса, будет использован ряд сюжетов, когда «И цзин» успешно прорастала в европейскую культуру.

«И цзин» как памятник китайской цивилизации и Европа

Рассмотрим в более развернутом виде, что именно представляет собой «И цзин» как памятник китайской культуры. Это основополагающий текст данной традиции, стоящий как во главе «Тринадцатиканония», так и во главе

1 Примечательно, что термин «computer» изначально был связан с человеком, так называли профессиональных вычислителей. До широкого распространения вычислительной техники расчетами в научных лабораториях и институтах, например связанных с астрономией, занимались преимущественно женщины. — *Прим. ред.*

другого критически важного объединения китайских текстов, «Пятиканония». Идеи заложенные в «И цзин» проявляются уже в начале второй исторической династии Китая — Чжоу, где-то в районе XI–X вв. до н. э. Однако в качестве текста они были оформлены несколько позднее, вероятно, около середины 1 тыс. до н. э., во время так называемого «Осевого времени», точнее, между VIII и VII в. до н. э., если следовать датировке у Щуцкого (1993, с. 210). Интересно, что сам Вильхельм предлагал видеть переход от чисто мантического текста к философскому согласно традиционным представлениям китайцев, то есть благодаря вану Вэнь в XI в. до н. э. (I Ging: Das Buch der Wandlungen… , 1924, S. vii). Современное исследование «Канона» Дж. Адлера также относит сами гексаграммы к XI или даже XII в. до н. э., а комментарии — к периоду с IX по III вв. до н. э. (Adler, 2022, p. 3). Помимо самого мантического текста, «И цзин» включает и комментарии, так называемые «Десять крыльев», они традиционно приписывались Конфуцию. Однако современные исследования показали, что данные работы создавались разными авторами примерно в V–III вв. до н. э. уже после смерти Конфуция, а на раннем этапе, вероятно, без прямой связи с конфуцианской традицией. Важным нюансом является и факт, что «Книгу перемен» не сжигали при уничтожении конфуцианских книг в 213 г. до н. э. (Щуцкий, с. 222), что одновременно делает данный памятник особенно ценным ввиду его аутентичности, но и отделяет его от изначальной конфуцианской традиции, в контексте которой «И цзин» традиционно осмыслялся китайскими интеллектуалами почти всю историю данной цивилизации.

Традиционная легенда описывает обретение, а не создание триграмм Фу Си. Однажды первый император сидел на берегу Желтой реки и мимо него прошло фантастическое существо, полудракон-полулошадь. Следы этого существа поразили Фу Си, так как это и были триграммы «Книги перемен»: ☰ Цянь — творчество, крепость, небо, отец; ☷ Кунь — исполнение, самоотдача, земля, мать; ☳ Чжень — возбуждение, подвижность, гром, первый сын; ☵ Кань — погружение, опасность, вода, второй сын; ☶ Гэнь — пребывание, незыблемость, гора, третий сын; ☴ Сюнь — уточнение, проникновенность, ветер (дерево), первая дочь; ☲ Ли — сцепление, ясность, огонь, вторая дочь; ☱ Дуй — разрешение, радостность, водоем, третья дочь. Сыновья обозначают движение (начинающееся в опасности и завершающееся), дочери — аналогичные состояния сознания: от пробуждающегося к умиротворенному (I Ging: Das Buch der Wandlungen… , 1924, S. v).

Впервые, кажется, Макклатчи предполагал фаллический культ в «И цзин» (Щуцкий, с. 95), позиция с которой спорил еще Вильхельм, а в дальнейшем и сам Щуцкий. Нужно отметить, что фаллический и вагинальный символизм «Книги перемен» обсуждается и поныне, к примеру у С. Айхнер (Eichner) (2022, p. 142). Действительно, непрерывная черта мужского начала «ян» словно отсылает к фигуре фаллоса, но в то же время необходимо сдержанно подходить к подобным коннотациям. В контексте рассмотрения «И цзин» и творческого

интерфейса в межкультурном пространстве данная проблема не должна привлекать к себе слишком большое внимание. С другой стороны, учитывая характер архаических культов, предположение Макклатчи и Айхнер может иметь вес, в отличие от далеко идущих требований первого, ищущего данный культ в классический период китайской истории. Это подобно утверждению о фаллическом культе в России пушкинского времени на основании фалличности некоторых кириллических знаков. Хотя безусловно, менее требовательный и амбициозный психоаналитический подход Айхнер может претендовать на известную продуктивность.

Уникальность китайской культуры такова, что даже в таком традиционно самоцентричном регионе, как Европа, периодически случались веяния моды на Китай. Как раз в условиях одного из таких периодов Лейбниц столкнулся с «И цзин». Хотя это безусловно раннее событие в становлении западной ицзинистики, ему предшествовал долгий и трудный поиск друг друга Европой и Китаем (см.: Щуцкий, с. 91). Кроме того, случай знакомства Лейбница и «Книги перемен» связывает «И цзин» и цифровую эпоху вообще, ведь немецкий математик ассоциировал двоичный код с китайским текстом исходя из прерывистых и сплошных линий гексаграмм. Двоичное прочтение «И цзин» упирается в ряд теоретическим трудностей, вплоть до отрицания верности видения Лейбница, исходившего из нетипичного порядка гексаграмм, предложенного относительно поздно Шао Юном (Swetz, 2003, p. 287–288; также см.: Ryan, 1996), а не являющегося наиболее традиционным их расположением. Кроме того, Лейбниц читал гексаграммы западным глазом, мускулатура которого привычна к движениям слева направо и сверху вниз. Гексаграммы же прочитываются обратным образом. Их первая черта всегда внизу. Но это едва ли разъединяет «И цзин» и двоичный код, ведь система счисления остается собой, неважно, считаем мы от «0» или от бесконечности к «0». Лейбниц был неединственным европейским ученым, соединившим «И цзин» и математику. Так, несколько позже Иоганн Томас Хаупт полагал, что «Книга перемен» — это «кубокуб» («Cubocubus», или «Zensicubus»), удивительный артефакт, чудом сохранившийся от счисления, изобретенного Фу Си (Щуцкий, с. 92).

«И цзин» как творческий интерфейс

Вильгельм вполне в духе настоящего исследования описывал производящую, как бы творческую или матричную роль «И цзин» в китайской культуре. Щуцкий полагал, Вильгельм не был одинок в использовании данного текста для интерпретации культурной истории Китая, тут он имеет предшественника уже в лице Кумадзавы Бандзана, японского конфуцианца XVII в. (Щуцкий, с. 105). Нечто подобное видит в «И цзине» и такой средневековый китайский мыслитель, как Чэн И-чуань, наравне с Чжу Си дающим одно из наиболее влиятельных прочтений «Книги перемен» (Щуцкий, с. 120–121). Чэн И-чуань призывал увидеть закономерности «И цзин» так же и в артефактах культуры,

как и в фактах природы. Для Щуцкого такой подход фундаментально неверен, хотя он и признает, что в некоторых фрагментах «И цзин» действительно прослеживается глубокая культурологическая проблематика, но скорее в форме истории культуры (Щуцкий, с. 192). Для дальнейшего анализа будет очень важно отметить, что именно вильгельмовская интерпретация «И цзина» и культурологических потенций этой книги попадут в дальнейшем в руки Джона Кейджа вместе с введением К. Г. Юнга (C. G. Jung, 1967). Само рождение сети как инструмента ловли представлялось в Китае результатом созерцания триграмм: «[Фу Си] соизволил обучить [людей] взять нечто вроде волокон пеньки и, сделав нити и веревки, связать из них сети и в горах, и в полях ловить ими птиц и зверей, а в реках и морях — рыб. Это он соизволил сделать по образу гексаграммы “Ли” [䷝]. “Ли” — прикреплять. “Ли” — око (очко, игра слов: глаз-очко. — Ю.Щ.), и сила его — удерживать. Это имеет значение того, что два очка сети, заходя одно в другое, задерживают предмет на данном месте» (Щуцкий, с. 105). Удивительно, насколько эффективен и нагляден язык, построенный на таком аскетичном визуализирующем принципе, как двоичный код, Ли преподносит нам концепцию огороженного, но вакантного топоса, ☲. Одновременно данный знак осетевления уже как бы предполагает иллюзорную, симуляционную природу медиареальности намного более поздней, чем что-либо лежащее в потенциальном горизонте мыслимо возможного для Осевого времени, когда «Книга перемен» была создана.

Обращение к Джону Кейджу раскрывает здесь художественно-игровой потенциал «И цзин». Наконец, модус Толстого представляет собой уникальный пример западного мыслителя и писателя, глубоко погруженного в культурный диалог Европы, Китая и России. Толстой, однако, не только прямо не отсылал к «Книге перемен», но и был строгим критиком дивинации и современных ему салонных традиций спиритизма (Толстой, 1936в; Azarov, 2023). Подход Толстого, с одной стороны, сверхрационализирующий. Так, в «Кратком переводе Евангелия» Толстой (1957) переворачивает библейский логос, делая из него не мистическое слово, но разум. Именно бессмертием разума бессмертен человек по толстовской версии христианства, а любовь — лишь сила ограничить себя, чтобы избежать смертности человеческой индивидуальности, убрав все кроме разума. В то же время Толстой — за упрощение, за паскалевский s’abatir, за уход от избытка разума, за то, что Лао-цзы в редактированном Толстым переводе обозначал максимой «необходимо быть более простым и менее способным, и бесстрастным» (в оригинале «見素抱樸，少私寡欲», иногда смысл всего отрывка заключается в идиоматическом «抱樸» «баопу» — «быть простым») (Лаоси, 1894, с. 26). Этот подход, диалектически и ограничивающий, и космологизирующий разум, демонстрирует через свою деконструкцию «И цзин» в контексте китайской культуры, что именно упускается, если нет «Книги перемен». Толстой ограничивал разум разумом, «И цзин» предлагает ограничить разум случаем. Сложно сказать, какой из этих

двух вариантов более продуктивен. Скорее всего, внеположность ограничения «И цзин» дает больший простор творческому началу и может претендовать на статус более взвешенного метода. В то же время в русской культуре традиционно «клин клином вышибают». Но «вышибают» ли разум разумом? Можно ли доверить разуму эту функцию, ведь точно так же, как невозможно доказать необходимость разумности, если в таковой сомневаются (Аристотель предлагал относиться к оппонентам такого типа, как к детям), из лабиринта чистого разума нет выхода, он прекрасно систематизирует сам себя, бесконечно продлевая собственные границы. «И цзин» противопоставляет рациональному и активному началу ян пассивное и податливое инь, слепую, все держащую в себе и на себе землю — лучезарному управляющему миром небу. Толстой словно хочет, как в плед, завернуться в это небо, называемое им на немецкий манер «духом», не признавая ни в себе, ни во вселенной непреодолимой, но изменчивой тьмы, низа, телесности, несмотря на биографически подтвержденные личные отклонения от такой высокой планки. Творческий кризис позднего Толстого в какой-то мере параллелен кризису Китая эпохи Сун, когда «Книга перемен» обретает философский статус. Творческая продуктивность Кейджа и углубляющееся самотравмирование позднего Толстого, практически переставшего в конце жизни писать художественную прозу, взаимно дополняя друг друга, демонстрируют творческий потенциал ицзинистики.

Характерно, что «И цзин» оказывался инструментально вовлечен в творчество Кейджа, служа стохастическим элементом в создании недетерминированных произведений, таких как Williams Mix (Austin, 2001). Важно отметить, что этот подход к творчеству не только не встречается у Л. Толстого, но и вступает в категорическое противоречие с толстовским установлением связи искусства и внутреннего мира художника, а также с креативной психологией как ее описывает поздний Толстой. Для Толстого уже с «Что такое искусство?» (Толстой, 1951) творчество должно быть подчинено некому принципу, который был не слишком удачно назван «религиозным сознанием» (Толстой, 1951, см. также анализ в Jahn, 1975). Толстовское отношение с религией в целом чрезвычайно усложнено и уже было рассмотрено в ином месте. Главное иметь в виду, что определение религиозности у Толстого кардинально отличалось от общепринятого. Так, в своем «Евангелии» Толстой меняет традиционный перевод «логоса» (как в основополагающем «слово было Бог») на «разум». «Логос-слово» и «Логос-разум» — это два отличных значения данного парадигматического греческого понятия. Толстой превращает свое божество в разум, а дух — в эмоциональное подчинение устройству мира, как оно представляется в рационалистической философии, понятой в основном по линии Шопенгауэра, а в более поздний период — все более и более под влиянием Канта. «Религиозное сознание», которое контролирует правильное искусство, по Толстому, таким образом, не является столь приземленным, как это часто

преподносится на основании одного лишь текста «Что такое искусство?». В этой работе Толстой подчиняет искусство не столько религии, сколько закону морального прогресса, о котором пишет там же и который подчиняет себе его понятие религиозности. Таким образом, художник Толстого — это не мистик, это моралист-математик, интегрирующий весь благой опыт своей культуры и желающий заражать им окружающих. Он и ученый, так как должен узнать данный опыт, и проповедник, вернее популяризатор науки, так как должен упростить и через свое творчество распространить тот или иной культурный идеал. Аудитория искусства тоже оказывается сдвоенной — с одной стороны, Толстой свято верит, что человек труда всегда морален, таким образом мир продолжает двигаться в правильную сторону, с другой стороны, этот человек морален не просто так. В этом ему помогает инстинктивный выбор правильного искусства, которое он ищет. Этическая утопия, по Толстому, должна вот-вот раскрыться через слепой инстинктивный поиск друг друга, который ведут так определенный зритель и так определенный творец, каждый из них предзадан логикой «Логоса-разума», преподнося пример классического подчинения систематическому частного. По сути, здесь мы имеем то, что кантоведы называют «Systemzwang», подчинение системе или принуждение к системе. Таким образом, Толстой остается модернистом и представителем классической парадигмы европейской культуры в той же мере, в какой он выступает радикальным интеркультурным новатором и коммуникантом, вступавшим благодаря возможностям глобальной информационной сети телеграфных кабелей (отдельно надо отметить поражающую воображение трансатлантическую телеграфную линию) в переписку с корреспондентами по всему миру. Спор Бора и Эйнштейна, играет ли Бог в кости, мог бы получить эстетический аналог, если бы судьба позволила прямо поговорить Толстому и Кейджу.

При этом Толстой и Кейдж держат ряд ключевых общих черт, позволяющих еще глубже указать на роль восточного влияния на западную парадигму творчества. Буддийский и йогический аскетизм были близки и Толстому, и Кейджу (Jaeger, 2013). Монах-поэт, монах, уделяющий внимание не только чистоте сознания, но и красоте мира, взятого в его пронзительной неповторимой конечности в каждую отдельную секунду, это важный дальневосточный идеал, нашедший наиболее ясную артикуляцию в традиции Чань-буддизма, более известного в японском прочтении как «Дзен» (Protass, 2021). Но это сочетание творческого, природного и самодисциплинирующего начал присутствует в Китае и до прихода туда буддизма, прочитывается в эстетическом культе каллиграфии и каллиграфов, а в какой-то мере и в самом принципе китайского письма и грамматики китайского языка. Слово в Китае не подчиняется парадигмам, как это свойственно флективным языкам, оно неотрывно от своего более широкого контекста. Знак происходит неразрывно из мантики, от естественного процесса нагревания гадательных панцирей и костей

черепах, попыток разобраться в структуре естественных узоров. Сочетание творческой интерпретации, случая и гибкости, необремененной внеположной контексту и ситуации принципам, скажем, того рода, какой представляется мораль в классической европейской парадигме, все это давало, например, возможность появления идеала «Дикой карты» в раннем даосизме, как недавно окрестили этот морально-поэтический тип в западной китаистике (см.: Б. Зипорин (B. Ziporyn) (2015), Х.-Г. Мёллер (H.-G. Moeller), и П. Д'Амброзио (P. D'Ambrosio) (D'Ambrosio & Moeller, 2017)). Подлинный даос, как и «дикая карта» в покере, принимает тот образ, который требует контекст ситуации, а не следует тому, что требует внешний ситуации принцип, категорический императив или церковное кредо. Здесь Толстой оказывается привержен своей цивилизационной, или вернее метацивилизационной, парадигме. В том числе и в подчинении искусства этике, отражающей принцип эманации грамматики в каждом предложении индоевропейских языков.

Кейдж идет дальше. Он готов дать природе шанс и не воспринимает природу как конструкт чистого разума. Более того, для Кейджа природа и должна дать основополагающие творческо-игровые принципы работы художника. Кейдж постулирует идеал искусства как «имитации природы в ее модусе действия» («imitation of nature in her mode of operation») (Цит. по: Jensen, 2009, p. 97). Русский «режим работы» тут был бы более точным переводом Кейджа, не менее Толстого верного идее самоупрощения (s'abatir) Паскаля в своем письме. Однако важно обращение к этому слову: «mode» отсылает к латинскому «модус», отсюда «модальность», «модификация» — изменение, выраженное в нюансировке данного, а не в подчинении выше- и внеположенному принципу предзаданного эмпирического материала. Интерфейс «И цзин» предлагает ситуационность и случайность в сочетаниях, сложность которых доведена до примерного соответствия окружающего нас мира. 64 гексаграммы дают вариативность уже достаточную для универсальности, но не универсальной грамматики всех смыслов, как его глубоко по-европейски мыслил Лейбниц, а в отличном ключе. Даже в ранний период, когда «И цзин» была гадательной и только гадательной книгой, надо отметить, что, по Шуйскому, данный период закончился совсем недавно, в переосмыслении «И цзин» интеллектуальной революцией династии Сун, «Книгу перемен» не использовали в гадании так же, как это происходит в Европе. Европейская мантика обнаруживает трансцендентные истины судьбы, нарезанные Норнами или выторгованным у беса ангелом хранителем. «И цзин» же в классическом Китае — это гадание не о будущем, а о настоящем, выпавшая триграмма описывает здесь и сейчас гадателя, хотя его настоящее может быть взято в большем или меньшем масштабе, что уже в переводе начинает напоминать логику западных гадательных практик. Говоря о позднем моменте перехода «И цзин» в состояние философской доктрины, надо отметить намного более раннюю датировку этого перехода у Вильгельма, для кото-

рого еще чжоуский Вэнь-ван превращает оракул (das Orakelbuch) в книгу мудрости (das Weisheitsbuch) (I Ging: Das Buch der Wandlungen, 1924, p. iv–vi).

Важно, что 64 триграммы описывают это «здесь и сейчас» достаточно разнообразно, становясь универсальным интерфейсом повседневности. Многогранник с 64 вершинами уже кажется кругом. Естественно, нумерология здесь случайна, гексаграмм могло быть 50–70 штук, хотя, возможно, их число, как и число знаков, необходимых, например, слоговому алфавиту, способному передавать человеческую речь, подчинено некоторым внутренним закономерностям, которые не относятся к настоящему анализу и упираются в глубинную феноменологию жизненного мира человека. Эта феноменология и оказывается в центре кейджевского метода.

И важно отметить, что Кейджа часто не совсем верно считают визуальным художником, композитором и поэтом, этаким слугой трех господ. Но здесь как раз и важна «модальность» мышления творчества, о которой заявлял и сам экспериментатор. Визуальное искусство, поэзия и музыка — это не различные принципы, которым Кейдж последовательно внимал в своем творчестве, это именно модусы, которые он, подобно даосской «дикой карте», занимал в зависимости от ситуации. Грубо говоря, «дикая карта» может быть равна 1, если другие карты дают 20, а игра — отечественный вариант «Блэк Джека», или 5, если другие карты дают 16. Кейдж же может стать визуальным художником, если, например, он пресыщен аудиально или израсходовал свой творческий ресурс в этом измерении своей единой, как природа, личности. Толстой здесь оказывается фундаментально обделенным этим очень важным креативным и терапевтическим потенциалом восточной культуры. Во многом в этом виноват просвещенческий пафос и отрицание Толстым многих практик исходя из несоответствия этих практик определенным моральным принципам. Ницше назвал бы такой подход вершиной мастерства грузчика-верблюда. Толстой в этом плане, несмотря на глубокий интерес к Лао-цзы, остается фундаментально «индо-европейским» мыслителем, верным скорее грамматике греческой и буддийской философий, чем столь внимательно прочитанному им «Дао де цзин». Эта лишенность творческого интерфейса, его подмена интерфейсом моральным замечается в Толстом уже и в таком раннем тексте, как «Почему люди опьяняются» (1936б). Простая идея интоксикационной манипуляции сознанием ясно осознается Толстым, однако порождаемый таким образом текст оказывается нечистым, требующим евгенической стерилизации. Так, курение для Толстого виновато в плохом стиле кантовских критик. Согласно удаленному в конечной редакции черновику, если бы Кант не курил, то немецкий философ не заглушил бы совесть и не смог бы оставить текст в том нечитаемом для рабочего народа виде, в котором мы сейчас располагаем им (Толстой, 1936а, с. 547). Удивительно, насколько чистым дан тут конфликт творческого и морального интерфейса, голос совести выступает чуть ли не категорическим императивом «не твори».

Джон Кейдж же фундаментально свободен от такого диктата: и принятие «И цзина» им, и отрицание гадательных практик вообще и «Книги перемен» в частности Толстым выступает тут не случайным фактором. Радикальная логика запрета, не чувствительная к нюансам ситуации и даже базовым антропологическим константам, свойственна европейскому мышлению. Оно ответственно за некоторые сверхуспехи, но и за проблемы данной метацивилизации. Важно при этом, что и Толстой, и Кейдж занимают аскетическую позицию. Им важны определенные ограничения, отсутствие которых привело бы к невозможности культурного воздействия. Однако подход Толстого интегрален, он, напоминая и амбиции инженеров фирмы Apple оставить только кнопку «home», сливает все позиции интерфейса в один-единственный знак истины, подобный индийскому слогу «Ом», в сворачивание древа категорий Порфирия назад к первоначальному зерну, в то время как Кейдж модален, его недискретность в самоманипуляциях выступает положительным воздействием книги перемен.

Выводы

Концепция интерфейса оказывается чрезвычайно плодотворной в контексте анализа мантических практик. Парибок (2022) и Щуцкий (1993), изучая техники мышления, указывают на безусловно очень интересную и продуктивную цель для компаративной философии и культурологии. Один из возможных сюжетов здесь — в целом связь интерфейса, мантики и мышления. Европейские проникающие, вскрывающие и даже анатомирующие мантики в каком-то роде совпадают с западным подходом в построении интерфейсов — более линеарным и древоподобным. В то же время, как это демонстрируют классические JRPG-игры как наиболее ранние и отрефлексированные проявления цивилизации Дальнего Востока в глобальной медиаэкологии, меню этого региона будут чаще организованы не в виде древ, а например, в виде круга или крестообразно. Отчасти это результат преобладания консолей и устройств ввода типа геймпада, и таково традиционное объяснение такого рода отличий. Однако аналитик медиакультуры может задаться вопросом об истоках этих предпочтений. Почему устройства, предполагающие более контекстно-зависимые, растворяющие знак в фоне интерфейсы, оказываются более популярны именно на Дальнем Востоке? Почему сглаживающие и усредняющие знак и фон телеэкраны 1990-х гг. были более востребованы для развлечений в Японии, чем уже тогда более контрастные, но еще не плоские мониторы? Это может служить косвенным признаком связи интерфейса, дивинации и основополагающих интеллектуальных принципов различных традиций.

Кроме того, дивинация была показана как реверсирующий интерфейс, как будто бы предназначенный для трансценденции, где уже человек — это «компьютер», а средства дивинации — это системы ввода «данных».

Кибертеология может увидеть тут ход для собственного доказательства бытия Божия. Различные внеположные естественному порядку вещей сущности, такие как трансцендентное «ме» в месопотамской традиции или благодать в христианстве, но и имманентные силы, архаикославянское благословение предков из подпола или китайское «тяньчжи», словно вводятся дивинацией в человека. Интерфейс, как и игра, глубоко укоренен в сакральном, отражает такие явления, как иконостас и мандалу, выступает развернутым инвариантом гексаграммы «цзянь» ☰. Тогда медитацию и молитву легко представить как аналоги загрузки состояний системы.

Благодарности

Данная статья очень обязана организаторам и участникам конференции «(Х)онтология интерфейса: криптосущности в опыте цифровой повседневности», прошедшей 6–8 сентября 2024 года в г. Санкт-Петербург, где было представлено и в последующей дискуссии отточено идейное ядро представленного здесь аргумента.

Список литературы

Adler, J. A. (2022). *The Yijing: A Guide*. Oxford University Press.

Azarov, K. V. (2023). Buddhist inclusivism in Tolstoyan reception. *Konfliktologia*, 18(3), 83–101.

D'Ambrosio, P. J., & Moeller, H. G. (2017). *Genuine Pretending: On the Philosophy of the Zhuangzi*. Columbia University Press.

I Ging: Das Buch der Wandlungen [I Ching: The Book of Changes] (R. Wilhelm, Trans.). (1924). Eugen Diederichs Verlag. (In German).

Jaeger, P. (2013). *John Cage and Buddhist Ecopoetics: New directions in religion and literature*. Bloomsbury.

Jahn, G. R. (1975). The Aesthetic Theory of Leo Tolstoy's What Is Art? *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 34(1), 59–65. https://doi.org/10.2307/428645

Jensen, M. G. (2009). John Cage, Chance Operations, and the Chaos Game: Cage and the "I Ching." *The Musical Times*, 150(1907), 97–102.

Jung, C. G. (1967). Foreword. In R. Wilhelm & C. F. Baynes (Eds.), *The I Ching, or, Book of Changes* (pp. 33–62). Princeton University Press.

Protass, J. (2021). *The Poetry Demon Song monks on verse and the way*. University of Hawai'i Press. https://doi.org/10.2307/j.ctv1985wqz

Ryan, J. A. (1996). Leibniz' Binary System and Shao Yong's "Yijing." *Philosophy East and West*, 46(1), 59-90. https://doi.org/10.2307/1399337

Swetz, F. J. (2003). Leibniz, the *Yijing* , and the Religious Conversion of the Chinese. *Mathematics Magazine*, 76(4), 276–291. https://doi.org/10.1080/0025570X.2003.11953194

Williams, A. L. (2001). *[re]Mix[er]: An Interactive I Ching Composing Program*. International Computer Music Conference Proceedings. https://quod.lib.umich.edu/cgi/p/pod/dod-idx/williams-remixer-an-interactive-i-ching-composing-program.pdf?c=icmc;idno=bbp2372.2001.020;format=pdf

Ziporyn, B. (2015). *Zhuangzi as Philosopher*. Hackett Publishing Company. https://www.hackettpublishing.com/zhuangziphil

Лаоси. (1894). *Тао Те Кинг* (Л. Н. Толстой, Ред.; Д. П. Конисси, Пер.). Кушнерев.

Лебедева, Д. С. (2024). Действие закона семиотического ослабления в иероглифической и гадательной системах Древнего Китая. *СибСкрипт*, *26*(4), 587–596. https://doi.org/10.21603/sibscript-2024-26-4-587-596

Михайлов, Н. (1954). *Над картой Родины. 1917–1954*. Молодая гвардия.

Парибок, А. В. (2022). Ведущие философские традиции Евразии: Лингвокультуральный подход. В *Осознать смысл, осмыслить сознание: Манифест другой философии* (сс. 195–265). ИФ РАН.

References

Adler, J. A. (2022). *The Yijing: A Guide*. Oxford University Press.

Azarov, K. V. (2023). Buddhist inclusivism in Tolstoyan reception. *Konfliktologia*, 18(3), 83–101.

D'Ambrosio, P. J., & Moeller, H. G. (2017). *Genuine Pretending: On the Philosophy of the Zhuangzi*. Columbia University Press.

I Ging: Das Buch der Wandlungen [I Ching: The Book of Changes] (R. Wilhelm, Trans.). (1924). Eugen Diederichs Verlag. (In German).

Jaeger, P. (2013). *John Cage and Buddhist Ecopoetics: New directions in religion and literature*. Bloomsbury.

Jahn, G. R. (1975). The Aesthetic Theory of Leo Tolstoy's What Is Art? *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 34(1), 59–65. https://doi.org/10.2307/428645

Jensen, M. G. (2009). John Cage, Chance Operations, and the Chaos Game: Cage and the "I Ching." *The Musical Times*, 150(1907), 97–102.

Jung, C. G. (1967). Foreword. In R. Wilhelm & C. F. Baynes (Eds.), *The I Ching, or, Book of Changes* (pp. 33–62). Princeton University Press.

Laosi. (1894). *Tao Te King* (L. N. Tolstoy, Ed.; D. P. Konissi, Trans.). Kushnerev.

Lebedeva, D. S. (2024). Semiotic Weakening Law in Ancient Chinese Writing System and Divinations. *SibScript*, 26(4), 587–596. https://doi.org/10.21603/sibscript-2024-26-4-587-596

Mikhailov, N. (1954). *Above the map of the Motherland. 1917-1954.* Molodaya Gvardiya.

Paribok, A. V. (2022). Leading Philosophical Traditions of Eurasia: A Linguocultural Approach. In *Realizing Meaning, Making Sense of Consciousness: A Manifesto for a Different Philosophy* (pp. 195-265). Institute of Philosophy of the Russian Academy of Sciences.

Protass, J. (2021). *The Poetry Demon Song monks on verse and the way*. University of Hawai'i Press. https://doi.org/10.2307/j.ctv1985wqz

Ryan, J. A. (1996). Leibniz' Binary System and Shao Yong's "Yijing." *Philosophy East and West*, 46(1), 59–90. https://doi.org/10.2307/1399337

Swetz, F. J. (2003). Leibniz, the *Yijing* , and the Religious Conversion of the Chinese. *Mathematics Magazine*, 76(4), 276–291. https://doi.org/10.1080/0025570X.2003.11953194

Williams, A. L. (2001). *[re]Mix[er]: An Interactive I Ching Composing Program*. International Computer Music Conference Proceedings. https://quod.lib.umich.edu/cgi/p/pod/dod-idx/williams-remixer-an-interactive-i-ching-composing-program.pdf?c=icmc;idno=bbp2372.2001.020;format=pdf

Ziporyn, B. (2015). *Zhuangzi as Philosopher*. Hackett Publishing Company. https://www.hackettpublishing.com/zhuangziphil

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 2 | ISSN: 2658-7734
Интерфейсы в культуре | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i2.653

Architecture as Interface: Connection, Disruption, Breakdown

Liubov I. Iakovleva

ITMO University. Saint Petersburg, Russia. Email: jakovleva.ljubov[at]yandex.ru
ORCID https://orcid.org/0000-0002-2440-2923

Received: 1 March 2025 | Revised: 10 April 2025 | Accepted: 20 April 2025

Abstract

The article analyzes architecture as a special interface, presenting the concept of interface through the functions of linking and separating. These functions manifest themselves in various types of architectural space organization: firstly, as intermediary connecting residents with their culture and living space, and secondly, in the image of a smart home connecting the body, imagination, and technologies of the house into a single, continuous network. The article offers a critique of the logic of the interface, which assumes transparency and the effect of direct access to the image of a controlled and perfect life. To conduct a critical analysis, the problem of breakdown is introduced as a necessary condition for the existence of technologies and the material environment of human habitation. Based on the research of N. Thrift, the concepts of uninhabited space by G. Agamben and C. Boano, the processes of rupture and destruction of the material, and the ways of interaction of residents of crisis areas with their homes are analyzed as an alternative to the invisible interface of the smart home. Confrontation with biopolitical control mechanisms is a condition for a critical attitude to the treatment of the living space of the house. Alongside crisis housing forms, Diller and Scofidio's project is considered to further critique smart home architecture as an invisible interface closely linked to the power of visuality in a given space.

In the conclusion of the article, an inference is made about the role and function of architectural interfaces in organizing life and the possible strategies for critiquing the space of interfaces.

Keywords

Interface; Architecture; Linking; Separating; Immediacy; Transparency; Smart Home; Breakdown; Body; Uninhabited

This work is licensed under a Creative Commons "Attribution" 4.0 International License

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 2 | ISSN: 2658-7734
Interfaces in the Culture | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i2.653

Архитектура как интерфейс: связь, разрыв, поломка

Яковлева Любовь Юрьевна

Национальный исследовательский университет ИТМО. Санкт-Петербург, Россия.
Email: jakovleva.ljubov[at]yandex.ru ORCID https://orcid.org/0000-0002-2440-2923

Рукопись получена: 1 марта 2025 | Пересмотрена: 10 апреля 2025 | Принята: 20 апреля 2025

Аннотация

Статья посвящена анализу архитектуры как особого интерфейса. Понятие интерфейса представлено через функции связывания и разделения. Связывание и разделение проявляют себя в различных типах организации архитектурного пространства: во-первых, архитектура выступает в качестве посредника, связывающего жителей с их культурой и жилым пространством, во-вторых, они проявляют себя в образе умного дома, связывающего тело, воображение и технологии в единую, беспрерывную сеть. Целью исследования является критика логики интерфейса, предполагающую прозрачность и эффект непосредственного доступа к образу управляемой и совершенной жизни. Для проведения критического анализа вводится проблематика поломки как необходимого условия существования технологий и материальной среды обитания человека. На основе исследований Н. Трифта, понятий необитаемого пространства Дж. Агамбена и К. Боано анализируются процессы разрыва и разрушения материального, способы взаимодействия жителей кризисных территорий с их домами как альтернатива незримому интерфейсу умного дома. Противостояние биополитическим механизмам управления выступает условием для критического отношения к обращению с жизненным пространством дома. Наряду с кризисными формами жилья рассматривается проект Диллер и Скофидио для дальнейшей критики архитектуры умного дома как незримого интерфейса, тесно связанного с властью визуальности в данном пространстве. В заключении статьи делается вывод о роли, функции архитектурных интерфейсов в организации жизни и возможных стратегиях критики пространства интерфейсов.

Ключевые слова

интерфейс; архитектура; связь; разрыв; непосредственность; прозрачность; умный дом; поломка; тело; необитаемое

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons “Attribution” («Атрибуция») 4.0 Всемирная

Введение

Представление об архитектуре как об особом интерфейсе присутствует во многих трудах медиатеоретиков, архитекторов, урбанистов, прямо или косвенно обращающихся к сущности интерфейса в связи с тесным переплетением городского, архитектурного пространства и технологий (Baltazar, 2017; Friedberg, 2006; Hookway, 2014; Kazys, 2008; McCullough, 2005; Алиев, 2024a; Алиев, 2024b; Пучков, 2011). В предлагаемом исследовании мы обратимся к архитектуре как игровому интерфейсу и как прозрачному посреднику в технологиях умного дома. Данный ракурс позволит выявить важнейшие функции архитектурного пространства, а именно: связи и разрывы. Внешнее и внутреннее, единый план и открытая структура, реальное и воображаемое, я и другой находятся в различных отношениях связи и разрыва, которые раскрываются благодаря осмыслению роли интерфейса в организации пространства. Однако не только структурные элементы жизненного пространства представляют теоретический интерес, но и онтологические вопросы, связанные с проблемой жизни в современном городе и цифровом пространстве умного дома. Каким образом мы представляем себе жизнь в умном доме, лишенном помех, разрывов и поломок? Не является ли это представление областью воображаемой жизни, вписанной в прозрачность архитектурного интерфейса и делающего ставку на скорость и эффективность взаимодействия между нашим телом и окружающей средой? Опираясь на исследования Н. Трифта, Дж. Агамбена, К. Боано, мы представим возможные способы критики жизни как связного целого и выявим различные стратегии рефлексии поломок, уязвимости тела и жизненного пространства как необходимых условий понимания открытого пространства жизни человека.

Связывать/разделять

Приведем цитату медиатеоретика А.Р. Гэллоуэя, описывающего архитектурную метафору, присутствующую в понимании интерфейсов:

> Окна, двери, ворота аэропортов и другие пороги — это те прозрачные устройства, которые достигают тем больше, чем меньше они делают: за каждый момент виртуозного погружения и связности, за каждый момент объемной доставки, непрозрачности порог становится на одну ступень невидимее, на одну ступень неработоспособнее (Galloway, 2008).

Под неработоспособностью Гэллоуэй понимает такой тип функционирования интерфейса, который создает эффект «неработы», то есть процесса, полностью лишенного помех, поломок, сбоев. В то время как наше представление о работе какого-либо механизма с неизбежностью предполагает возможность его поломки или недостаточной эффективности, интерфейсы

стремятся к откладыванию поломки, к ее сглаживанию, в пределе — к абсолютно гладкой поверхности. Вместе с тем Гэллоуэй отмечает парадоксальность данной цели:

> ...однако само это достижение подрывает конечную цель: чем более интуитивным становится устройство, тем больше оно рискует вообще выпасть из медиа, стать таким же натурализированным, как воздух, или таким же обычным, как грязь. Таким образом, успех — это в лучшем случае самообман, а в худшем — самоуничтожение. Нужно усердно работать, чтобы отбросить сияние неработы (2008).

Несмотря на то что в дальнейшем Гэллоуэй критикует рассмотрение интерфейса как окна и обращается к другому пониманию данного феномена, мы проследим различные проявления эффекта «прозрачности» интерфейсов как такое сообщение, которое «прочитывается» при их использовании, как постоянно диктуемую нам логику взгляда и тела при любом обращении с теми или иными устройствами. Таким образом, мы не перестаем подмечать «сияние неработы», которая представляет собой утопию непосредственности — словно интерфейс, переставая быть посредником, срастается с «естественной» средой.

Подобная утопия связана с особым типом отношений в пространстве, которые можно выделить в качестве базовых отношений и функций как самого интерфейса, так и архитектуры как особой технологии по оформлению пространства: функций разъединения и связывания. Так, медиатеоретик Зигфрид Цилински утверждает относительно интерфейса:

> 1. Интерфейс — это то, что отделяет [одну вещь от другой]. В противном случае этот термин не имел бы смысла 2. Интерфейс — это то, что соединяет [одну вещь с другой]. В противном случае этот термин не имел бы смысла (Zielinski, 1997).

К данным постулатам он добавляет важный для нашего исследования пример:

> ...в эпоху барокко хрустальные люстры с их мириадами преломлений света, свисающие с потолков дворцов, функционировали как интерфейс, через который космос становился воображаемым из проливов частной и личной сферы (1997).

Следуя логике интерфейса, предложенной Цилински, проследим, каким образом посредством интерфейса архитектуры осуществляются операции отделения и связи, сцепки и расцепления. Исследуя различные подходы к исследованию феномена сцепки, связи и расцепления в организации социального пространства города, В. Вахштайн*[1] (Вахштайн*, 2024, с. 433) подчеркивает, что в зависимости от исследовательской оптики в анализе раскрывается как одновременность данных функций, так и смещение акцента в сторону одной или другой функции. Так, когда Зиммель анализирует роль моста

1 Признан иностранным агентом на территории Российской Федерации (далее в тексте данное лицо или организация будут помечены значком *)

в культуре человека, он видит, что мост выступает особым жестом сцепки — реакцией на разъединенные прежде берега, реакцией на сопротивляющуюся материю. С другой стороны, дверь разъединяет внешнее и внутреннее пространство, расцепляет монотонность стены (2024, с. 434). В отличие от зиммелевского подхода, в акторно-сетевой концепции пространства Бруно Латура фрагментация, расцепление выходит на первый план, связь является второстепенным феноменом на фоне постоянного разделения (Латур, 2006, с. 175). Однако, как подчеркивает В. Вахштайн*:

> ...технические объекты работают в обе стороны: и на сцепление, и на расцепление порядков. Однако то же самое справедливо и в отношении объектов архитектурных — видеоконференцию можно провести лишь в подходящем для этого помещении, которое должно быть одновременно должным образом изолировано от внешнего мира и сцеплено с ним в релевантных отношениях (Вахштайн*, 2024, с. 439).

В качестве первого примера, демонстрирующего связку, сцепку и разрыв как важнейшие функции интерфейса, мы рассмотрим особый метод проектирования архитектурного пространства, понятого как интерфейс. Исследовательница архитектуры Ана Бальтазар, обращаясь к анализу подходов в обучении архитекторов, предлагает критику архитектурного обучения, в котором зачастую все еще преобладает необходимость создавать проекты в соответствии с существующими репрезентациями и нормами. В некоторых случаях, подчеркивает А. Бальтазар, «процесс проектирования, основанный на фиксированных нормах репрезентации, может быть… заменен непредсказуемым (non-predictive)… ненормативным процессом проектирования» (Baltazar, 2017). В этом отношении архитектура как интерфейс противопоставляется довлеющей модели репрезентаций, накладываемых на существующий ландшафт и напротив, «интерфейс в предлагаемом здесь смысле также является структурой, которая опосредует организацию пространств, не определяя их» (2017, p. 2). Так, предлагая студентам задание по проектированию зданий сельских школ в различных районах Африки, одним из важнейших методов Бальтазар называла метод Вальтера Сегала. В его принципе проектирования

> стены не являются несущими, поэтому их очень легко перемещать и собирать снова, что позволяет легко расширять дом или даже перестраивать его интерьер. <…> Из этого студенты укрепили идею о том, что можно спроектировать интерфейс, в этом случае имея своего рода конструктивный метод, способный принимать различные материалы, а также позволяющий местным жителям принимать решения о пространственном сочленении (2017, p. 5).

В данном случае рассмотрение архитектуры как интерфейса акцентирует функцию связи, а именно: более тесной связи жителей с их жизненным пространством и культурой посредством вовлечения их в процесс проектирования. Подобная связь-опосредование реализуется благодаря тому, что отсутствует заранее заданный и навязанный единый план проекта, исходящий из продиктованной парадигмы репрезентации пространства. Жители прини-

мают непосредственное участие в процессе проектирования в игровой форме и могут выбирать материалы, элементы конструкции и будущий образ организации пространства. Тем самым архитектурный интерфейс осуществляет функцию *разрыва* будущего проекта с единообразной, накладываемой на территорию нормой-образом. С другой стороны, открытость конструкции-интерфейса и вариативность при выборе будущего облика зданий позволяет осуществить более тесную и глубокую связь человека и жилого пространства.

Наряду с проблемой игрового интерфейса архитектуры необходимо обратиться к феномену умного дома как особого интерфейса жилого пространства. Умный дом как архитектурный интерфейс предполагает связанность моего тела и домашней обстановки, когда дом-машина максимально связан, сцеплен, образуя зону неразличимости технического тела дома и моего собственного тела, которое через жесты и голос управляет этим пространством. Приведем общее описание умного дома, которое предлагает архитектурный канал archdaily:

> ...вы можете наслаждаться повышенной безопасностью и удобством, дистанционно управляя электроникой — например, выключая оставленный включенным утюг, управляя сигнализациями или планируя включение и выключение наружного освещения в определенное время. Комфорт повышается за счет программирования кондиционирования воздуха, включения его за несколько минут до вашего прибытия, обеспечения более прохладной атмосферы... (Simões, 2023)

При этом управление «доверяется системе, которая может быть приложением на вашем телефоне, способным централизовать настройки и работу всех домашних устройств, от телевизора до гаражных огней» (2023).

Риторика безопасности и управления вписана в сообщение, которое несет в себе интерфейс умного дома, позволяя осуществить связь между человеком и воображаемым другим, связь, которая стремится к самоустранению, к абсолютной незримости. Подобная незримость создает эффект непосредственности, которую можно назвать «гипермедиальной... формой непосредственности: медиа прекращают играть роль расширений, инструментов, больше не встраиваются в окружающую среду, но сами становятся средой жизни» (Ленкевич, Латыпова, 2015). Таким образом ощущение присутствия интерфейса стирается, возвращая нас в утопию прямого действия непосредственного доступа. Однако здесь встает следующий вопрос: доступ к чему получает человек, обитающий в умном доме? Возможно, пользователь умного дома получает эффект непосредственного доступа к жизни воображаемой, сотканной из сети покладистой вещественности и мгновенной реактивности среды обитания. Следует подчеркнуть, что идея дома как незримого, неработающего интерфейса обнаруживает себя задолго до возникновения самого устройства умного дома и с особой отчетливостью проявляется в городском планировании Нью-Йорка, описанном урбанистом Р. Сеннетом.

Р. Сеннет показывает, что стремление планировщиков создать комфортный город, пронизанный автомобильными магистралями и посто-

янным движением людских потоков, отсылает нас к особой идеологии тела в эпоху Просвещения. Просвещение впервые открывает принцип телесного движения

> ...как новый принцип биологической активности. <...> ...пространство должно быть спланировано так, чтобы способствовать телесному движению и связанным с ним процессам дыхания... <...>. В результате переживания такой физической свободы движущийся человек чувствовал себя более самостоятельной, отдельной личностью (Сеннет, 2016, с. 449).

Для развития пространства Нью-Йорка было необходимым развитие автомобильных магистралей-артерий, способствующих беспрепятственному перемещению в городской среде. Однако, как отмечает Сеннет, «комфорт снижает и количество, и интенсивность возбуждающих стимулов» (2016, с. 449), то есть тело становится пассивным, уступая место отстраненному наблюдению стандартных территорий, которые доступны водителю автомобиля. При этом выработка такой отстраненной установки приводит к тому, что

> стремясь уяснить для себя сложную или непривычную ситуацию, индивид пытается как можно скорее категоризировать ее с помощью простых и обобщенных образов... <...> ...благодаря классифицирующей способности Воображаемого, человек блокирует дальнейшие внешние раздражители (2016, с. 450).

Для городского жителя упрощение и категоризация инаковости оборачивается тем, что он лишается возможности взаимодействия с чужаками, с людьми иной культуры, возможности выстраивать с ними открытый диалог. Симптомом разрастания сферы воображаемого становятся реакции тела, которое должно находиться на безопасной дистанции от неожиданных встреч, нежелательного касания, на отдалении от разрывов городской ткани. Описанное Сеннетом городское пространство Нью-Йорка в планах Мозеса приобретает *сцепленность* и однородность за счет автомобильных магистралей, которые тем временем становились интерфейсами воображаемого города, не давая доступа к фрагментированному и разнообразному пространству жизни.

Наряду с внутренней связностью как город, так и пространство умного дома осуществляют вторую функцию интерфейса: расцепления. Быстрое и беспрепятственное передвижение по городу является одним из способов отделения жизненного пространства жителя от вторжений инаковости; связанность и сцепленность внутри умного дома максимально фрагментирует жизненное пространство, *отделяя* внутреннее пространство дома от внешних факторов улицы. Так, Виктор Вахштайн*, исследуя проявления сцепки и расцепления, указывает на возможность окончательно «расцепить» пространство дома с внешним пространством улицы, если поддерживать освещение и циркуляцию воздуха исключительно внутренними ресурсами дома при помощи различных технических устройств. Тем не менее у подобного расцепления есть и оборотная сторона: пространство умного дома все больше

выстраивается вокруг различных интерфейсов во «внешний» мир — экранов телевидения, мониторов, экранов гаджетов. На данную трансформацию умного дома обратил внимание медиатеоретик Скот Маккуайр в своей работе «Медийный город». Маккуайр подчеркивает, что экраны выполняют роль особого окна, которое, однако, необходимо отличать от таких «аналогов» окна, как картины. Картина изначально являлась статичным объектом, соразмерным человеческому телу, органично встроенным в архитектурную постройку и ориентированным на позицию центрального наблюдателя, взгляд которого обращен к образу, расположенному «по ту сторону» рамы. Экран, в свою очередь, как замечает Маккуайр, предполагает логику кинематографа или окна едущего автомобиля — он представляет множество собранных фрагментов, различных перспектив, оторванных от человеческого тела и центрального наблюдателя. Подобная фрагментарность и множественность перспектив раскрывается в пространстве, где функция зрения переходит к самим техническим устройствам, а процесс наблюдения трансформируется в процесс поглощения. При этом предметом поглощения становится и сам дом, представленный на «сцене» многочисленных шоу и образов интерьеров.

> Оформляя мир в качестве серии событий, за которыми можно наблюдать из дома, оно одновременно способствует превращению интимной сферы в *событие*, за которым наблюдают другие. Воспроизведение домашней и семейной жизни — одна из главных тем телепередач, что подчеркивает взаимность отношений между домашним пространством действия и частной ареной потребления. <…> современный дом <…> в буквальном смысле превратился в сцену: часть экранного спектакля, доступного для повседневного потребления (Маккуайр, 2014, с. 169).

Посредством экранов пространство умного дома становится образом, поглощаемым извне и ломающим тем самым логику внутреннее/внешнее, тесно связанную с категориями частное/публичное. В результате создается впечатление, что для такого дома проблема разрыва с внешним полностью отпадает: он словно вывернут наизнанку, представлен публике и обозрению извне, которому не могут препятствовать никакие стены и ограды.

Архитектура как интерфейс на уровне умного дома, таким образом, осуществляет различные типы сцепки и расцепления: сцепки тела и дома как технического устройства, сцепки жестов и области воображаемого в форме dolce vita; но также и скрываемого расцепления: внутреннего пространства дома и инаковости внешнего пространства и, что еще более важно, пространства жизни воображаемой и жизни обитаемой.

Расцепление является не просто функцией, но скорее проблемой в работе интерфейса, полем для критического анализа пространства и связанного с ним тела. В отношении данной проблемы в городском пространстве Р. Сеннет замечает:

> Для того чтобы жители мультикультурного города не были безразличны друг к другу, нам… необходимо изменить понимание своего тела. <…>. Сострадание

> между горожанами возникает из такого физического осознания своей ущербности, а не из гражданских принципов или волевого решения творить добро (Сеннет, 2016, с. 456).

Данный вывод можно перенести и на пространство умного дома, который постольку незаметен, поскольку быстро отвечает на запросы, исключает неожиданные встречи материального в его стремлении к распаду, к постоянному превращению в руины. Житель такого дома отделен и становится буквально пользователем, вписанным в упомянутую выше логику управления и безопасности, располагая себя посреди пространства необитаемого.

Приблизиться к пониманию расцепления, распада между умным домом и домом обитаемым позволит проблематизация поломок, сбоев, разрывов в пространстве умного дома.

Разрывы и поломки

Ричард Сеннет предлагает пересмотреть взгляд на телесность человека с целью обнаружения альтернативных способов взаимодействия городского пространства и человека, а именно: открытие возможности уязвимости тела. Коррелятом уязвимости человеческого тела, с нашей точки зрения, может выступать уязвимость тела самого города и жилого пространства в целом. В этом отношении необходимо обратиться к проблеме поломки и ремонта, поставленной в одном из исследований британского географа Найджела Трифта. Проблема поломки, ремонта, разрыва связи поможет приблизиться к пониманию жилого пространства, и умного дома в частности, как «неработающего интерфейса»[1].

В статье «Неисправность: ремонтировать, поддерживать работу и понимать» Н. Трифт подчеркивает: как в исследовательской среде, так и на уровне существующих практик обращения с тем или иным жилым пространством или технологиями не уделяется должного внимания процессам ремонта, исправления поломок (Трифт, 2014). Трифт предлагает вернуться к идее поломки М. Хайдеггера и обратить внимание на значимость разрывов, постоянно воспроизводящихся в ткани жизненного мира. Напомним, что в «Бытии и времени» Хайдеггер описывает существование человека в его повседневном окружении как в некой сети отсылок, гарантирующих постоянство мира и отсутствие необходимости ставить под вопрос эту плотно сотканную сеть подручного (Хайдеггер, 1997). Тем не менее любая сеть склонна к сбоям, которые в тот или иной момент могут послужить условием для возможного вопрошания о несомненности прежде данного и устойчивого жизненного пространства. Поломка вещи, разрыв связей делает структуру потенциально уязвимой и дает возможность увидеть шаткость и уязвимость собственной позиции живущего в этом мире субъекта.

1 Данную формулировку использует А.Р. Гэллоуэй — unworkable interface.

Н. Трифт предлагает обратить внимание не столько на онтологические последствия для судьбы затронутого разрывами субъекта, сколько на необходимость существования самих поломок и их дальнейшего восстановления/ремонта. Мы обнаруживаем, что

> мир постоянно приходит в упадок. Всюду проникает влажность. Везде висит пар. Ото льда все промерзает. На поверхности образуется иней. Куски отрываются от целого. Материалы гниют. Насекомым надо питаться. Животные вечно что-то грызут. Любая разновидность жизни дикой природы ведет войну с любым видом производства. Люди допускают ошибки. Любое обветшание наносит собственный ущерб, оставляя по себе все новые «пустоты» (Трифт, 2014).

В данном случае сеть как связность практик, функционирующих технологий, связность внутреннего жилого пространства, прозрачная связность тела с технологиями сосуществует с их постоянным стремлением к саморазрушению, разрыву, распаду. Усилия, затрачиваемые на порой катастрофические последствия подобного самораспада, не менее значимы, чем тот результат связности и «сияющей неработы», который мы получаем в результате проделанных манипуляций по постоянному сшиванию, сцепке, сборке. Подобный акцент в анализе пространства возвращает нас к оптике, которую в свою очередь еще разрабатывал Г. Зиммель, указывающий на необходимость обращать внимание на существующее сопротивление материи (Зиммель, 1996, с. 227).

В этом отношении проблематизация ремонта и разрыва продолжает проблематизацию связи/разрыва, но уже не как функций интерфейса, а как условий возможности существования любого опосредования вне зависимости от того, говорим ли мы о цифровых технологиях или гниении обветшавшего дома. Следовательно, умный дом как интерфейс, который предлагает нам «непосредственный» доступ к «самому» жизненному пространству, требует иной установки и иного отношения к его прозрачности, принятия неизбывной уязвимости этой сети эффективных цифровых устройств, ремонт которых требует все более квалифицированного подхода и затрачиваемых сил на восстановление системы.

Незримость дома как интерфейса ставит под вопрос феномен обитания как такового и положение тела человека, отдающего команды — свету, воздуху, воде и другим ресурсам пространства. Возможно, если следовать этой изначально заданной логике интерфейса, такое пространство можно было бы считать необитаемым — не менее необитаемым, чем те или иные «не-места» города: от моллов до безликих площадей или переходов метро. Концепт необитаемости (Agamben, 2020), предложенной итальянским философом Дж. Агамбеном, свидетельствует о таком способе освоения пространства, которое захвачено и подчинено определенному пониманию жизни — голой жизни, вне ее инаковости, лишенной ее сложных связей с прошлым и открытости будущего, сведенной к жизни чисто биологической. Поэтому рассмотрение умного дома как прозрачного интерфейса в его однозначности и

«отзывчивости» свидетельствует о превращении дома в дом-призрак, подобно тому как человек, живущий жизнью биологической, не становится ни живым, ни мертвым, ни человеком, ни животным.

Критика такого обращения с жизненным пространством обращается к онтологическим вопросам о бытии и положении человека, вырабатывающего особую установку, предполагающую беспрепятственное взаимодействие с домом, как если бы жилое пространство могло полностью соответствовать ожиданиям пользователя, как если бы оно полностью находилось в его владении. Чем прозрачнее становится интерфейс дома, тем прозрачнее и призрачнее становится телесность жителя-пользователя, также исключающая неисправность собственных жестов. Смена оптики в пользу проблематизации уязвимости тела и постоянных разрывов в ткани домашнего мира позволяет осуществить «топологическую рефлексию»[1] (Савчук, 2012; Савчук, 2022), то есть рефлексию, направленную на переосмысление конкретных условий собственного существования.

Мы приведем два способа обживания пространства, которые позволят приблизиться к альтернативному способу отношения к архитектуре и возможностям обитания в ней, к переосмыслению ее роли как особого интерфейса, предоставляющего доступ к жизненному пространству. Первым примером послужит район Узаи в Бейруте, исследованием условий жизни которого занимается урбанист Камилло Боано. Вторым примером критики необитания может послужить проект архитекторов Лиз Диллер и Рикардо Скофидио (Lis Diller, Ricardo Scofidio) — Blur Building, представленный ими на выставке в Швейцарии в 2002 году.

Необходимость рассмотрения жилья в Бейруте связана с противопоставлением данного образа жизни тому образу, который мы можем наблюдать в архитектуре, работающей как идеальный цифровой интерфейс, лишенный поломок. Несмотря на кажущуюся невозможность сопоставления этих двух типов пространства, оба этих образа жилья имеют дело с проблемой необитаемости, которую мы постараемся раскрыть на данном примере. Возможность исследования бедных районов Бейрута с точки зрения центральных проблем биополитики Дж. Агамбена представлена прежде всего в трудах урбаниста Камило Боано (Boano, 2017; Boano 2020a; Boano 2020b), который применяет агамбеновские концепты к пространству архитектуры и городскому пространству. В своих работах Боано исследует прежде всего кризисные, маргинальные зоны — пространства для беженцев и городские проекты на Ближнем Востоке, в Латинской Америке и Европе.

В своих исследованиях Боано избирает ряд релевантных теоретических моделей, которые позволяют поставить под вопрос существующие этические ценности, поставить под вопрос задачи архитектуры и отношение к ней чело-

1 Топологическая рефлексия — концепт философа В. В. Савчука, представляющий особый тип рефлексии, «которая постулирует исходить из центра событий, анализировать, опираясь на целостность мировосприятия, телесную рецепцию и внимание к самоощущению» (Савчук, 2022, с. 11).

века. Интерес К. Боано к бедному району Бейрута Узаи продиктован своеобразием тех социальных связей, культурных практик и обращения с материальностью, которые сложились на данной территории. По большей части жители района — беженцы из Сирии, возводящие, ремонтирующие и поддерживающие жилье собственными силами. Как подчеркивает Боано:

> Характерная неформальная структура и существование ряда социальных сетей и инфраструктур в Узаи обеспечили перемещенным лицам альтернативный доступ в город, позволив им скрыться от взгляда аппарата гуманитарной помощи, который сводит их к статистике и еще больше усугубляет их уязвимость. <...>. Беженцы участвуют в производстве временного жилья в двух формах, во-первых, между владельцами и бывшими сирийскими беженцами и, во-вторых, между самими беженцами. Получающийся в результате несовершенный коллектив защищает сирийских беженцев от возможной социальной дискриминации или политических угроз. Узаи предоставляет им достаточную *«непрозрачность»* (*курсив мой — Л.Я.*), чтобы защитить отношения и свое пребывание в городе (Boano, 2020a, p. 1–2).

Здесь мы видим, что совместное проживание в тяжелейших условиях, признание хрупкости жилья и сплоченности внутренних социальных связей отделяет жителей района от гуманитарной помощи, от тех механизмов управления их жизнью, которые превратили бы ее в исключительно биологическую категорию, в жизнь особой части населения, нуждающейся в материальной помощи. Вместо этого жители района основывают свою жизнь на этических принципах, главными чертами которых Боано считает следующие:

> ...способность заботиться и соединяться, способность ремонтировать, выдерживать и держаться вместе, а также способность воображать и экспериментировать с альтернативными жизненными силами, чтобы противостоять политике угнетения и капиталистическому извлечению ценностей. <...>. Жилище может стать территорией, где практики заботы, ремонта и воображения формируют обновленную политику и онтологию живого (2020a, p. 4).

Таким образом, мы видим форму топологической рефлексии, которой обладает житель такого пространства, которое изначально мало напоминает территорию, предназначенную для обитания. Подобное необитаемое пространство при всей его уязвимости, при всех трудностях выживания в таких условиях, при всей несвободе от угнетающей и разрушающейся материальности оборачивается собственной противоположностью, позволяя реализовать особую «возможность не...», то есть возможность не быть встроенным в заданные механизмы статистического учета биологического существования. Пример с Узаи является радикальным и крайним проявлением противостояния «необитаемости», пересмотра жилого пространства вопреки механизмам, превращающим жизнь человеческую в жизнь полуживотную. В этом отношении само архитектурное пространство и организация материального обладает внутренней открытостью, оно всякий раз может стать условием для критического отношения к тем или иным внешним техникам организации жизни, сведения ее к единообразию. Если на другом полюсе необитае-

мости мы сталкиваемся с современным цифровым интерфейсом эффективных средств умного дома, то это не меняет изначальной «возможности не...», которая может проявляться в особой оптике, в незабвении хрупкости любых опосредований, даже если их изначальная логика диктует прозрачность и призрачность материального.

Вторым примером, который позволяет сместить акцент с незримости архитектурного интерфейса в пользу изначальной неустойчивости жилого пространства, будет упомянутый выше проект бюро Diller Scofidio + Renfro в Швейцарии, который стал знаковым объектом выставки 2002 года. Выставочный павильон Blur Building, созданный из конструкции без стен и крыши, но создающий ощущение присутствия здания за счет пара и воды. Само это сооружение находилось над озером, зайти в него было можно по специальным пандусам, ведущим с берега. При этом в поддержании сооружения из пара и воды использовалось большое количество технических приспособлений для взаимодействия ветра, воздуха, воды, давления, температуры и других элементов.

Рисунок 1. Павильон «Blur Building» для выставки. Архитекторы Diller & Scofidio. Ивердон-ле-Бен, Швейцария, 2002[1].

Figure 1. Pavilion "Blur Building" for the exhibition. Architects Diller & Scofidio. Yverdon-les-Bains, Switzerland, 2002.

С одной стороны, технологии, выполняющие функцию интерфейса, также оставались вне поля зрения посетителей, но с другой — они позволяли осуществить эстетическое высказывание о границах зримости как таковой: в таком

1 Источник: https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Blur_Building#/media/File:20020717_Expo_Yverdon_23.JPG © 2006 Norbert Aepli, Switzerland [CC BY 2.5 (https://creativecommons.org/licenses/by/2.5)]

сооружении восприятие, не находя точки опоры, постоянно утопая в паре и воде, «сталкивается» с зависимостью от зримости и пониманием собственной ограниченности. Тем самым данный проект рефлексирует власть зримости, которой пронизано большинство наших сооружений и технологических приспособлений, в то время как телесность и незримость выступают постоянно упускаемыми феноменами чувственности.

Описание своего проекта архитекторы предваряют следующим рассуждением:

> Размывать означает делать нечетким, затемнять, окутывать, затуманивать, делать неопределенным. Размывание часто ассоциируется с ошибкой: неисправная камера создает размытое изображение. Размытое зрение считается нарушением зрения. Однако существуют и позитивные способы думать о размытии. Размытие движения было техникой, используемой фотографами-футуристами, которые стремились выразить физическое движение в пространстве. Размытие является стандартной функцией в программном обеспечении для редактирования изображений. Объективы камер в Японии оцениваются по согласованности размытия (Diller, Scofidio, 2002).

С нашей точки зрения, данный проект позволяет вернуться к пониманию уязвимости домашнего пространства и нашего собственного тела, несмотря на прозрачность интерфейсов и совершенствующиеся цифровые устройства, встроенные в жилое пространство.

Выводы

Подводя итоги проделанного исследования, следует указать на то, что рассмотрение архитектуры как особого интерфейса является достаточно продуктивной теоретической моделью, позволяющей раскрыть различные способы взаимодействия человека и его жизненного пространства. Для анализа архитектуры как интерфейса мы избрали два типа архитектурных интерфейсов: как подвижной игровой структуры и как цифрового посредника в пространстве умного дома. Архитектура как игровой интерфейс послужила отправным пунктом исследования, в то время как дальнейший анализ был посвящен в большей степени аналитике умного дома, его возможной критике. В обоих случаях в качестве базовой функции интерфейса были рассмотрены функции сцепки и разъединения, которые присутствуют на различных уровнях работы интерфейса и технологий в целом. Как игровой интерфейс архитектура осуществляет фрагментацию единой модели репрезентации, производя тем самым *разрыв* единого образа, структуры и *связь* архитектурного проекта с конкретными условиями существования самих жителей. Архитектурный интерфейс умного дома осуществляет внутреннюю связность пространства на уровне команд и жестов человека, также он обеспечивает *связность* жилого пространства с областью воображаемого — с идеей жизни без поломок, сведенной прежде всего к безопасности и благосостоянию. Вместе с тем

он позволяет *разрывать*, *фрагментировать* пространство внутреннее и внешнее, поскольку обеспечивает комфортную среду, слабо связанную с внешними событиями улицы. Мы показали, что такая логика интерфейса требует критики, смены оптики по отношению к пониманию жизненного пространства и собственного тела. Осуществить данную критику нам помог концепт поломки и феномен ремонта, описанный Н. Трифтом, который проблематизирует необходимость поломки как разрыва, сосуществующего с общей связностью пространства города, техники и архитектуры. Мы показали, что осмысление поломок, неподатливости материальности, сбоев цифрового позволяет уйти от утопии владения пространством и собственным телом. Такой подход в корне меняет отношение к пониманию жизни, которая перестает быть образом биологической dolce vita, но устремляет человека к открытой, изменчивой и неконтролируемой жизни: внимательному отношению к жизни собственного тела, дома или города. Примерами критического обращения с жилым пространством и архитектурой нам послужили исследования района Бейрута с точки зрения его противостояния биополитическим механизмам управления и проект Diller Scofidio + Renfro, переосмысляющий отношение между архитектурной материальностью и нашей зависимостью от визуальных форм обращения с пространством.

Список литературы

Agamben, G. (2020). *Inhabiting and Building*. Ill Will. https://illwill.com/inhabiting-and-building

Baltazar, A. P. (2017). Architecture as interface: A constructive method for spatial articulation in architectural education. *Architectural Research Addressing Societal Challenges*, 1099–1106. https://doi.org/10.1201/9781315226255-170

Boano, C. (2017). *The Ethics of a Potential Urbanism: Critical encounters between Giorgio Agamben and architecture*. Routledge. https://doi.org/10.4324/9781315542218

Boano, C. (2020). Forms of (Collective) Life: The Ontoethics of Inhabitation. *Architecture and Culture*, 8(3–4), 549–563. https://doi.org/10.1080/20507828.2020.1802199

Boano, C., & Astolfo, G. (2020). Inhabitation as more-than-dwelling. Notes for a renewed grammar. *International Journal of Housing Policy*, 20(4), 555–577. https://doi.org/10.1080/19491247.2020.1759486

Diller, L., & Scofidio, R. (2002). *Blur Building*. Dsrny. https://dsrny.com/project/blur-building

Friedberg, A. (2006). *The Virtual Window: From Alberti to Microsoft*. MIT Press.

Galloway, A. R. (2008). The Unworkable Interface. *New Literary History*, 39(4), 931–955. https://doi.org/10.1353/nlh.0.0062

Hookway, B. (2014). *Interface*. MIT Press. https://doi.org/10.7551/mitpress/9919.001.0001

Kazys, V. (2008). *Networked Publics*. MIT Press.

McCullough, M. (2005). *Digital Ground. Architecture, Pervasive Computing, and Environmental Knowing*. MIT Press.

Simões, D. (2023). *How to Create a Smart Home: A Complete Guide for Beginners in Home Automation*. ArchDaily. https://www.archdaily.com/1010597/how-to-create-a-smart-home-a-complete-guide-for-beginners-in-home-automation

Zielinski, S. (1997). *Art and apparatus (a flusserian theme) plea for the dramatisation of the interface*. Interface Critique. https://interfacecritique.net/journal/volume-1/zielinski-art-and-apparatus/

Алиев, Р. Т. (2024a). За гранью юзабилити: Критический анализ исследований интерфейса. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 6(2), 223–259. https://doi.org/10.46539/gmd.v6i2.493

Алиев, Р. Т. (2024b). Интерфейс как зеркало: Рефлексия индивидуального и коллективного. *Философия и Культура*, 3, 82–97. https://doi.org/10.7256/2454-0757.2024.3.70212

Вахштайн**, В. (2024). *Воображая город*. Новое литературное обозрение.

Грэхем, С., & Трифт, Н. (2014). Неисправность: Ремонтировать, поддерживать работу и понимать. *Неприкосновенный Запас*, 2(94).

Зиммель, Г. (1996). *Руина*. Юрист.

Латур, Б. (2006). *Когда вещи дают отпор: Возможный вклад «исследований науки» в общественные науки*. Территория будущего.

Ленкевич, А. С., & Латыпова, А. Р. (2015). Интерфейс как предмет рефлексии. *Вестник Ленинградского государственного университета им. А.С. Пушкина*, 2(2), 181–190.

Маккуайр, С. (2014). *Медийный город. Медиа, архитектура и городское пространство*. Strelka Press.

Пучков, М. В. (2011). Интерфейсная модель архитектуры. *Академический Вестник УралНИИпроект РААСН*, 2, 57–60.

Савчук, В. В. (2012). *Топологическая рефлексия*. Канон+.

Савчук, В. В. (2022). *Забор как равновесие сил*. Академия исследования культуры.

Сеннет, Р. (2016). *Плоть и камень*. Strelka Press.

Хайдеггер, М. (1997). *Бытие и время*. Ad Marginem.

** – Признан иностранным агентом на территории РФ

References

Agamben, G. (2020). *Inhabiting and Building*. Ill Will. https://illwill.com/inhabiting-and-building

Aliev, R. T. (2024a). Beyond Usability: A Critical Analysis of Interface Research. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 6(2), 223–259. https://doi.org/10.46539/gmd.v6i2.493

Aliev, R. T. (2024b). Interface as a Mirror: Reflexivity of the Individual and the Collective. *Philosophy and Culture*, 3, 82–97. https://doi.org/10.7256/2454-0757.2024.3.70212

Baltazar, A. P. (2017). Architecture as interface: A constructive method for spatial articulation in architectural education. *Architectural Research Addressing Societal Challenges*, 1099–1106. https://doi.org/10.1201/9781315226255-170

Boano, C. (2017). *The Ethics of a Potential Urbanism: Critical encounters between Giorgio Agamben and architecture*. Routledge. https://doi.org/10.4324/9781315542218

Boano, C. (2020). Forms of (Collective) Life: The Ontoethics of Inhabitation. *Architecture and Culture*, 8(3–4), 549–563. https://doi.org/10.1080/20507828.2020.1802199

Boano, C., & Astolfo, G. (2020). Inhabitation as more-than-dwelling. Notes for a renewed grammar. *International Journal of Housing Policy*, 20(4), 555–577. https://doi.org/10.1080/19491247.2020.1759486

Diller, L., & Scofidio, R. (2002). *Blur Building*. Dsrny. https://dsrny.com/project/blur-building

Friedberg, A. (2006). *The Virtual Window: From Alberti to Microsoft*. MIT Press.

Galloway, A. R. (2008). The Unworkable Interface. *New Literary History*, 39(4), 931–955. https://doi.org/10.1353/nlh.0.0062

Graham, S., & Thrift, N. (2014). Troubleshooting: Repair, maintain operation and understand. *Neprikosnovenniy Zapas*, 2(94).

Heidegger, M. (1997). *Being and time*. Ad Marginem.

Hookway, B. (2014). *Interface*. MIT Press. https://doi.org/10.7551/mitpress/9919.001.0001

Kazys, V. (2008). *Networked Publics*. MIT Press.

Latour, B. (2006). *When Things Fight Back: The Possible Contribution of "Science Studies" to the Social Sciences*. Territoriya buduschego.

Lenkevich, A. S., & Latypova, A. R.. (2015). Interface as an Object of Reflection. *Pushkin Leningrad State University Journal*, 2(2), 181–190.

McCullough, M. (2005). *Digital Ground. Architecture, Pervasive Computing, and Environmental Knowing*. MIT Press.

McQuire, S. (2014). *The Media City. Media, architecture and urban space*. Strelka Press.

Puchkov, M. V. (2011). Interface Model of Architecture and Methods for the Forming of Modern Urban Space. *Akademicheskij Vestnik UralNIIproekst* RAASN, 2, 57–60.

Savchuk, V. V. (2012). *Topological reflection*. Canon+.

Savchuk, V. V. (2022). *Fence as a balance of forces*. Academy of Cultural Research.

Sennett, R. (2016). *Flesh and stone*. Strelka Press.

Simmel, G. (1996). *Ruin*. Yurist.

Simões, D. (2023). *How to Create a Smart Home: A Complete Guide for Beginners in Home Automation*. ArchDaily. https://www.archdaily.com/1010597/how-to-create-a-smart-home-a-complete-guide-for-beginners-in-home-automation

Vakhstein**, V. (2024). *Imagining the city*. New Literary Review.

Zielinski, S. (1997). *Art and apparatus (a flusserian theme) plea for the dramatisation of the interface*. Interface Critique. https://interfacecritique.net/journal/volume-1/zielinski-art-and-apparatus/

** – Recognized as a foreign agent on the territory of the Russian Federation

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 2 | ISSN: 2658-7734
Interfaces in the Culture | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i2.654

From Loom to Code: Rethinking Interfaces Through Cyberfeminist Practices

Daria A. Kolesnikova

Herzen Pedagogical University. Saint Petersburg, Russia. Email: daria.ko[at]gmail.com
ORCID https://orcid.org/0000-0003-2111-0703

Received: 15 March 2025 | Revised: 1 April 2025 | Accepted: 15 April 2025

Abstract

This article explores the historical continuities between weaving technologies, early computational systems, and contemporary interface design, uncovering the often-overlooked roles of gender, labour, and materiality in digital culture. Challenging the conventional perception of interfaces as neutral and purely functional, it argues that they encode power structures, inheriting legacies from textile production to algorithmic governance. Drawing from feminist cybernetics and media theory — including the works of Sadie Plant, Luce Irigaray, and T'ai Smith — the paper reconceptualizes interfaces as dynamic sites of resistance, performativity, and alternative knowledge-making. These are spaces where interaction is not only understood but embodied through experiments, bodily techniques, and artistic practice. By weaving together insights from media theory, cybernetics, interface design, and textile history, this study examines how interface patterns operate structurally, cognitively, and performatively. Engaging with the works of Anni Albers, Doris Langley Moore, and Philip and Emily Morrison, it interrogates the parallels between weaving, computation, and interface epistemologies. Using case studies of cyberfeminist artists such as Kristina Pashkova — who works with digital Jacquard weaving, glitch aesthetics, and algorithmic textiles — the article extends Ada Lovelace's vision into the present, questioning who controls computational systems and how textile labour translates into digital infrastructures. By positioning the weave as both a material metaphor and an analytical framework, this research unravels the deep connections between textiles, computation, and the politics of interface design.

Keywords

Interfaces; Weaving Technologies; Digital Materiality; Algorithmic Governance; Textile Media; Cyberfeminism; Computational Labour; Glitch Aesthetics; Embodied Interaction; Digital Infrastructures

This work is licensed under a Creative Commons "Attribution" 4.0 International License

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 2 | ISSN: 2658-7734
Интерфейсы в культуре | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i2.654

От ткацкого станка к коду: переосмысление интерфейсов через практики киберфеминизма

Колесникова Дарья Алексеевна

Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена. Санкт-Петербург, Россия. Email: daria.ko[at]gmail.com ORCID https://orcid.org/0000-0003-2111-0703

Рукопись получена: 15 марта 2025 | Пересмотрена: 1 апреля 2025 | Принята: 15 апреля 2025

Аннотация

В статье исследуются исторические связи между ткацкими технологиями, ранними вычислительными системами и современным проектированием интерфейсов, с акцентом на часто упускаемые из виду роли гендера, труда и материальности в цифровой культуре. Оспаривая традиционное восприятие интерфейсов как нейтральных и сугубо функциональных объектов, автор утверждает, что они кодируют властные структуры, унаследованные от практик текстильного производства до алгоритмического управления. Основываясь на идеях феминистского кибернетического мышления и медиа-теории, в частности, работах Сэйди Плант, Люс Иригарэй и Т'ай Смит, статья переосмысливает интерфейсы как динамичные пространства сопротивления, перформативности и альтернативного производства знания. Интерфейсы представлены как зоны, где взаимодействие постигается не только интеллектуально, но и телесно через эксперименты, физические практики и художественные формы. Соединяя идеи медиатеории, кибернетики, дизайна интерфейсов и истории текстиля, исследование анализирует структурное, когнитивное и перформативное функционирование интерфейсных паттернов. Обращаясь к работам Анни Альберс, Дорис Лэнгли Мур и Филипа и Эмили Моррисон, автор выявляет параллели между ткачеством, вычислениями и эпистемологиями интерфейса. На примере деятельности киберфеминистских художниц, таких как Кристина Пашкова, работающих с цифровым жаккардовым ткачеством, эстетикой сбоев и алгоритмическим текстилем, статья актуализирует идеи Ады Лавлейс, поднимая вопросы о контроле над вычислительными системами и о том, как текстильный труд трансформируется в цифровые инфраструктуры. Используя ткань как материальную метафору и аналитическую рамку, исследование раскрывает глубокие связи между текстилем, вычислениями и политикой проектирования интерфейсов.

Ключевые слова

интерфейсы; ткацкие технологии; цифровая материальность; алгоритмическое управление; текстильные медиа; киберфеминизм; вычислительный труд; эстетика сбоев; воплощённое взаимодействие; цифровые инфраструктуры

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons "Attribution" («Атрибуция») 4.0 Всемирная

Introduction

Interfaces are not mere intermediaries between humans and machines but conceptual spaces that demand epistemological and ontological inquiry. They do not simply facilitate communication; they shape the very nature of interaction, creating a paradox where mediation itself is both generated and concealed. The conventional perception of interfaces as passive tools obscures their role in defining subjectivity, agency, and perception.

Posthumanist and new materialist perspectives complicate this understanding by viewing interfaces as entangled with material and nonhuman agencies. As Rosi Braidotti (Braidotti, 2013) and Karen Barad (Barad, 2007) argue, digital technologies are not simply external instruments but extensions of posthuman subjectivity, where human bodies, machinic processes, and algorithmic systems co-produce new forms of agency. From this perspective, interfaces are not merely intermediaries between humans and machines but active forces that shape cognition, embodiment, and politics. This calls for an interrogation of their ontological status: are they passive thresholds, active filters, or even autonomous agents in their own right?

As performative boundaries, interfaces emerge only through interaction, distinguishing meaningful data from background noise, shaping user experience by structuring engagement. This paradox of visibility and invisibility, presence and erasure, positions interfaces as what media and game studies researchers Lenkevich and Latypova term "micro-media machines of a-mediality", mechanisms that simultaneously generate and conceal mediation, producing an illusion of immediacy while regulating user behaviour within computational infrastructures (Lenkevich & Latypova, 2015, p. 184). This paradoxical condition aligns with Alexander Galloway's (Galloway, 2012) notion of "interface effects," where interfaces do not simply represent reality but actively structure it, enforcing specific modes of engagement through design, affordances, and protocols.

At the same time, interfaces operate as laboratories of bodily transformation, continually reshaping sensory and cognitive experience. Extending beyond cognition, interfaces discipline the body, embedding normative behaviours and responses. "Interfaces teach us how to live in the future, shape perception, and set the logic of interaction with the world, media, and the self" (Lenkevich & Latypova, 2024, p. 159). This extends beyond cognition, as interfaces also discipline the body, embedding normative behaviours and reactions. Game controllers, biometric scanners, and gestural interfaces function as experimental sites where bodies are conditioned, calibrated, and integrated into algorithmic systems. These technologies do not simply extend human capacities; they restructure embodiment itself, blurring the boundaries between biological processes and computational logic (Hayles, 1999).

This phenomenon becomes even more pronounced in the post-algorithmic landscape, where interfaces mediate not only human-machine relations but also human-world relations. Media philosopher Konstantin Ocheretyany describe the "algorithmic revolution" as a moment of crisis in which human agency dissolves into computational processes, rendering individual actions indistinguishable from machinic operations (Ocheretyany, 2024). The increasing automation of knowledge, labour, and language has led to a condition in which history itself is no longer seen as a human-driven process but as something governed by code. This radical transformation has generated a pervasive sense of alienation, where individuals find themselves seeking digital sanctuaries — "*cosy-topias*" — as spaces of refuge from algorithmic control. But this search for cosiness is itself a phantasm: an attempt to reclaim agency in an environment where traditional notions of nature, authenticity, and autonomy have been displaced by machine learning, predictive analytics, and behavioural engineering (Ocheretyany & Pogrebnyak, 2024).

Within this framework, interfaces emerge as both instruments of control and potential sites of resistance. On the one hand, contemporary interface design is governed by principles of behavioural conditioning, consumer-driven UX patterns, and marketing strategies aimed at reducing user agency to predictable, algorithmically modulated behaviours. On the other hand, speculative aesthetics and glitch methodologies disrupt these structures, introducing unpredictable elements into digital interaction. The embrace of glitch as an aesthetic and political strategy — what Legacy Russell (Russell, 2020) terms *Glitch Feminism* reconfigures error not as malfunction but as intervention, destabilizing the assumed neutrality of technological infrastructures.

This study focuses on the reflections of interfaces within a broader historical and conceptual framework that connects weaving, computation, and feminist cybernetics. The parallels between textiles and digital infrastructures run deep — both structurally, in their use of binary logic, and materially, in the ways labour is embedded in their production. The Jacquard loom, often considered a precursor to modern computing, exemplifies how textile-based automation prefigured algorithmic governance. Feminist theorists such as Sadie Plant and Luce Irigaray have explored these connections, revealing how gendered labour in textile production has shaped the development of digital technologies.

By engaging with cyberfeminist perspectives, glitch aesthetics, and alternative interface design, this study challenges dominant narratives of technological neutrality. Instead, it argues for a critical reimagining of interfaces as sites of embodied, performative, and resistant knowledge production. Feeling and affect play a crucial role in this framework, as artistic and media objects evoke emotional responses that, in turn, reshape critical engagement. Digital media culture, or rather the media structures shaped by digitality, is examined through affective condensations, understood as relational objects. These objects function as material-semiotic interfaces and serve as methodological entry points into digital ecologies. By situating

these objects within the digital public sphere, this study constructs a critical mapping that explores the intersections of gender, affect, and media, as well as the processes of de/subjection within digital media cultures (Bee, Gradinari, & Köppert, 2024).

Drawing from new materialist approaches, this research conceptualizes interfaces not as static entities but as mutable, contingent systems shaped by human and non-human forces. The speculative aesthetics of contemporary cyberfeminist art practices further destabilize the rigid binaries of digital interaction, expanding possibilities for rethinking agency, embodiment, and computation beyond deterministic logics.

The Connection Between Textile Patterns and Computational Logic

The origins of computation are not found in silicon chips and electronic circuits but in threads and looms. The relationship between textile patterns and computational logic is deeply rooted in the material and structural properties of woven fabrics. Textile production, far from being a simple craft, operates as a system of encoded instructions, embodying rules and constraints similar to those found in digital computation.

One of the key features of textile structures is their inherent order. Weaving is a process of systematic patterning, an arrangement of threads that inherently encodes information. A fabric's pattern is not merely a visual motif but a manifestation of an underlying grid — a structure of horizontal and vertical intersections that define its form. This grid is both a material and a conceptual framework, linking weaving to broader patterns of cultural and technological organization (Schneider, 2007).

Weaving, one of the earliest human technologies, was also one of the first programmable systems, encoding logic and structure long before digital computers emerged. The complex patterns of woven textiles were not merely decorative but represented an early form of data encoding — a structured system of operations that anticipated algorithmic logic.

The historical shift from manual weaving to machine-based textile production led to the development of punched card control systems, which became the foundation for early data processing technologies. For nearly two centuries, punched cards served as the primary medium for storing and processing digital information, tracing their origins back to weaving technologies. The first recorded use of perforated templates in textile production dates to 1725, when Basile Bouchon, a Lyon-based weaver, introduced perforated paper tape to control a loom. This innovation allowed for limited automation, as each row of holes corresponded to a specific set of thread movements. However, the constraints of the system, such as the small number of holes per tape, made it impractical for highly complex patterns. Jean-Baptiste Falcon refined this technique in 1728 by linking punch cards together

in a continuous sequence, enabling greater intricacy in designs. Despite its technical improvements, Falcon's system did not gain widespread adoption. Jacques de Vaucanson's attempt in 1741 to create a fully automated loom also failed due to the complexity and cost of its mechanism.

A decisive breakthrough came in 1804 when Joseph-Marie Jacquard perfected the automated weaving system that now bears his name. The Jacquard loom used a series of punched cards to control individual warp threads, enabling the creation of highly complex, repeatable patterns without manual intervention. This innovation revolutionized the textile industry, dramatically increasing efficiency and making intricate designs more accessible. By 1812, over 18,000 Jacquard looms were in use across France.

Beyond its industrial impact, the Jacquard system introduced foundational principles that later shaped digital computation. The presence or absence of holes in a punch card functioned as a binary control mechanism: either lifting or leaving warp threads in place — mirroring the logic of 1s and 0s that would later define computer processing. The loom could be "reprogrammed" simply by changing the sequence of cards, making it one of the first systems to utilize stored external memory for automated execution. As Engel and Siegert note, the Jacquard loom was the first technology that allowed an image to be detached from manual labour and transformed into a coded set of instructions, establishing a precursor to digital data encoding (Engel & Siegert, 2015).

The loom's conceptual influence extended far beyond textile manufacturing, laying the groundwork for the mechanization of information processing. Charles Babbage's Analytical Engine, conceived in 1834, drew directly from the Jacquard system. Babbage envisioned a mechanical device capable of performing a variety of mathematical calculations autonomously. Unlike simple calculating machines, the Analytical Engine incorporated key components of modern computing: a mill (analogous to a Central Processing Unit CPU), a store (memory for holding values), a control unit, and an input/output system. Most notably, Babbage adopted the punch card method from the Jacquard loom, using two types of cards — one for storing numerical data and another for encoding programmatic instructions. This design made the Analytical Engine the first machine capable of executing conditional operations and loops, anticipating key features of modern programming.

One of the most important contributors to the Analytical Engine beyond arithmetic computation was Ada Lovelace, Babbage's collaborator and an intellectual pioneer, who is widely recognized as the first computer programmer. The daughter of the poet Lord Byron and an intellectual prodigy in mathematics, Lovelace became fascinated with Babbage's ideas. She not only translated but also expanded on an article written by Italian mathematician Luigi Federico Menabrea about the Analytical Engine. Her extensive notes on the subject went far beyond mere

translation, they contained original insights into the nature of computation (Morrison & E. Morrison, 1961).

Lovelace recognized that the Analytical Engine was not just a calculator but a machine capable of manipulating symbols according to a set of rules. In her extensive notes, she famously compared weaving to computation, stating, "The Analytical Engine weaves algebraic patterns just as the Jacquard loom weaves flowers and leaves" (Moore, 1977). This was more than a poetic analogy, it emphasized the structural parallels between textile production and computational logic. The ordered sequences of punch cards in the loom functioned like machine-readable instructions, dictating operations in a manner that foreshadowed the relationship between software and hardware in digital computers.

Lovelace's insights went further, anticipating the concept of general-purpose computation. She proposed that if numbers in the Analytical Engine were replaced with other symbolic representations — such as musical notes — the machine could generate outputs beyond mathematics, including music and artistic patterns. This vision laid the foundation for modern algorithmic processing and computational creativity, though her ideas remained underappreciated until the rise of digital computing in the mid-20th century.

Digital machines of the late twentieth century weave new networks from what were once isolated words, numbers, music, images, and textures, connecting fragmented data streams into dynamic, interactive environments. As Sadie Plant observes:

> The yarn is neither purely metaphorical nor merely literal, but quite simply material — a gathering of threads that twist and turn through the history of computing, technology, the sciences, and the arts. In and out of the punched holes of automated looms, up and down through the ages of spinning and weaving, back and forth through the fabrication of fabrics, shuttles and looms, cotton and silk, canvas and paper, brushes and pens, typewriters, carriages, telephone wires, synthetic fibers, electrical filaments, silicon strands, fiber-optic cables, pixeled screens, telecom lines, the World Wide Web, the Net, and matrices — our contemporary digital infrastructures emerge from a deep history of woven structures and encoded patterns. (Plant, 2012, p. 325)

The legacy of textile-based computation extends beyond historical curiosity, revealing deep connections between weaving, labour, and the foundations of digital culture. Weaving itself is inherently algorithmic — each pattern follows a structured sequence, a set of encoded rules that guide production. These systematic methods of encoding information directly influenced later developments in computational design. The principles of binary logic, external memory storage, and automated execution of predefined instructions — first realized in the Jacquard loom — persisted through the 19th and 20th centuries, shaping the evolution of computational systems. Punched cards, originally designed for textile manufacturing, became a dominant medium for data processing in the early 20th century, used in tabulating machines developed by Herman Hollerith and later adopted by IBM.

While Lovelace foresaw the creative potential of computers, cybernetics in the 20th century pushed computation toward automation and control. Norbert Wiener, the founder of cybernetics, studied how machines, organisms, and net-works communicate through feedback loops — a process deeply embedded in textile production.

Thus, the principles of weaving have not only influenced the material processes of computation but have also shaped its epistemological and cultural frameworks. As digital systems evolved, the structuring logic of textiles — once deeply embedded in material labour and industrial automation — became abstracted into algorithmic governance, shaping contemporary interfaces and user interactions. However, while weaving provided a foundation for computation, its historical association with gendered labour and craft relegated it to the margins of technological discourse. Feminist cybernetics challenges this erasure, re-claiming the woven logic of digital systems as a critical site for rethinking interfaces, agency, and power. The next section will explore how artists and theorists engage with textile-based computation to subvert dominant narratives, using glitch aesthetics, performativity, and speculative design to interrogate the politics of interfaces in contemporary digital culture.

Cyberfeminism and the Politics of Interfaces

Despite its foundational role in computation, textile production has often been marginalized in dominant narratives of technological progress. Weaving, historically associated with women's labour, was excluded from rational scientific discourse and relegated to the realm of domestic and artisanal practice (Engel & Siegert, 2015).

Over the past decades, both women and computers have gradually emerged from the isolation of domestic and office spaces, establishing their own networks. Interwoven into digital systems, they began communicating with each other in the 1990s, a convergence that laid the foundation for *cyberfeminism* — a movement that critically engages with the intersections of gender, technology, and digital culture.

Cyberfeminism, as articulated by theorists such as Donna Haraway (Haraway,1991), Sadie Plant (Plant, 1997), Wendy Chun (Chun, 2011), and Rosi Braidotti (Braidotti, 2021), critiques dominant techno-narratives that exclude women, while also reappropriating digital technologies as tools of feminist resistance and transformation. It explores how cybernetics, algorithmic systems, and digital interfaces shape gendered subjectivities, labour, and agency.

In Russia, cyberfeminist discourse took root in the mid-1990s with the founding of the Cyber-Femin-Club at Gallery 21 in St. Petersburg. Initiated by women working with new media — including art historian Irina Aktuganova — the club produced Russia's first online cyberfeminist journal *Virtual Anatomy* (1995-1998). This pioneering platform supported early net art, hosted a digital library, and connected with international cyberfeminist movements, playing a key

role in the creation of the Cyberfeminist International. Philosopher and art theorist Alla Mitrofanova was one of the foundational voices of Russian cyberfeminism and a core participant in the first and second Cyberfeminist International conferences. Her work emphasizes the techno-political dimensions of embodiment, focusing on how media and computational logic configure female subjectivity. In her essay "From the History of 1990s Cyberfeminism: The Online Journal *Virtual Anatomy*" Mitrofanova revisits early cyberfeminist thinking born in spaces like the squat on Pushkinskaya 10, where *Virtual Anatomy* was created in dialogue with local media artists (e.g., Cyberbaby TV, AHE, O. Tobreluts) and global feminist theory (Mitrofanova, 2018). *Virtual Anatomy* challenged dominant academic narratives through experimental theory, anti-linguocentric approaches, and a focus on the interface between technology, discourse, and the body. It was not just a publication, but a cultural experiment in alternative knowledge production — a techno-feminist practice resisting both neoliberalism and biopolitical determinism. Today, Russian cyberfeminist legacies continue to inform artistic and theoretical practices that critique algorithmic control, patriarchal infrastructures, and propose embodied, affective, and communal alternatives to technological development.

The history of computing is deeply entwined with the evolution of weaving — a practice long regarded as the quintessence of women's labour. The loom stands as a pivotal moment in the development of software, not merely as a historical artifact but as an epistemic model of automation, coding, and control.

The transition from mechanical weaving systems to digital computation marks not only a technological shift but also a conceptual transformation in how information is processed, stored, and controlled. While early computers moved away from physical punched cards in favour of electronic circuits and magnetic storage, they retained core principles established by Jacquard and Babbage. The woven structure of computation persists even in contemporary digital infrastructures, where layers of interconnected code form intricate networks of control.

The cybernetic turn in the mid-20th century extended these principles into a broader framework of feedback loops, self-regulating systems, and algorithmic governance. Just as the Jacquard loom automated pattern production through encoded instructions, cybernetics proposed that entire systems — from machines to societies — could be governed through automated feedback mechanisms. This shift from woven patterns to networked computation laid the foundation for contemporary digital governance, where algorithmic logic now extends beyond textile production to shape human behaviour, economic systems, and artificial intelligence.

The cybernetic model of control represents both a continuation and a transformation of the textile-based origins of computation. It expands the notion of programmed systems beyond the physical constraints of punched cards and looms, embedding computation into the very fabric of daily life. Understanding this trans-

ition — from the mechanical logic of weaving to the abstract automation of cybernetics — is crucial for rethinking how interfaces, algorithms, and digital infrastructures shape contemporary experience.

Just as industrialized textile production disrupted gendered divisions of labour, shifting weaving from a domestic craft to a mechanized process controlled by factory systems, the rise of computational networks continues to reconfigure relationships between humans, machines, and materiality. Margaret Mead's study of the Tiv people of Nigeria reveals how mechanization profoundly altered gender roles: once factory-made clothing became widely available, women ceased to produce textiles and instead demanded store-bought garments, prompting men to seek employment to finance these purchases. The disappearance of weaving as a domestic labour fundamentally altered social structures, just as the automation of computation — once performed by human operators, often women has transformed digital labour and agency (Mead, 1963).

Mead describes the dissonance between the embodied, tactile rhythm of weaving and the rigid, externally imposed pace of factory production. The mechanization of weaving meant that women no longer dictated their own rhythm; instead, they were forced to synchronize with the tempo of the machine. This echoes the experience of digital labour today — users adapt to the rhythms of software, algorithmic cycles, and automated workflows, where interfaces dictate the parameters of engagement.

Interfaces do not merely facilitate interaction; they structure experience, discipline users, and encode control mechanisms into digital environments. Wendy Hui Kyong Chun describes interfaces as 'metaphoric machines' — not only do they enable interaction, but they also embed ideologies of control and governance (Chun, 2011). Their very structure dictates how users navigate, what choices they perceive as available, and how they engage with digital platforms.

This disciplining function of interfaces can be traced back to the historical and structural logic of weaving. As T'ai Smith observes in *Binding Economies*, Gilles Deleuze's concept of the 'societies of control' (Deleuze, 1992) positions textiles as both metaphor and operational model. Deleuze argues that while early industrial capitalism functioned through disciplinary structures (machines and humans working in regimented, repetitive unison), late capitalism operates more fluidly, like a sieve whose mesh adapts and modulates from point to point. This shift from rigid grids to flexible networks mirrors the evolution of control mechanisms in digital interfaces (Smith, 2017).

In disciplinary societies, textiles functioned within industrial capitalism's rigid frameworks, exemplified by the grid-like weave draft that structured production in early textile mills. The heddle rods of a loom, which systematized and synchronized the movements of warp threads, embody a form of labour organization that prefigures the machinic abstractions of modern capitalism. As Anni Albers noted in *On Weaving*, this seemingly simple advancement — separating and sequencing

threads — paved the way for mechanized production and the increasing efficiency of textile labour. The weave draft, therefore, can be understood as an early industrial diagram, a coded pattern linking mechanized processes with the abstraction of labour under capitalism (Albers, 1974).

In contrast, control societies, as Deleuze describes, operate through the pliability of the sieve. Here, textiles are no longer just material goods but models for dynamic systems of governance and regulation. The logic of the mesh, flexible and endlessly reconfigurable, mirrors the operation of digital networks, where protocols, passwords, and algorithmic filters continuously shape and modulate access, visibility, and participation. The very fabric of digital interfaces is woven from this logic — not static, but adaptive; not rigid, but infinitely recursive (Deleuze, 2006, p. 39).

This transition from the weave draft's rigid grid to the fluidity of the sieve's mesh — illuminates the contemporary role of digital interfaces. Platforms and algorithmic infrastructures function not as static structures, but as constantly shifting matrices of control. They bind disciplinary and control societies together, structuring the digital economy through both material labour (such as sweatshop textile production) and immaterial economies of data, surveillance, and platform capitalism.

Sadie Plant's assertion that "textiles are very literally the software linings of all technology" takes on renewed significance in this context. The very principles that structured early textile production — patterned repetition, encoded instructions, and modular scalability — are embedded within the architectures of digital control. Interfaces do not merely mediate interaction; they choreograph behaviour, enforcing protocols that shape how users navigate, consume, and contribute to digital platforms (Plant, 1995).

In this context, cyberfeminism does not seek to establish a stable female subjectivity, identity, or even sexuality. Just as Irigaray argues that "there is nothing like women", that women exist beyond simulation, cyberfeminism contends that there is nothing like the computer either. Computers do not replicate; they simulate, perpetually weaving threads of binary code into self-generating digital tapestries (Irigaray, 1985). They connect women not as fixed identities but as dynamic interfaces, mediating between human and machine, matter and abstraction, the actual and the virtual. Women, as weavers, programmers, and cybernetic subjects, are not merely participants in this system — they are the very interface itself, threading together the spaces between presence and absence, identity and difference, zero and one, actual and virtual. And like any interface, they do not remain static; they shift, adapt, and escape the grids of control, continuously reweaving the possibilities of the digital and material world alike.

At its core, cyberfeminism is not a single, unified theory but a field of speculative engagement with digital systems, embodiment, and agency. It calls for experimental approaches to interface design, glitch aesthetics, and performative interven-

tions that challenge dominant computational paradigms. The following section will explore how contemporary artists engage with cyberfeminist strategies, using speculative aesthetics, textile-based computation, and performative coding to reimagine the politics of interfaces in digital culture.

Feminist Critiques of Technological Determinism: Agency, Embodiment, and Glitch Aesthetics in Art Practices

The intersection of weaving, cybernetics, and feminist theory manifests in contemporary art practices that challenge the deterministic narratives of technology. As philosopher Sadie Plant reminds us, Ada Lovelace — unlike Charles Babbage — recognized that computational machines could be used not only for calculations but also for generating text, images, and music. However, the realization of such potential was delayed, as the first Turing-complete machines were developed primarily for military applications, such as Konrad Zuse's Z3 computer, designed for wartime calculations in Nazi Germany. This paradox, as Plant highlights, underscores a central contradiction of the cybernetic era: while digital systems possess the capacity to weave infinite patterns of meaning, their historical trajectory has been largely dictated by patriarchal, industrial, and military interests. Yet, at the origins of these computational machines stands the loom, operated by the figure of the woman-weaver.

By reclaiming textile computing, feminist artists challenge these historical omissions, demonstrating that technology is not an autonomous force but a social and political construct shaped by embodied practices. This perspective radically reconfigures agency, positioning digital systems not as abstract entities but as material assemblages entangled with gendered histories of labour and automation. As media theorist Katherine Hayles argues, embodiment is not incidental to digital experience but constitutes a site where knowledge and power converge (Hayles, 1999).

Cyberfeminist interventions reveal how agency within computational systems emerges not through seamless interaction but through moments of disruption, slippage, and resistance.

The glitch has emerged as one of the most potent artistic and theoretical tools in cyberfeminist critique, reframing error not as malfunction but as an act of defiance. Legacy Russell, in *Glitch Feminism* (2020), reinterprets Simone de Beauvoir's famous dictum "One is not born, but rather becomes, a woman" through the lens of digital identity, asserting that one is not born, but rather becomes, a body (Russel, 2020, p. 7). Russell argues that the glitch exposes the instability of systems that regulate identity, race, gender, and sexuality, revealing their contingent and constructed nature. The breakdowns within digital infrastructures are not failures to be corrected but openings through which new modes of agency emerge.

This reframing of error as productive disruption finds a compelling parallel in video game culture and aesthetics. Alina Latypova's study *Error Conversion:*

Glitch-Art in Computer Games (Latypova, 2016) examines how glitches within games — often perceived as mistakes or technical imperfections — are reappropriated as aesthetic and political gestures. Latypova explores how artists and players embrace these digital anomalies not only to subvert game logic and immersion but also to challenge normative structures embedded in digital design. Through the deliberate amplification of visual bugs, algorithmic distortions, and gameplay failures, glitch art reveals the often-invisible code governing digital worlds, destabilizing their illusion of control and coherence.

This resonates with the work of textile artist Kristina Pashkova's *Enemy Target*, in which game screenshots are hand-woven into textile tapestries and overlaid with projections of in-game code. On Figure 1, one example features the *Elden Ring* — a so-called souls-like game developed by Japanese studio FromSoftware, which won Game of the Year at The Game Awards in 2022. The game presents a rich and eclectic blend of European cultural motifs: cloud castles, witches, dragons, remixed through a distinctly Japanese aesthetic lens. By selecting such a game, Pashkova highlights the cultural hybridity of contemporary digital myth-making while critically engaging its underlying structures. The project involves lines of video game code that dictate the behaviour of an automated turret system, revealing the entanglement of algorithmic control with militarized vision. By translating militarized visual systems into handwoven fabric and glitch-inspired overlays, Pashkova, like Latypova, exposes the embedded logics of surveillance and control in computational aesthetics. The glitch becomes a critical strategy — both conceptually and materially — that disrupts the smooth interfaces of gaming and automation, revealing their gendered and militarized underpinnings.

Figure 1. Kristina Pashkova *Elden Ring* 2022. hand weaving, machine embroidery, wool, acrylic, cotton yarn, 66x112 cm

The glitch's visual rupture can convert a moment of failure into an act of resistance. This understanding of error conversion adds another layer to feminist critiques of technological determinism by foregrounding how even within tightly programmed environments like video games, space exists for subversive creativity and embodied reappropriation of digital systems.

Feminist theorists such as Donna Haraway and N. Katherine Hayles have argued that cybernetics produces new forms of embodiment, wherein human and machinic processes are inextricably entangled (Haraway, 1991; Hayles, 1999). This perspective is evident in Pashkova's recent solo exhibition *Cycles of Connections — Re:Action* (CCI Fabrika, January 31 — March 2, 2025) which examines the mechanization of female labour in digital and industrial systems. Her video works focus on the repetitive, meditative gestures of the weaver, drawing attention to the bodily discipline imposed by both textile manufacturing and computational labour. The repetitive act of weaving becomes a metaphor for digital interaction: a series of embodied movements conditioned by machinic logics. Pashkova's work asks critical questions: *At what point do these movements become mechanical? Where does human agency persist within automated systems?*

Figure 2. Kristina Pashkova Re-action. *Wiping my eyes*, 2025 Jacquard woven piece, animated film, collective practices, Vaults, GES-2, Moscow.

This critique extends beyond textile-based practices to broader media aesthetics. As Sybille Krämer observes, mediation is often rendered invisible in digital systems, striving toward a frictionless, transparent interface. Yet, as she

notes, "only disturbances — noise, glitches — remind us of the presence and operation of media themselves". Unlike digital screens, which often obscure their own mediation, woven images make their structure visible upon closer inspection. The grid of warp and weft becomes a site of epistemological resistance, disrupting the illusion of seamless representation (Krämer, 1998, p. 74).

This feminist critique of computational determinism extends into contemporary cyberfeminist interventions. The Australian collective VNS Matrix played a foundational role in this discourse, proclaiming themselves "saboteurs of Big Daddy Mainframe". Their *Cyberfeminist Manifesto for the 21st Century* (1991) embraced noise, glitch, and digital disruption as strategies for dismantling patriarchal control over technological systems. In doing so, they laid the groundwork for artists who continue to challenge the politics of interface design today. A central question emerging from these inquiries is: How is bodily engagement with textile-making positioned in relation to the mechanization of digital production and algorithmic control?

The tension between the embodied act of weaving and the abstraction of computational systems lies at the heart of many contemporary art practices. A powerful example is a visual artist's Olena Newkryta Patterns Against Workers (2023), a 34-minute film essay exploring the entanglement of textile labour and digital automation. Tracing the historical shift from handwoven gestures to algorithmic control, the film reveals how labour has been gradually absorbed into capitalist infrastructures of data extraction and mechanization.

Figure 3. Olena Newkryta *Patterns Against Workers*, 2024. Filmessay, 33:50 min., 2023, English (de/en subs)

Through film, installation, and textile, Olena Newkryta examines the exploitation of marginalized labour, technological infrastructures, and resistance. Using weaving as both method and metaphor, she creates audiovisual 'hypertexts' that draw on glitches, techno-feminist theory, and post-work imaginaries — challenging dominant narratives and envisioning alternative futures.

The historical continuity between textiles and computation challenges traditional distinctions between craft and technology (Bryan-Wilson, 2017), art and science. The logic of pattern-making — whether in fabric, code, or digital images — reveals the deep interconnection between material production and abstract reasoning. Weaving, with its structured yet flexible logic, offers a model for thinking about computation not as a rigid system but as a dynamic, reconfigurable process.

As Gottfried Semper argued in *Der Stil* (1878), textile techniques played a foundational role in shaping artistic and architectural forms, influencing aesthetic and technical principles across disciplines. His concept of "*form as matter*" highlights how textiles are not merely surfaces but material structures that determine aesthetic and computational logic (Semper, 1878).

Several contemporary artists translate digital imagery into textile forms, making the materiality of mediation explicit. Elaine Reichek's *Sampler* (*Andy Warhol*) (1997) interrogates modernist painting by reinterpreting Pollock's gestural spontaneity through through detailed hand embroidery. This contrast highlights the tension between traditionally male-coded ideas of artistic freedom and female-coded notions of precision and discipline (Schneider, 2010).

Figure 4. Elaine Reichek, *Sampler (Andy Warhol)*, 1997, Hand embroidery on linen. 26 x 78.1 cm. New York, Susan Unterberg Collection

This contrast highlights the tension between traditionally male-coded ideas of artistic freedom — associated with bold, expressive, and often chaotic gestures in modernist painting and female-coded notions of precision, repetition, and discipline, historically linked to domestic craft practices like embroidery. By translating Pollock's erratic brushstrokes into carefully stitched patterns, Reichek not only questions the gendered hierarchies of artistic value but also elevates textile

work as a form of critical, conceptual art. Her piece reveals how aesthetic practices carry embedded cultural assumptions about gender, labour, and creativity.

The intersection of weaving, cybernetics, and feminist theory finds powerful expression in contemporary art practices that challenge the deterministic narratives of technology. Textiles are not merely passive surfaces but material structures that shape both aesthetic and computational logic, encoding patterns in ways that prefigure digital mediation. Textile artists make the materiality of mediation explicit, revealing the hidden structures behind algorithmic systems. For instance, they transform pixelated video game interfaces into hand-stitched embroidery to disrupt the supposed immateriality of digital.

By revisiting the entanglements of textiles, digital media, and feminist resistance, contemporary artists and theorists challenge computational logic as a neutral, disembodied system. Instead, they expose its deeply material, gendered, and historically contingent nature, opening new possibilities for reimagining digital aesthetics through the politics of weaving, glitch, and embodied agency.

Conclusions

This article has examined the profound yet frequently overlooked connections between weaving, computation, and interface design, demonstrating how the logic of textiles provides a critical framework for rethinking digital systems. The historical lineage of programmed pattern-making, from Jacquard looms to algorithmic interfaces, has been traced to reveal the ways in which textile-based practices have shaped computational logic and continue to inform discussions on digital materiality, embodiment, and agency.

As digital environments evolve, the reimagination of not only physical space but also the fundamental structures of interfaces and interactions becomes increasingly essential. The logic of weaving — its interlacing of threads and flexible structuring of surfaces — has been considered as a powerful model for re-evaluating digital interface architecture, computational logic, and the performative nature of interaction. Just as textiles organize fibers into structured forms that define the material world, digital patterns and interface architectures determine how computational spaces are perceived and navigated.

The interconnectedness of contemporary digital infrastructures has been likened to the woven structures of earlier mechanical systems. Digital machines of the late twentieth century have been observed to form networks from previously isolated elements: words, numbers, images, sounds, and textures, integrating fragmented data into dynamic, interactive environments. The evolution of computation, therefore, cannot be separated from the histories of textile production and the encoded structures that preceded modern digital logic.

A feminist approach to digital translation, one that highlights both the materiality and political dimensions of interfaces, has been shown to challenge conventional narratives of technological determinism. By bringing attention to the histor-

ical role of weaving in computation, dominant perceptions of digital culture as abstract, disembodied, and neutral have been critically reassessed. Instead, computation has been positioned within a broader historical framework that acknowledges its deep entanglement with labour, gendered craft, and embodied knowledge.

Such a perspective introduces new possibilities for reconceptualizing interface design — not as a seamless, invisible mediator, but as a contested site of resistance, agency, and creative intervention. Experimental cyberfeminist art practices, including glitch aesthetics and textile-based computation, have been recognized for their role in reclaiming the interface as a performative space where human and machinic processes converge. The case studies in this article were selected based on their explicit engagement with feminist cybernetics, textile-based computation, and critical interface design. The artists featured: Kristina Pashkova, Olena Newkryta, Elaine Reichek, were chosen because their work exemplifies key cyberfeminist strategies, including the reappropriation of historically gendered labour (weaving) in digital contexts, the critique of algorithmic control, and the use of glitch aesthetics as a method of resistance. Each of these artists directly engages with the materiality of computation and challenges the supposed neutrality of digital media, making them particularly relevant to the study's framework. Each case study is discussed within a wider discourse on feminist media theory, drawing from cyberfeminist manifestos (VNS Matrix, Glitch Feminism manifesto, Cyber Femin Club), media archaeology (Sadie Plant, Sybille Krämer), computational and glitch aesthetics (T'ai Smith, Birgit Schneider, Alina Latypova).

Just as weaving encodes knowledge into material structures, digital practices informed by feminist cybernetics have been explored as methods of unravelling and restructuring the underlying power dynamics of contemporary technology.

By weaving together historical, aesthetic, and political dimensions of computation, this article has advocated for a more inclusive, materially aware, and critically engaged understanding of interfaces — one that foregrounds the entanglement of bodies, systems, and threads in shaping the digital future.

Funding

The publication was prepared as part of the project "Visual Ecology in Theory and Practice of Contemporary Media Culture," supported by a competition for the implementation of promising fundamental research by candidates of sciences at Herzen University.

References

Albers, A. (1974). *On weaving*. Wesleyan University Press.

Barad, K. (2007). *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*. Duke University Press. https://doi.org/10.2307/j.ctv12101zq

Bee, J., Gradinari, I., & Köppert, K. (Eds.). (2024). *Digital:gender—De:mapping affect. Eine spekulative Kartographie [digital:gender—De:mapping affect. A speculative cartography]*. Spector. (In German).

Braidotti, R. (2013). *The Posthuman*. Polity Press.

Braidotti, R. (2021). Cyberfeminists and Other Bad Girls. In L. G. Nazionale, C. Canziani, & P. Ugolini (Eds.), *Io dico Io – I say I: Female Artists and Self-Representation*. Silvana. (In Italian).

Bryan-Wilson, J. (2017). *Fray: Art and Textile Politics*. University of Chicago Press. https://doi.org/10.7208/chicago/9780226369822.001.0001

Chun, W. H. K. (2005). On Software, or the Persistence of Visual Knowledge. *Grey Room*, *18*, 26–51. https://doi.org/10.1162/1526381043320741

Chun, W. H. K. (2011). *Programmed Visions: Software and Memory*. The MIT Press. https://doi.org/10.7551/mitpress/9780262015424.001.0001

Deleuze, G. (1992). Postscript on the Societies of Control. In *Cultural theory: An anthology* (pp. 139–142). John Wiley & Sons.

Deleuze, G. (2006). *The Fold: Leibniz and the Baroque*. A&C Black.

Engell, L., & Siegert, B. (2014). Längengradbestimmung und Simultanität in Philosophie, Physik und Imperien [Longitude determination and simultaneity in philosophy, physics and empires]. *Zeitschrift Für Medien- Und Kulturforschung*, *5*(2). https://doi.org/10.28937/1000106421 (In German)

Galloway, A. R. (2012). *The Interface Effect*. Polity Press.

Haraway, D. (1991). *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*. Routledge.

Hayles, N. K. (1999). *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. University of Chicago Press. https://doi.org/10.7208/chicago/9780226321394.001.0001

Irigaray, L. (1985). *Speculum of the other woman*. Cornell University Press.

Krämer, S. (1998). Das Medium als Spur und als Apparat [The medium as a trace and as an apparatus]. In S. Krämer (Ed.), *Medien, Computer, Realität: Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien [Media, computers, reality: Concepts of reality and new media]* (pp. 73–94). Suhrkamp. (In German).

Latypova, A. (2016). Bug Conversion: Glitch Art in Computer Games. In *Media Philosophy XII. Game or Reality?* (pp. 263–280). Fond razvitiya konfliktologii. (In Russian).

Lenkevich, A., & Latypova, A. (2015). Interface as a subject of reflection. *Bulletin of the Pushkin Leningrad State University*, *2*(2), 181–190. (In Russian).

Lenkevich, A., & Latypova, A. (2024). Interface as a Thorn in the Flesh: Game Controllers and Radical Body Engineering. *Logos*, *34*(6), 157–176. https://doi.org/10.17323/0869-5377-2024-6-157-176 (In Russian).

Mead, M. (1963). *Cultural patterns and technical change*. Mentor Books.

Mitrofanova, A. (2018). From the history of cyberfeminism of the 1990s: A network journal. Virtual anatomy. *Art Journal*, 105. https://moscowartmagazine.com/issue/78/article/1697 (In Russian).

Moore, D. L. (1977). *Ada, Countess of Lovelace: Byron's illegitimate daughter*. John Murray.

Morrison, P., & Morrison, E. (Eds.). (1961). *Charles Babbage and his calculating engines: Selected writings by Charles Babbage and others*. Dover.

Ocheretyany, K. (2024). Marquis de Sade—The Inventor of the Interface. *Logos*, 34(6), 47–64. https://doi.org/10.17323/0869-5377-2024-6-47-64 (In Russian).

Ocheretyany, K., & Pogrebnyak, A. (2024). After Algorithms: From Social Utopias to the Phantasm of Cosiness. *Logos*, 34(6), 1–7. https://doi.org/10.17323/0869-5377-2024-6-1-7 (In Russian).

Plant, S. (1995). The Future Looms: Weaving Women and Cybernetics. *Body & Society*, 1(3–4), 45–64. https://doi.org/10.1177/1357034X95001003003

Plant, S. (2012). Zeros+ ones: Digital women and new technoculture. In J. Hemmings (Ed.), *The textile reader* (pp. 324–336). Bloomsbury.

Russell, L. (2020). *Glitch feminism: A manifesto*. Verso Books.

Schneider, B. (2007). *Textiles Prozessieren: Eine Mediengeschichte der Lochkartenweberei [Textile processing: A media history of punch card weaving]*. Diaphanes. (In German).

Schneider, B. (2010). Textile Codierungen: Mediale Übersetzungen von Material und Struktur bei Elaine Reichek, Patricia Waller und Ingrid Wiener [Textile codings: Medial Translations of Material and Structure in the Work of Elaine Reichek, Patricia Waller and Ingrid Wiener]. In T. Weddigen (Ed.), *Metatextile: Identity and history of a contemporary art medium* (pp. 109–121). Edition Imorde. (In German).

Semper, G. (1878). *Der Stil in den technischen und tektonischen Künsten oder praktische Ästhetik [Style in the technical and tectonic arts or practical aesthetics]: Vol. 1: Die textile Kunst für sich betrachtet und in Beziehung zur Baukunst [Textile art viewed in isolation and in relation to architecture]*. F. Bruckmann. (In German).

Smith, T. (2014). *Writing on weaving: A Bauhaus craft, a Bauhaus medium*. University of Minnesota Press.

Smith, T. (2017). *Binding economies: The fabric of the world and the art of modernism*. University of Minnesota Press.

Список литературы

Albers, A. (1974). *On weaving*. Wesleyan University Press.

Barad, K. (2007). *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*. Duke University Press. https://doi.org/10.2307/j.ctv12101zq

Bee, J., Gradinari, I., & Köppert, K. (Eds.). (2024). *Digital:gender—De:mapping affect. Eine spekulative Kartographie [digital:gender—De:mapping affect. A speculative cartography]*. Spector. (In German).

Braidotti, R. (2013). *The Posthuman*. Polity Press.

Braidotti, R. (2021). Cyberfeminists and Other Bad Girls. In L. G. Nazionale, C. Canziani, & P. Ugolini (Eds.), *Io dico Io – I say I: Female Artists and Self-Representation*. Silvana. (In Italian).

Bryan-Wilson, J. (2017). *Fray: Art and Textile Politics*. University of Chicago Press. https://doi.org/10.7208/chicago/9780226369822.001.0001

Chun, W. H. K. (2005). On Software, or the Persistence of Visual Knowledge. *Grey Room*, 18, 26–51. https://doi.org/10.1162/1526381043320741

Chun, W. H. K. (2011). *Programmed Visions: Software and Memory*. The MIT Press. https://doi.org/10.7551/mitpress/9780262015424.001.0001

Deleuze, G. (1992). Postscript on the Societies of Control. In *Cultural theory: An anthology* (pp. 139–142). John Wiley & Sons.

Deleuze, G. (2006). *The Fold: Leibniz and the Baroque*. A&C Black.

Engell, L., & Siegert, B. (2014). Längengradbestimmung und Simultanität in Philosophie, Physik und Imperien [Longitude determination and simultaneity in philosophy, physics and empires]. *Zeitschrift Für Medien- Und Kulturforschung*, 5(2). https://doi.org/10.28937/1000106421 (In German)

Galloway, A. R. (2012). *The Interface Effect*. Polity Press.

Haraway, D. (1991). *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*. Routledge.

Hayles, N. K. (1999). *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. University of Chicago Press. https://doi.org/10.7208/chicago/9780226321394.001.0001

Irigaray, L. (1985). *Speculum of the other woman*. Cornell University Press.

Krämer, S. (1998). Das Medium als Spur und als Apparat [The medium as a trace and as an apparatus]. In S. Krämer (Ed.), *Medien, Computer, Realität: Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien [Media, computers, reality: Concepts of reality and new media]* (pp. 73–94). Suhrkamp. (In German).

Mead, M. (1963). *Cultural patterns and technical change*. Mentor Books.

Moore, D. L. (1977). *Ada, Countess of Lovelace: Byron's illegitimate daughter*. John Murray.

Morrison, P., & Morrison, E. (Eds.). (1961). *Charles Babbage and his calculating engines: Selected writings by Charles Babbage and others*. Dover.

Plant, S. (1995). The Future Looms: Weaving Women and Cybernetics. *Body & Society*, 1(3–4), 45–64. https://doi.org/10.1177/1357034X95001003003

Plant, S. (2012). Zeros+ ones: Digital women and new technoculture. In J. Hemmings (Ed.), *The textile reader* (pp. 324–336). Bloomsbury.

Russell, L. (2020). *Glitch feminism: A manifesto*. Verso Books.

Schneider, B. (2007). *Textiles Prozessieren: Eine Mediengeschichte der Lochkartenweberei [Textile processing: A media history of punch card weaving]*. Diaphanes. (In German).

Schneider, B. (2010). Textile Codierungen: Mediale Übersetzungen von Material und Struktur bei Elaine Reichek, Patricia Waller und Ingrid Wiener [Textile codings: Medial Translations of Material and Structure in the Work of Elaine Reichek, Patricia Waller and Ingrid Wiener]. In T. Weddigen (Ed.), *Metatextile: Identity and history of a contemporary art medium* (pp. 109-121). Edition Imorde. (In German).

Semper, G. (1878). *Der Stil in den technischen und tektonischen Künsten oder praktische Ästhetik [Style in the technical and tectonic arts or practical aesthetics]: Vol. 1: Die textile Kunst für sich betrachtet und in Beziehung zur Baukunst [Textile art viewed in isolation and in relation to architecture]*. F. Bruckmann. (In German).

Smith, T. (2014). *Writing on weaving: A Bauhaus craft, a Bauhaus medium*. University of Minnesota Press.

Smith, T. (2017). *Binding economies: The fabric of the world and the art of modernism*. University of Minnesota Press.

Латыпова, А. Р. (2016). Конверсия ошибки: Глитч-арт в компьютерных играх. В *Медиафилософия XII. Игра или реальность?* (сс. 263–280). Фонд развития конфликтологии.

Ленкевич, А. С., & Латыпова, А. Р. (2015). Интерфейс как предмет рефлексии. *Вестник Ленинградского государственного университета им. А.С. Пушкина*, 2(2), 181–190.

Ленкевич, А. С., & Латыпова, А. Р. (2024). Интерфейс как жало в плоть Игровые контроллеры и радикальный инжиниринг тела. *Логос*, 34(6), 157–176. https://doi.org/10.17323/0869-5377-2024-6-157-176

Митрофанова, А. (2018). Из истории киберфеминизма 1990-х: Сетевой журнал. Виртуальная анатомия. *Художественный Журнал*, 105. https://moscowartmagazine.com/issue/78/article/1697

Очеретяный, К. А. (2024). Маркиз де Сад – изобретатель интерфейса. *Логос*, 34(6), 47–64. https://doi.org/10.17323/0869-5377-2024-6-47-64

Очеретяный, К. А., & Погребняк, А. А. (2024). После алгоритмов: От социальных утопий— К фантазму уюта. *Логос*, 34(6), 1–7. https://doi.org/10.17323/0869-5377-2024-6-1-7

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 2 | ISSN: 2658-7734
Interfaces in the Culture | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i2.656

William Gibson's Neuro-Metaphor of User Interface

Gennady V. Bakumenko[1] (a), Igor S. Baklanov[2] (b), & Olga A. Baklanova[3] (b)

(a) Southern branch of Likhachev Russian Research Institute for Cultural and Natural Heritage (Heritage Institute). Armavir, Russia

(b) North Caucasus Federal University. Stavropol, Russia

Received: 9 March 2025 | Revised: 10 April 2025 | Accepted: 23 April 2025

Abstract

The authors actualize the problem of studying neuro-metaphor as an element of the user interface human-computer. By analyzing the epistemological boundaries of the concepts *information* and *interface* in theoretical discussions of the philosophy of science and technology, the authors reveal the heuristic potential of the category of interface in media. Analysis of the dialectical-dialogical field of theoretical discussions on the social and technological role of metaphor calls into question the adequacy of defining the intensively developing technogenic environment as an information one. The problems of modern society were predicted in W. Gibsons debut story in 1977. The authors achieve the goal of the study, the clarification of individual properties of the interface with human participation in the media space of modern society, by a set of theoretical means, consistently solving the cognitive problems outlined above. It becomes obvious that the heuristic potential of the interface category in media is not limited to the mobile boundary of human interaction with technogenic reality: almost any human interaction with the surrounding reality can be considered with its help. The study confirms the significant role of metaphor in the functionality of interfaces, due to the absence of such a property of information as informativeness in natural and artificial technogenic information environments, and the value of modeling prospective risks and threats in artistic creativity as a subject of media studies. The article will be of interest to media theorists, cultural scientists and philosophers dealing with problems of mass culture, art and scientific communication.

Keywords

Media; Information; Informativeness; Interface; Cyberspace; Metaphor; Neuro-Metaphor; Science Fiction; Art Modeling; W. Gibson

This work is licensed under a Creative Commons “Attribution” 4.0 International License

1 Email: genn-1[at]mail.ru ORCID https://orcid.org/0000-0002-1661-9428
2 Email: baklanov72[at]mail.ru ORCID https://orcid.org/0000-0003-0238-2738
3 Email: mikeewa[at]yandex.ru ORCID https://orcid.org/0000-0002-2762-3668

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 2 | ISSN: 2658-7734
Интерфейсы в культуре | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i2.656

Нейрометафора пользовательского интерфейса Уильяма Гибсона

Бакуменко Геннадий Владимирович[1] (a), Бакланов Игорь Спартакович[2] (b), & Бакланова Ольга Александровна[3] (b)

(a) Южный филиал Российского научно-исследовательского института культурного и природного наследия им. Д.С. Лихачёва (Институт Наследия). Армавир, Россия

(b) Северо-Кавказский федеральный университет. Ставрополь, Россия

Рукопись получена: 9 марта 2025 | Пересмотрена: 10 апреля 2025 | Принята: 23 апреля 2025

Аннотация

Авторы актуализируют проблему изучения нейрометафоры как элемента пользовательского интерфейса человек-компьютер. Посредством анализа эпистемологических границ понятий «информация» и «интерфейс» в теоретических дискуссиях философии науки и техники авторы раскрывают эвристический потенциал категории интерфейса в медиаисследованиях. Анализ диалектико-диалогического поля теоретических дискуссий о социальной и технологической роли метафоры ставит под сомнение адекватность определения интенсивно развивающейся сегодня техногенной среды как информационной. Причем проблемы современного общества были адекватно смоделированы и предсказаны в дебютном рассказе писателя-фантаста У. Гибсона 1977 г. Цели исследования — уточнение отдельных свойств интерфейса с участием человека в медиапространстве современного общества — авторы достигают комплексом теоретических средств, последовательно решая обозначенные выше познавательные задачи. В итоге становится очевидным, что эвристический потенциал категории интерфейса в медиаисследованиях не ограничивается подвижной границей взаимодействия человека с техногенной реальностью: практически любое взаимодействие человека с окружающей действительностью может быть рассмотрено с помощью этой метафоры. Исследование подтверждает существенную роль метафоры в функционале интерфейсов, обусловленную отсутствием в естественных и искусственных техногенных информационных средах такого свойства информации, как информативность, и ценность моделирования перспективных рисков и угроз в художественном творчестве. Статья будет интересна теоретикам медиа, культурологам и философам, занимающимся проблемами массовой культуры, художественной и научной коммуникации.

Ключевые слова

медиа; информация; информативность; интерфейс; киберпространство; метафора; нейрометафора; научная фантастика; художественное моделирование; У. Гибсон

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons “Attribution” («Атрибуция») 4.0 Всемирная

1 Email: genn-1[at]mail.ru ORCID https://orcid.org/0000-0002-1661-9428
2 Email: baklanov72[at]mail.ru ORCID https://orcid.org/0000-0003-0238-2738
3 Email: mikeewa[at]yandex.ru ORCID https://orcid.org/0000-0002-2762-3668

Постановка проблемы

Если на клетке слона
прочтешь надпись «буйвол»,
не верь глазам своим

Козьма Прутков, 1854

Интенсивное развитие конвергентных технологий в первой четверти XXI века размывает границы воображаемого и реального. Тысячелетиями человечество осваивало способы разграничения материальной и духовной реальности, художественной и воображаемой. Но и по сей день, как только, казалось бы, найдены универсальные критерии разграничения постоянно пересекающихся сфер реальности, она вновь расширяется: сегодня это не только технологии AR, VR, MR, XR и связанные с ними медиарасширения человека (Tremosa, 2024; Agape et al., 2024), но и медиаконвергенция, порождающая новую реальность культуры участия (Jenkins, 2003).

В XX веке со страниц научно-фантастических книг (Г. Уэллс, Р. Брэдбери, О. Хаксли, А. Азимов, А. Кларк, С. Лем, Р. Хайнлайн, А. Н. Толстой, А. Р. Беляев, И. А. Ефремов и др.) в изобилии посыпались наукоемкие концепты и концепции, предвосхищающие появление новейших технологий, и сопровождающие их новые этические, гуманитарные и социально-политические проблемы. Между воображаемыми мирами научной фантастики и научно-технического творчества сложилось общее (конвергентное) дискурсивное поле: с одной стороны, свершающиеся и гипотетические достижения науки становятся питательной почвой художественной фантазии, с другой — фантастические концепты и концепции («ракета», «робот», «робототехника», «компьютер», «киберпространство», «виртуальная реальность», «искусственный интеллект» и др.) силами ученых находят воплощение в окружающей человека техногенной реальности. И сама тема конвергенции словотворчества с технологическим прогрессом, среди прочих, попадает под микроскоп научной фантастики[1].

Проблема разграничения фактического (уже существующего), гипотетического (вполне вероятного и легко прогнозируемого) и откровенно вымышленного или спекулятивного, принципиально относящегося к миру художественной фантазии, в условиях слабо контролируемого расширения конвергентных информационных потоков последних десятилетий вполне ожидаемо приводит к социальной реакции — к фильтрации и отторжению части реальности. С одной стороны, это цензура, культура отмены, ограничения вещания, специализация, локализация и другие ограничения доступа к контенту, политический ангажемент и самоцензура художественного творчества, а с другой стороны, откровенная протестная манифестация художниками разрушения

1 См., к примеру, «Футурологический конгресс» (1971) С. Лема.

этических, эстетических, психологических, физиологических, идеологических или политических границ). Отсюда и научный интерес к экологии медиа (Thompson, 2017; Neumann, 2018; Jue, 2020; Latypova et al., 2022) и непосредственно к интерфейсу как к феномену новой техногенной среды, обеспечивающему взаимодействие операционных элементов сложной системы (Sommerer et al., 2008; Galloway, 2012; Broer et al., 2023; Aliev, 2024; Ocheretyany, 2024).

Вполне очевидно, что от качества интерфейса как основного медиатора информационных потоков цифровой эпохи зависит функциональная совместимость и качество взаимодействия функциональных объектов системы, включающей в себя одновременно разнохарактерных коммуникантов (живых и неживых, человеческих и нечеловеческих акторов, пользователей и сервисы, программные продукты, программируемые среды и пр.). Отдельные свойства интерфейса «человек-компьютер» (HCI) предвосхитил в своем творчестве американо-канадский писатель-фантаст У. Гибсон, что и стимулирует к нему интерес как теоретиков медиа, так и любителей научной фантастики. Среди слабо изученных аспектов творчества Гибсона авторы статьи отмечают художественный образ нейрометафоры как идею, концептуально сходную с идеей графической метафоры Д. Энгельбарта (Barnes, 1997). По мнению авторов, именно идея нейрометафоры является основополагающей для всего творчества Гибсона и без нее не обходится ни одна экранизация его сюжетов. Раскрытие базовых свойств нейрометафоры Гибсона расширяет представления как о функционале интерфейсов, так и о месте научной фантастики в современном медиапространстве.

Методы и методология

Цель исследования — посредством анализа эпистемологических пределов понятия «интерфейс» на примере теоретических дискуссий и художественного творчества писателя-фантаста У. Гибсона уточнить базовые свойства интерфейса с участием человека в современном медиапространстве. В частности, авторы акцентируют внимание на опосредованности функционала интерфейса человека с информационной средой различного типа метафорами, что ставит под сомнение адекватность определения интенсивно развивающейся техногенной среды, однозначно презентуемой как «информационная».

Поставленная цель достигается путем решения комплекса задач.

Задача определения эвристического потенциала категории интерфейса в медиаисследованиях решается путем описания эпистемологических пределов ключевых понятий «интерфейс» и «информация» в теоретических дискуссиях в рамках философии науки и техники. Авторы отталкиваются от принципов методологического плюрализма и демократического релятивизма в оценках теоретических подходов и предположений, не исключая как

их пересечения и диалектический синтез, так и взаимную дополнительность (Фейерабенд, 2010; Бакуменко, & Лугинина, 2022; Бакуменко, 2024).

Методологическую значимость имеет уточнение пределов конкретизации понятия «интерфейс» и пределов его метафорического расширения, которое позволило выявить наиболее устойчивые сущностные характеристики объекта описания: с одной стороны, интерфейс как граница или канал взаимодействия двух информационных объектов расширяет системные свойства объединенных в систему объектов, с другой — ограничивает или прерывает взаимодействие системных объектов с иными средами, кроме среды образовавшейся системы пределами совместимости связанных объектов. В этом смысле интерфейс проявляет свойства социокультурного фронтира — объекта социальной реальности, обретающего конкретный функционал в зависимости от условий и целей эксплуатации (Бакуменко et al., 2020). Теоретические же его описания образуют поле значений, которое можно описать как эпистемологический фронтир (Бакуменко, 2024), поскольку всякое заданное значение его понятию определяется функциональными границами применения подвижного социокультурного феномена от одного предела совместимости организованных в систему при его помощи объектов до другого, образуя эпистемологические границы параллельно сосуществующих миров (сред функционирования или эксплуатации объектов).

В рамках теории медиа тезис М. Маклюэна о том, что средства коммуникации не только влияют на транслируемые ими сообщения, но и сами могут рассматриваться как сообщения (Маклюэн, 2003), соответствует принципу дополнительности демократического релятивизма и позволяет учитывать как структурно-функциональные позиции (Лотман, 2000), так и критику структурных воззрений постструктуралистами (Baudrillard, 1978, 1989; Foucault, & Miskowiec, 1986; Фуко, 1994), позиции когнитивной лингвистики (Rohrer, 2000, 2001; Лакофф, & Джонсон, 2004), теории визуальной метафоры (Kogan et al., 1980; Gal, 2020, 2022) и критики киберпанка (Saco, 2002; Henthorne, 2011; Westfahl, & Yuen 2011; Westfahl, 2013, 2025; Gözen, 2020; Murphy, 2024), которые образуют общее диалектико-диалогическое поле дискуссий по общему предмету (Craig, 1999). Таким предметом является категория метафоры, которая, с одной стороны, восходит к объективному идеализму Платона (концептуальная метафора Лакоффа–Джонсона), а с другой — к классическому понятию метафоры, заданному Аристотелем, как расширяющему существующую реальность результату художественного творчества. Принципиальной новизной результата критической оценки образовавшегося в социальном дискурсе рубежа XX–XXI вв. диалектико-диалогического поля дискуссий по вопросу коммодификации таких нематериальных объектов, как метафора и интерфейс, является вывод, что концептуальная метафора информационного шоссе стала интерфейсом взаимодействия общества с появившейся новой наукоемкой индустрией и объединила социальное и кибернетическое

пространства в общую информационную систему. Амбивалентная сущность этого интерфейса к 2010 году проявилась в стимулировании программируемых проприетарных процессов, прерывающих любые иные, кроме обслуживающих киберпространство, коммуникативные связи.

Именно такую ситуацию и смоделировал в 1977 году У. Гибсон в своем дебютном научно-фантастическом рассказе «Осколки голографической розы» (Fragments of a Hologram Rose), масштабировав изобретение графической метафоры пользовательского интерфейса HCI Д. Энгельбарта (1968) до уровня совершенной технологии, предвосхитив теоретические модели гетеротопических пространств М. Фуко (Foucault, & Miskowiec, 1986), фрактального субъекта Ж. Бодрийяра (Baudrillard, 1978, 1989) и концептуальной метафоры Лакоффа-Джонсона (1980). Анализ места нейрометафоры в художественном творчестве Гибсона позволяет заключить, что она им используется и как сообщение, и как средство сообщения, и как образное содержание сообщения, что позволяет моделировать художественными средствами миры стремящегося к идеалу замкнутого на самом себе технологического процесса — киберпространства. Вместе с тем она позволяет определить и пределы поглощения мира замкнутым на себя технологическим процессом вероятностью программного сбоя (бага, ошибки, мусора), только благодаря которому у человека и возникает возможность проявить собственную субъектность в познании окружающей действительности. Пример творчества У. Гибсона подчеркивает важность медиаисследований художественных моделей реальности, отражающих в различных пропорциях как уже доминирующие тенденции социального развития, так и вероятные.

В целом авторы реализуют и развивают уже заявленный на страницах *Galactica Media: Journal of Media Studies* методический комплекс (Bakumenko et al., 2023; Бакуменко et al., 2024), предполагая его дальнейшее совершенствование в рамках дискуссий с коллегами.

Эвристический потенциал категории интерфейса

В контексте аналитического обзора феноменологического, медиакритического, онтологического подходов в исследованиях интерфейсов, а также этических и эстетических их измерений Р. Т. Алиев определяет «интерфейс, метаморфизирующий в своем эволюционном процессе <…> как многомерный канал, где технологические инновации и культурные кодексы переплетаются, создавая мозаику человеческого взаимодействия с информационной средой» (Алиев, 2024, с. 225).

В технических стандартах, помимо определения интерфейса как общей границы «между двумя функциональными объектами» открытой системы информационно-технологической среды (Р 50.1.041-2002, с. 3), определены основные типы интерфейсов: 1) прикладной программный интерфейс (API) — «между прикладным программным средством и прикладной платформой,

через который обеспечивается доступ ко всем необходимым службам (услугам)», 2) интерфейс коммуникационной службы (CSI) — «граница, через которую обеспечивается доступ к службам при взаимодействии между внутренними объектами прикладного программного средства и внешними объектами прикладной платформы», 3) интерфейс с внешней средой (EEI) — «между прикладной платформой и внешней средой, обеспечивающий необходимые службы», включающий в себя в зависимости от конкретной технической процедуры в том числе интерфейс «человек-компьютер» (HCI), а также взаимодействие с информацией и внешними процессами коммуникации (P 50.1.041-2002, с. 2–3).

Отмеченные Р. Т. Алиевым генетические метаморфозы интерфейса в процессе его эволюции происходят, несмотря на принятые технические стандарты их основных видов, по нескольким причинам.

С чисто технической стороны генезис обусловлен тем, что инженеры продолжают совершенствовать интерфейсы с целью оптимизации процессов обработки данных и расширения функций основанных на этой обработке технических устройств, включая модернизацию последних и изобретение новых. Так расширяется онтология интерфейсов: появляются новые объекты реальности, по-новому организованные границы между функциональными объектами технической системы, обладающие уникальными свойствами, спецификациями или даже сущностными признаками. Этот генетический процесс сопровождается выработкой новых имен и/или технических кодировок для новых объектов реальности. Так на наших глазах происходит онтологический генезис интерфейса, расширяющий в том числе и объем его понятия.

С другой стороны, продолжается теоретическое осмысление интерфейса как феномена информационно-технологической среды. В различных научных дисциплинах актуализируется изучение протяженности появившихся с развитием этой среды новых границ реальности, в том числе и в исследованиях медиа (Денисов, 2019; Синельникова, 2020; Афанасов, 2022) и киберпространства (Henthorne, 2010; Lin, & Yang, 2020; Entezarinajafabadi, & Roig, 2023). Несмотря на онтологическую определенность в конкретных изобретениях, техногенный интерфейс остается слабо изученной науками частью реальности, поэтому понятие интерфейса постоянно расширяет свои эпистемологические границы. Но у эпистемологического расширения интерфейса есть и иные причины, помимо техногенных.

Основная причина заключается в метафоричности понятия «информация», противопоставленного понятию «данные». Техногенная среда информационных технологий (IT) на самом деле оперирует не информацией, а ее абстрактными математическими моделями — данными и потоками данных, специально приготовленной, закодированной информацией, имеющей только в этом обновленном виде пригодные для обработки свойства

(Shannon, 1939; Шеннон, 1963; Шестаков, 1941; Винер, 1983). В частности, такие свойства информации, как смысл и ценность, исключены из понятия данных и не подлежат информационно-технической обработке в полной мере, поскольку передача данных кодируется исключительно в сигнальной форме. В результате часть смысловых и ценностных категорий реальности попадают в разряд шумов и «мусора», образуя некоторую сферу реальности без смысла и ценности, которую чаще всего и именуют «информационной средой», хотя она образована не информацией, а данными, т. е. информационной является по своей сути лишь частично. В силу желания теоретиков совместить свои исследования с IT в научных дискуссиях часто происходит подмена широкого и многогранного понятия информации, кодируемой не только сигналами, но также знаками, символами и образами, узкой, чисто технической категорией, обозначающей лишь пригодную для конвертирования в данные часть информации. Словно кроме приготовленной баранины, выложенной на тарелку с зеленым горошком, выражаясь образно, овечек не существует.

К примеру, К. А. Очеретяный касается интересной темы анималистических перспектив интерфейса, обращая внимание на то, как «фундаментальный интерес человечества к животным» порождает «смыслообразующие модели, внутри которых, разворачиваются последующие исследовательские программы» (Очеретяный, 2024, с. 61). Но понимая интерфейс исключительно как границу между реальностью и информационно-технологической средой, на деле не являющейся информационной, он сводит применимость миметических свойств анималистических интерфейсов к перспективе их оцифровки (сс. 78–79), т. е. существенно сужает перспективу взаимодействия человека с окружающей действительностью посредством анималистических интерфейсов до «тарелки с горошком», — специально приготовленной цифровой среды.

Не приведет ли подобное ограничение горизонта взаимодействия человека с действительностью при помощи цифрового протезирования к ослаблению факторов порождения смыслообразующих моделей, «внутри которых, разворачиваются <…> исследовательские программы»?

По мысли Константина Алексеевича, от расширения эргономики HCI благодаря оцифровке миметических свойств анималистических интерфейсов можно ожидать

> …миметической революции 2.0, т. е. интеграции в цифру как среду, не отдаляясь от жизни, но обретая с ней более тесный и осознанный контакт: выход в новое измерение существования невозможен без обращения к природе, к важному для оптимума существования вниманию к неочевидным «фантомным» средам, которые активизируются через взаимодействие животных, их поведение и мотивацию как различные измерения настроений, сонастроенности, эмпатии, через воспоминания человека о том, что он не обладает видовой исключительностью, но обнаруживает себя во взаимодействии видов. Тогда интерфейс оказывается не бегством от природы, а местом встречи с ней (2024, с. 79).

Однако его вполне объяснимый оптимизм не разрешает ключевой экзистенциальной проблемы усиления под влиянием технологий *неспособности к разговору* (Гадамер, 1991, сс. 90–92). Кроме того, деятельность человека основана не только на оформленных в сознании рациональных алгоритмах, но и в силу инкорпорированности человека в социокультурную среду ориентирована на определенные культурные коды и символы. При этом, как заметил Поль Рикер, «символическое есть сфера выражения нелингвистической реальности» (Рикер, 2008, с. 118), а значит, полная «интеграции в цифру» для человека проблематична.

Детерминация цифровыми фантомами горизонта взаимодействия человека с действительностью не расширяет, а ограничивает этот горизонт искусственной цифровой средой. Следовательно, для решения проблемы ограниченности мировосприятия и сохранения способности к разговору требуется расширение эпистемологических границ понятия «интерфейс» с выходом за пределы искусственных цифровых ограничений. Интерфейс «человек-машина» (HCI — лишь частный случай такого интерфейса) не исчерпывает всего многообразия границ взаимодействия человека с окружающей действительностью. Отмеченные Очеретяным анималистические интерфейсы продолжают существовать и за пределами цифровой техногенной среды. А вот способность человека рационально их использовать за пределами цифровой среды, не прибегая к техническим устройствам, может существенно ограничиваться по мере расширения роли цифры в технике и культуре (Бакланов, & Пелевин, 2022; Бакланов et al., 2023; Еременко et al., 2023; Бакланов et al., 2024).

Хотя у проблемы интерпретации информации есть вполне осязаемый техногенный след, расширение эпистемологических границ интерфейса для ее решения обусловлено не столько технологическими, сколько философско-теоретическими факторами.

Базовая проблема — дрейф объема понятия информации, — словно снежный ком образует нарастающую лавину проблемного поля вокруг производных понятий, имеющих в инженерном тезаурусе стандартизованную узкотехническую трактовку, привязанную к типам технических устройств, но обретающих неоднозначность в социо-гуманитарных дискуссиях. Осмысление таких понятий, как информационный объект, информационная система, информационная среда или инфосфера, а также интересующего нас понятия интерфейса, по причине фундаментальных свойств сознания может развиваться индуктивно (от частного к общему) или дедуктивно (от общего к частному) вслед за онтологическим расширением действительности в результате научно-теоретического и инженерного творчества.

К примеру, Л. Флориди, наблюдая расширение проблемного поля информации, предлагает ее исследовать как в узком смысле (природа, динамический и прикладной аспекты информации), так и в перспективе экспликации

методов теории информации к более широким философским проблемам в рамках отдельной философской дисциплины — *философии информации* (Floridi, 2004). Соответственно, два обозначенные Флориди направления развития философии информации отражают дедуктивную интенцию познания (концентрацию внимания на свойствах информации в специфических средах) и индуктивную (экстраполяцию теории информации и вычислительных методов в различные области философского знания). Следовательно, и осмысление многомерных каналов переплетений технологических инноваций с культурными кодексами, создающих «мозаику человеческого взаимодействия с информационной средой» (Алиев, 2024, с. 225), может развиваться в двух обозначенных направлениях: 1) в сторону сужения понятия «интерфейса», сопровождающегося конкретизацией понятия «информация», до определения конкретного канала взаимодействия конкретного информационного объекта с (а) прикладной платформой (с ограниченной сферой его существования, в которой проявляются основные функции и сущностные признаки объекта), (б) внешними объектами прикладной платформы (т. е. с системными элементами ограниченной сферы существования объекта), (в) внешней средой прикладной платформы, в отношении которой сама платформа является системным элементом; 2) в сторону расширения понятия «интерфейса», сопровождающегося эпистемологическим расширением понятия «информация».

Предел сужения понятия «интерфейс» определяется тождеством информации и ее абстрактных математических моделей, выраженных в виде данных и сигналов. И даже когда данные теряют такое существенное свойство информации, как информативность (Лотман, 2000, с. 345, 550), интерфейс остается функциональным в большинстве типичных случаев взаимодействия естественных и техногенных объектов и систем, за исключением существенного снижения функциональности интерфейса с участием человека.

Предел расширения объема понятия «информация» и, соответственно, «интерфейса» в рамках философии науки и техники тоже определен. В частности, апеллируя к экзистенциально-информационному принципу Дж. А. Уилера («все из бита» — “it from bit”) (Wheeler, 2018), А. Д. Урсул отмечает, что нет принципиальных оснований считать информацию менее реальной физической характеристикой действительности, чем масса или энергия (Урсул, 2019, с. 3). Из чего, собственно, следует, что в природе не существует взаимодействия объектов без такого измерения этого взаимодействия, как информация. По мнению Аркадия Дмитриевича, с позиций атрибутивной концепции информации:

> «Большой взрыв в определенном смысле можно трактовать и как информационный взрыв, поскольку накопление информации возможно только в расширяющемся в трех измерениях пространстве и в формировании направленной в сторону будущего стрелы времени, т. е. “раздвигающегося” по всем измерениям четырехмерного пространственно-временного континуума» (с. 4).

Соответственно, и весь эволюционный процесс — это процесс накопления информационных структур и объектов. Причем «это расширение и “популяционный рост” возникающих все более сложных систем взаимосвязаны с увеличением количества информации» (с. 7). Эта взаимосвязь не исключает также, что «первичным в этих процессах оказывается информация и такое ее свойство, как накопление (аккумуляция), которое требует наличия “расширительных” тенденций в ряде фундаментальных, даже “атрибутивных” сферах мировых процессов» (с. 7).

По существу, нет таких двух объектов, взаимодействие которых невозможно описать атрибутами информационного взаимодействия — сигналами (или данными). Граница же или канал взаимодействия между ними представляет собой интерфейс в самом широком смысле. Другой вопрос, что без подключения HCI к таким системам и расширения информативности циркулирующих в них данных нет оснований для атрибуции взаимодействия объектов в них как информационного.

Любой сигнал как единственный способ трансляции состояния информационной системы или отдельного объекта в ней имеет существенные ограничения информативности. Определенность значения сигнала (выполнение или невыполнение команды) ограничивает его информативность банальным сообщением, обретающим смысл только в результате невыполнения команды «выполнить». В ином случае (при выполнении команды «выполнить») значение имеет не сама команда (сигнал «выполнить»), а результат исполнения команды, имеющий момент неопределенности (информативность) в промежутке до контроля выполнения команды. Информативностью и значением в данном случае располагает некоторое сообщение о результате операции, требующее перекодировки в сигнал о выполнении операции.

Область медиаисследований охватывает средства производства и доставки сообщений, а также свойства этих средств и самих сообщений, включая физические, исторические, технологические и социокультурные закономерности взаимосвязи средств и сообщений (Маклюэн, 2003). Снижение информативности сообщений, связанное с конвертацией сложной информационной системы сигналов, знаков, символов и образов исключительно в систему сигналов, существенно ограничивает оптику медиаисследований областью производства и доставки сигналов, а также свойств сигналов и данных, включая физические, исторические, технологические и социокультурные закономерности взаимосвязи сигналов и данных. Это не означает, что развивающаяся новая сигнальная система, опосредованная техническими устройствами и технологиями их применения, не нуждается в исследовании. Но она продолжает оставаться лишь элементом или подсистемой информационной среды — частью реальности, характеризующейся исключительно машинной (телеграфной) опосредованностью коммуникации человека с окружающей действительностью. Подмена же информационной среды как

сложной системы коммуникации человека с окружающей действительностью узким полем искусственной машинной сигнально-информационной среды — уже не медиарасширение (или медиаусиление) человека (Маклюэн, 2003), а средство ограничения возможности и способности человека непосредственно коммуницировать с окружающей средой без технологических (машинных) костылей или протезов.

Интерфейс, таким образом, обнаруживает амбивалентную сущность в силу своей базовой функции организации системы из функциональных элементов. Он не только расширяет функциональные возможности одного элемента за счет функционала соединенного с ним объекта, но и накладывает ограничения на оба элемента пределами их совместимости. Он одновременно выступает и средством расширения коммуникации человека с окружающей действительностью, позволяя расправить крылья творчества в новых неизведанных средах, и средством ограничения коммуникации, закрывая доступ к мирам, требующим подключения к иным интерфейсам.

Амбивалентная сущность интерфейса состоит в стимулировании одних процессов и прерывании других. Интерфейс можно охарактеризовать как *социокультурный фронтир*, обретающий конкретный функционал в зависимости от условий и целей эксплуатации (Бакуменко et al., 2020). Теоретическое же его описание требует конструкта *эпистемологический фронтир* (Бакуменко, 2024), поскольку всякое заданное его значение определяется функциональными границами применения от одного предела совместимости до другого, что образует эпистемологические границы параллельно сосуществующих миров (функциональных объектов), совместимость которых, в свою очередь, также возможна благодаря конструированию необходимого интерфейса.

Роль метафоры в функционале интерфейса

В творчестве известного писателя-фантаста Уильяма Гибсона, внесшего существенный вклад в стилистику киберпанка, автора термина «киберпространство» (*cyberspace*) и активного исследователя мыслимых моделей виртуальной реальности (Saco, 2002; Henthorne, 2011; Westfahl, & Yuen 2011; Westfahl, 2013, 2025; Murphy, 2024), тема интерфейса является одной из центральных, хотя особый аспект этих воображаемых интерфейсов — *нейрометафоры* — предметно до последнего времени не изучался.

Фундаментальные основания для анализа роли нейрометафоры в воображаемых интерфейсах Гибсона можно обнаружить в теории *гетеротопических пространств* М. Фуко, в рамках постструктуралистской критики постмодернизма (1994), а также в когнитивной теории *концептуальной метафоры* Дж. Лакоффа и М. Джонсона (2004).

С опорой на этот инструментарий уже на рубеже XX–XXI вв. в изменившихся в передовых странах информационных условиях можно заметить

очевидную капитализацию в интернете таких неосязаемых на первый взгляд объектов, как интерфейс и метафора (Rohrer, 2000, 2001). Важно подчеркнуть, что популярная в конце прошлого века метафора *информационной супермагистрали* или *информационного шоссе* (от немецкого *infobahn*) — предмет семиотической критики Тима Рорера (2000, 2001) — предшествовала широкому распространению интернета и стала, по существу, маркетинговым средством привлечения грандиозных политических и финансовых инвестиций в совершенно новую, незнакомую прежде отрасль IT. Концептуальная метафора как средство капитализации нематериального продукта (Лакофф, & Джонсон, 2004) укоренилась и в компьютерной инженерии. Принцип *графической метафоры* интерфейса «человек-компьютер» (HCI), в частности, реализован путем отображения на экране насыщенного культурным содержанием символа (стрелка, рука, папка, файл и пр.), за которым скрывается банальная команда (сигнал) выполнения запрограммированных процедур. Автор технического термина «*графическая метафора*» (*graphic metaphor*), изобретатель пользовательского интерфейса персонального компьютера, компьютерной мыши и многих других полезных вещей Дуглас Энгельбарт в 1968 году задал направление адаптации IT к нуждам пользователя (Carroll et al., 1988; Barnes, 1997), предвосхитив тем самым принцип концептуальной метафоры Дж. Лакоффа и М. Джонсона, обнародованный лишь в 1980 году (2004).

Подчеркнем, что графическая метафора Энгельбарта является именно концептуальной в генерализации Лакоффа–Джонсона и, будучи односторонне нацелена на упрощение понимания пользователем функций графического интерфейса, несколько отличается от *визуальной метафоры* (*visual metaphor*) (Gal, 2020, 2022). Носителем и графической, и визуальной метафоры является визуальный элемент, но в отличие от концептуальной, свойства которой предварительно заданы исключительно «*источником*» (*source*) (в нашем случае значком на мониторе компьютера как элемента HCI), свойства визуальной метафоры, по мысли Мишель Гал, не могут быть предварительно концептуализированы. Они возникают только в процессе интерпретации сложного комплекса значений, выраженных не только источником (Gal, 2022). Графическая метафора Энгельбарта предварительно концептуализируется только потому, что ее значение однозначно, т. е. не интерпретируется иначе, чем значение необходимого сигнала (команды на запуск технического процесса).

Понятия графической и визуальной метафор описывают, таким образом, схожие, но все же различные объекты: графическая метафора Энгельбарта — это конкретный элемент техногенного процесса, а визуальная метафора Гал — процесса антропогенного (социокультурного). Графическую метафору Энгельбарта можно считать частным случаем визуальной метафоры, обретающей по воле автора термина, смысл в области телеграфной (машинной) коммуникации, ограниченной обменом данными и сигналами. Метафора Энгельбарта функциональна исключительно в кибернетической модели коммуникации

(Craig, 1999), в то время как визуальная метафора Гал — результат конвенциональный. Связь двух типов метафор можно усмотреть, только если считать, что кибернетические модели управления базируются на исторически выработанных устойчивых конвенциях (Bakumenko et al., 2023, p. 22). Это не означает, что теория концептуальной метафоры ложна. Просто функции концептуальной метафоры могут быть реализованы только в рамках закрытых систем в идеологии закрытого общества Платона (Поппер, 1992), вытекающей из платоновской модели объективной реальности как виртуального отражения мира концептуальных идей (Денисов, 2019; Пинская, & Свиридова, 2024). Визуальная же метафора Гал восходит к классической интерпретации средства расширения реальности художественным творчеством Аристотеля (2000).

Будучи знатоком творчества Гибсона и рассматривая проприетарные идеологии в инфраструктуре сформировавшегося в первое десятилетие XXI века глобального киберпространства, Том Хенторн обращает внимание на то, что каждый пользователь (или комбинация «человек-компьютер») по сути является локальностью, виртуальным доменом многомерной мультивселенной, которая с учетом существующих технологических ограничений диктует своим обитателям правила поведения (Henthorne, 2010). Хенторн применяет и развивает понятия *гетеротопии* Фуко и *концептуальной метафоры* Лакоффа–Джонсона, хотя нельзя заподозрить авторитетного теоретика в игнорировании оппонирующей стороны, продвигающей более широкое понимание визуальной метафоры (Kogan et al., 1980). Скорее Хенторна беспокоит доминирование проприетарных идеологий интернета в первое десятилетие XX века, в концепции киберпространства Гибсона обретших форму *самоисполняющегося пророчества* (Merton, 1948). Хенторн фиксирует, что концептуальная метафора инфобана, несмотря на то что она базируется на подмене понятия информации движением потоков больших данных, располагающих свойством информативности в исключительных условиях за пределами техногенной среды в области производства культурных смыслов, к 2010 году становится единственной экономической и политической реальностью для пользователей подключенного к киберпространству конечного оборудования. А поскольку для формирования идеологии не обладающих информативностью данных недостаточно, пользователь становится конечным оборудованием инфобана, генерируя и распространяя обслуживающие техногенную реальность идеологии.

Концептуальная метафора информационного шоссе, таким образом, обеспечила шагнувшему в информационную эпоху человечеству интерфейс с киберпространством, амбивалентная сущность которого к 2010 году проявилась в стимулировании программируемых процессов, ограничивающих или прерывающих любые иные, кроме обслуживающих киберпространство, коммуникативные связи.

Нейрометафора в художественном открытии Уильяма Гибсона

Мировую известность Уильяму Гибсону принесла трилогия «Киберпространство» (Sprawl trilogy: Neuromancer, 1984; Count Zero, 1986; Mona Lisa Overdrive, 1988). Персонажи и основные концепты трилогии встречаются в сборнике «Сожжение Хром» (Burning Chrome, 1986): в рассказах «Джонни Мнемоник» (Johnny Mnemonic, 1981), экранизированном Робертом Лонго в 1995 году с Киану Ривзом в роли Джонни, «Отель “Новая роза”» (New Rose Hotel, 1984), экранизация которого Абелем Феррара в 1998 году была номинирована на «Золотого льва» Венецианского кинофестиваля, а также в одноименном рассказе «Сожжение Хром» (Burning Chrome, 1982), где и введен в оборот концепт *cyberspace* (Saco, 2002, p. 102). Особое концептуальное место занимает роман «Нейромант» (Neuromancer, 1984), где задан понятийно-категориальный аппарат, прочно вошедший в тезаурус киберпанка: искусственный интеллект, виртуальная реальность, компьютерная сеть, генная инженерия, утилизатор, транснациональные корпорации, киберпространство, матрица и др. (Kellner, 2003, p. 309).

Но уже в дебютном рассказе «Осколки голографической розы» (Fragments of a Hologram Rose, 1977) центральное место отведено технологии Apparent Sensory Perception (ASP — «кажущееся чувственное восприятие») и, соответственно, дизайну особого интерфейса взаимодействия человека и компьютера. Суть технологии ASP состоит в возможности записи, хранения, воспроизведения и телевещания чувственного опыта человека (своего рода «нейрослепка» всех органов чувств в конкретный промежуток времени). В частности, главный герой, тридцатилетний Паркер, пытается побороть бессонницу йогой, физически лишь включив портативный ASP-проигрыватель. Переживая расставание с любимой женщиной, он воспроизводит отдельные сцены совместной жизни с ней, запись которых едва не уничтожил в утилизаторе. Авторский дизайн интерфейса «человек-компьютер» (HCI) занимает центральное место в сеттинге рассказа, а выдуманная и смоделированная Гибсоном технология ASP соперничает по концептуальной значимости с образом главного героя, характеризуя в том числе и род его профессиональной деятельности (режиссер ASP-телевещания).

Фантастическое допущение в художественной концепции технологии ASP ограничено масштабированием идеи тождества комплексного ощущения человеком реальности восприятию-ощущению машинного (цифрового) кода, который может храниться на внешнем носителе, а воспроизводиться непосредственно информационной системой организма человека. Если провести аналогию с базовой идеей графической метафоры Д. Энгельбарта, то У. Гибсон в своем рассказе описывает своего рода нейрометафору, при помощи которой оцифровывается, хранится, воспроизводится и транслируется от человека к человеку комплексное ощущение реальности. Собственно, если все наши

ощущения суть интерпретация сигналов, то точное их цифровое кодирование и составляет принцип технологии ASP. Чтобы почувствовать себя в прекрасной форме духовно и физически, необязательно заниматься йогой, достаточно нажать кнопку ASP-устройства и с помощью ASP-интерфейса пережить ASP-трансляцию ощущений другого человека (йога). Собственно, и разрыв с любимой для Паркера не вылился бы в бессонницу, если бы не были испорчены ASP-записи прежних с ней переживаний. Собственно, нужна ли реальная связь с другим человеком при наличии качественной ASP-записи переживаний совместной жизни? Нужна ли реальность при наличии точной ее цифровой копии и возможности ее многократного воспроизведения?

Фантастическое допущение Гибсона 1977 года не выходит за рамки атрибутивной концепции информации (Wheeler, 2018; Урсул, 2019) и теории концептуальной метафоры 1980 года (Лакофф, & Джонсон, 2004). В его рассказе ASP-технология подразумевает изготовление некоторого программного продукта (информационного объекта), содержанием которого является реальное переживание события. Процесс его изготовления включает в себя интерфейс переживания события с технической прикладной платформой записывающего устройства, которое при помощи интерфейса с внешними объектами прикладной платформы осуществляет кодирование нейросигналов в нейрометафору для дальнейшего использования (хранение, трансляция и пр.) при помощи интерфейса прикладной платформы с внешней средой, в отношении которой сама платформа является системным элементом. Собственно, если графическая метафора, лежащая в основе пользовательского интерфейса, будучи сигналом к запуску определенных операций, включает некоторый запрограммированный комплекс психофизической активности пользователя, то почему не предположить дальнейшую оптимизацию технологического процесса посредством сращивания машинной сигнальной системы с человеческой? В рассказе Гибсона реализуется идея голографического интерфейса, непосредственно через зрительные рецепторы погружающего пользователя в ощущение пережитого прежде им или иным пользователем события, т. е. комплексно воздействующего на сигнальную систему организма человека.

Предположение о перспективе совершенствования технологии кодирования нейросигналов и дальнейших манипуляций с ними вполне соответствует актуальным научным гипотезам и трендам текущих прикладных разработок (Almasri et al., 2020; Boufidis et al., 2025; Maswanganyi et al., 2025; Wang et al., 2025; Syamlan et al., 2022; Guo et al.. 2024; Chen et al., 2025). Но перспектива достижения необходимого уровня кодирования сложных функциональных объектов, каким является переживание человеком уникального события, и применения нейрометафоры в HCI для управления информационными процессами с предполагаемым в рассказе Гибсона результатом остается неопределенно отдаленной даже спустя полвека после публикации рассказа.

Образ ASP-технологии остается художественной метафорой, позволяющей автору смоделировать определенный комплекс метаморфоз реальности под влиянием ее техногенного расширения.

Метафоричность ASP-образа заключается в том, что независимо от спецификаций технических устройств логика технологического прогресса неминуемо ведет к превращению человека в технологическую платформу. Человек из пользователя превращается в инструментальный элемент технического процесса и сам становится техническим устройством, информационным объектом, доменом (Henthorne, 2010). Гибсон повествует о проблеме амбивалентности интерфейса: о том, что машинно-человеческий интерфейс, расширяя инструментально-функциональные возможности человека в искусственной среде киберпространства, одновременно прерывает его доступ к иным средам. И киберпространство — бесконечный самодостаточный самовоспроизводящийся технологический процесс — становится единственной средой обитания человека, единственно возможной реальностью, жестко детерминированной запрограммированной логикой.

Единственно, что по сюжету рассказа выпадает из этого замкнутого на себе процесса — это недоутилизированный «мусор», затертая запись фрагментов совместной жизни Паркера с любимой. Этот «мусор» — результат прерывания запрограммированной логики процесса, результат недовыполнения технического задания, программный баг, ошибка. Ценность бага-мусора определяется его уникальностью. Киберпространство как логичная, неминуемая перспектива технологического прогресса исключает из реальности уникальность чего бы то ни было. И «мусор» становится интерфейсом, ведущим за пределы киберпространства (неминуемо наступившего будущего), связывая героя с объектами иной реальности, в которой, собственно, находятся читатели и сам автор — в реальность, которая была вчера и которой не стало, место которой, по логике технологического процесса, в утилизаторе.

Нейрометафора У. Гибсона, по аналогии с функцией графической метафоры в пользовательском интерфейсе Д. Энгельбарта, запускает ряд виртуальных (автоматизированных) процессов, которые в жестко детерминированной программной среде киберпространства стремятся к замкнутому на себе технологическому циклу, к своего рода совершенной технологии. Нейрометафора не тождественна переживанию реального события. Она лишь символически замещает сходное по форме и содержанию переживание и как часть пользовательского интерфейса запускает запрограммированные виртуальные процессы, включая процессы воссоздания и воспроизведения переживания свершившихся событий. Голографический пользовательский интерфейс, основанный на нейрометафоре, превращает организм человека-пользователя в прикладную платформу операционных процессов и прерывает его связь с какой-либо иной реальностью, кроме реальности технологического процесса. У пользователя такого интерфейса не остается сенсорного ресурса

отличить искусственную техногенную среду от естественной: весь ресурс человеческого организма оказывается подчинен подключенному нейроинтерфейсу. Только программный сбой такой информационной системы может прервать загруженность сенсорики человеческого организма техногенной средой и восстановить связи с объектами иной реальности, если, конечно, в результате такого сбоя появится «мусор», способный стать необходимым для связи с иной реальностью интерфейсом, а у пользователя найдется повод и мотив подключиться к «мусорному» интерфейсу, т. е. сохранится достаточная для автономного действия степень субъектности.

Таким образом, посредством изобретения нейрометафоры У. Гибсон моделирует и проблематизирует амбивалентность нейроинтерфейса. Мультивселенная *гетеротипных пространств* (Foucault, & Miskowiec, 1986, p. 24) оказывается доступна исключительно посредством мусорных нейроинтерфейсов, исключенных из самодетерминированного технологического процесса и подлежащих утилизации. Гибсон, развертывая в «Осколках голографической розы» (1977) тезис о замкнутости киберпространства, исключающего альтернативные реальности как ошибку, вступает в философскую дискуссию, актуализированную Филипом Диком в рассказе «Мы вам все припомним» (известном также в русских переводах как «Возвращение на Марс», «Продажа воспоминаний по оптовым ценам», «В глубине памяти», «Из глубин памяти» или «Вспомнить все» — англ. “We Can Remember It for You Wholesale”, 1966), широко известном любителям кинофантастики по экранизации Пола Верховена с Арнольдом Шварценеггером в главной роли (Total Recall, 1990) и ремейку Лена Уайзмана с Колином Фарреллом (Total Recall, 2012), где кибернетическое моделирование реальности посредством программирования воспоминаний используется как технология управления. У Дика невзрачный клерк Дуглас Куэйл посредством нейроинтерфейса вырывается из мусорной (мнимой) реальности, в которой он обречен на мусорное (блеклое) существование, в героический мир значительных свершений, меняющих все к лучшему (что в обеих экранизациях утрачено). Гибсон же акцентирует внимание на том, что только мусорный нейроинтерфейс (баг, ошибка) может столь значительно изменить реальность, запрограммированный же порядок вещей в киберпространстве существенно снижает или даже исключает субъектность пользователя.

Полемизирует Гибсон и с концепцией совершенной технологии творческого тандема Стэнли Кубрика и Артура Кларка, сыгравшей в образе Монолита главную роль в «Космической одиссее 2001 года» (2001: A Space Odyssey, 1968). Монолит как совершенная технология Кубрика–Кларка развертывает мир вовнутрь и вокруг себя по аналогии с Альфой–Омегой (Тейяр де Шарден, 2002). Сливаясь с Боуменом «(Bowman: bow man — с англ. «лучник»: не то дикарь с луком и стрелами, не то купидон)» (Бакуменко et al., 2024, с. 145), Монолит подменяет собой Бога. Нет различия: Бог играет в технологию или Технология

в бога. Монолит представлен как интерфейс во внутреннюю и внешнюю по отношению к его граням реальность. Нейроинтерфейс же Гибсона предусматривает бесконечное расширение гетеротипных реальностей за счет мусорных ошибок самодетерминированного киберпространства. Киберпространство — технология, стремящаяся и способная к совершенному состоянию только как замкнутый процесс, но он не исключает мусорной ошибки прерывания (точки сингулярности), разрывающей посредством нейроинтерфейса замкнутость процесса в акт творения иных миров.

Нейрометафора Гибсона многофункциональна. Она является концептуальной метафорой нейроинтерфейса киберпространства, фантастическим допущением, ограниченным гипотетической областью научного знания (т. е. составляет концептуальное содержание художественного повествования), и одновременно проявляет базовые функции метафоры как художественно-выразительного средства, отмеченные еще Аристотелем (2000), — расширяет представления о реальности и расширяет саму реальность, становясь неотъемлемой, хотя и нематериальной ее частью.

Концептуальная нейрометафора фантастического допущения Гибсона по существу является художественной моделью гипотетически вероятного нейроинтерфейса (своего рода совершенной технологии) и определяется как прообраз гипотетического цифрового кода сигнала, активизирующего запуск запрограммированного комплекса психофизической активности пользователя в рамках сращивания машинной сигнальной системы с человеческой. Для самого Гибсона эта художественная модель стала отправной точкой в концептуализации ASP-технологии в рассказе «Осколки голографической розы» и сеттинга закономерностей конструируемого им киберпространства во всех остальных произведениях. Описанная нейрометафора не лишена базовых свойств художественной метафоры, сохраняя и функции выразительного средства, и функции воображаемого нейроинтерфейса, благодаря чему ее можно охарактеризовать как фрактал, соразмерно объединяющий в одной конструкции научные гипотезы, вымышленную футурологическую художественную реальность, реальный выразительный инструментарий художественного творчества и реалии окружающей писателя социальной действительности, обретающие метафорическое выражение в футурологических мирах. Все эти осколки реальности, отражаясь друг в друге, и образуют единое целое художественного произведения — бесконечный фрактал нейрометафоры, сопровождающей читателя в интерфейсе между медиапространством произведения и окружающей действительностью.

Фрактальные свойства субъекта сложной медиаконструкции, какой является рассказ «Осколки голографической розы», отмечены Жире Эмине Гезен (Gözen, 2020) с опорой на положения Ж. Бодрийяра (Baudrillard, 1978, 1989). По Бодрийяру, субъект в симуляции гиперреальности фрагментируется и распадается на составные части, которые отражаются друг в друге наподобие

осколков зеркал (Gözen, 2020, p. 56). То же самое, как отметила Гезен, происходит с Паркером в рассказе Гибсона:

> Примечательно не только то, что Гибсон использует голограмму как метафору мира, пропитанного гиперреальностью и ее фрагментированными субъектами, но также и то, что он сделал это в 1977 году — за одиннадцать лет до Бодрийяра. Следовательно, мы можем наблюдать не только то, что киберпанк-писатели, такие как Гибсон, делали схожие замечания о современном им мире, как теоретики, такие как Бодрийяр, но также и то, что термины, символы, метафоры и эстетика, используемые и теоретиками, и писателями-фантастами, практически накладываются друг на друга. Фантасты используют теоретические концепции как основу для иллюстрации собственного понимания парадигмального сдвига, который имел место в конце XX века (Gözen, 2020, p. 57).

На этом наблюдении Ж. Э. Гезен делает вывод о том, что киберпанк является не простой спекуляцией на проблемных вопросах современного общества. Он расширяет теоретические границы восприятия происходящих в современном медиапространстве трансформаций, поэтому остается достойным предметом теоретических дискуссий (Gözen, 2020, pp. 57–58).

Таким образом, уже в дебютном рассказе У. Гибсон совершает свое главное художественное открытие — изобретает нейрометафору. Гибсон использует изобретенную им нейрометафору и как сообщение, и как средство сообщения, и как образное содержание сообщения, моделируя художественными средствами миры стремящегося к идеалу замкнутого на самом себе киберпространства. Однако он обращает внимание читателя на то, что подобное поглощение пространства технологическим процессом не исчерпывает всего многообразия мира, а лишь ограничивает способность человека видеть это многообразие без технических устройств, существенно снижая его субъектность в окружающей действительности.

Выводы

Обобщение результатов анализа эвристического потенциала категории интерфейса в медиаисследованиях, роли метафоры в функционале интерфейса и центрального места нейрометафоры в художественных текстах Уильяма Гибсона позволяет уточнить базовые свойства интерфейсов в современном медиапространстве и расширяет представления о закономерностях их функционирования, подчеркивая одновременно значимость медиасферы научной фантастики как своего рода экспериментальной лаборатории моделирования метаморфоз восприятия реальности в условиях техногенного расширения коммуникации человека с внешним миром.

Прежде всего, следует отметить, что эвристический потенциал категории интерфейса в медиаисследованиях не ограничивается подвижной границей взаимодействия человека с техногенной реальностью. Практически любое взаимодействие человека с окружающей действительностью в оптике медиаисследований может рассматриваться сквозь призму свойств, открывающихся

посредством определенных интерфейсов. Но при этом следует учитывать существующие ограничения, которые обуславливаются степенью совместимости человека и иных объектов. Степень совместимости двух объектов ограничивается в том числе амбивалентностью интерфейса, открывающего доступ к одним информационным средам и существенно ограничивающим или прерывающим доступ к иным.

Существенная, если не определяющая, роль метафоры в функционале интерфейсов обусловлена отсутствием в естественных и искусственных техногенных информационных средах такого свойства информации, как информативность. По существу, информационными системами и информационными технологиями сегодня принято считать фактически не информационные, а сигнальные расширения человека. Попав под влияние концептуальной метафоры информации и раскрыв технологические перспективы преодоления пространства и времени за счет скорости обработки потоков больших данных, человечество оказалось в экзистенциональной ловушке отсутствия смысла и ценности своего существования, поскольку смысл и ценность из сигналов и потоков данных устраняется как шум и мусор. В результате окружающая современного человека техногенная коммуникационная среда, хотя и называется информационной, остается неинформативной. В частности, художественное моделирование У. Гибсоном киберпространства как поглощенной некоторой совершенной информационной технологией реальности вскрывает онтологическую необходимость бага (программной ошибки, информационного мусора) — объекта со свойствами иной (за пределами киберпространства) реальности, — без которого свойства самого киберпространства для поглощенных им объектов, включая людей, остаются незаметными.

Итоги исследования ставят новые вопросы относительно активной эксплуатации новейших медиарасширений человека, сулящих путем медиаконвергенции пересборку культуры участия (Jenkins, 2003). Подмена медиаактивностью непосредственного общения людей, например в рамках беспрецедентных пандемийных ограничений COVID-19, существенно трансформировала соотношение реального и виртуального в сознании масс.

Для иллюстрации опишем умозрительный эксперимент.

Представим себе студента, дистанционно слушающего лекцию, запершись дома или в кампусе общежития.

Он проголодался и, не отходя от компьютера, заказывает доставку еды, нажатием виртуальных кнопок (используя графические или иные метафоры пользовательского интерфейса), в том числе и оплачивая услугу доставки.

Через некоторое время он слышит звонок или стук в дверь. Еда доставлена и ждет его у порога.

Где граница реальности для студента?

Его физическая реальность ограничена пределами комнаты, в которой оказывается еда. А процессы производства еды (сельское хозяйство, логистика, кулинария и проч.) остаются виртуальными.

Часть среды обитания студента, включая сложную систему социальных связей, виртуализируется. Для этого нет необходимости оцифровывать всю среду обитания, достаточно подменить реальное участие студента в реальной жизни медиаактивностью. И уже срабатывает нейрометафора виртуализации реальности. Студент оказался в замкнутом киберпространстве: фрукты выросли в котомке у порога комнаты в результате манипуляций студента с элементами цифрового интерфейса.

Недавняя пандемия COVID-19 и ее последствия не оставляют сомнений в вероятности и распространенности подобной ситуации.

Насколько схожа такая ситуация с фактической событийностью рассказа У. Гибсона?

Описанный эксперимент иллюстрирует нейропроблему экологии медиа, смоделированную еще в 1977 году У. Гибсоном. Реальность за пределами технологического процесса, непригодная для его обеспечения, вполне может быть виртуализирована, а затем утилизирована как мусор, информационный шум или программный баг. Нет ли связи между нейропроблемой экологии медиа, связанной с девальвацией реальности, и мусорной захламленностью планеты?

Не в этом ли причина экологического кризиса?

Список литературы

Agape, A.-G., Stoenciu, D., & Chircu, C.-C. (2024). Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR) and Mixed Reality (MR), A Necessity of The Modern Diving Technology. *Land Forces Academy Review*, *29*(2), 179–184. https://doi.org/10.2478/raft-2024-0019

Almasri, R. M., AlChamaa, W., Tehrani-Bagha, A. R., & Khraiche, M. L. (2020). Highly Flexible Single-Unit Resolution All Printed Neural Interface on a Bioresorbable Backbone. *ACS Applied Bio Materials*, *3*(10), 7040–7051. https://doi.org/10.1021/acsabm.0c00895

Bakumenko, G. V., Biryukov, I. L., Scherbak, N. F., & Luginina, A. G. (2023). Hierarchical Metamodel of Communication in the Experience of Resacralization of Spiritual Practics. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 5(2), 15–45. https://doi.org/10.46539/gmd.v5i2.298

Barnes, S. B. (1997). Douglas Carl Engelbart: Developing the underlying concepts for contemporary computing. *IEEE Annals of the History of Computing*, 19(3), 16–26. https://doi.org/10.1109/85.601730

Baudrillard, J. (1978). *Kool Killer, Oder, Der Aufstand Der Zeichen*. Merve Verlag.

Baudrillard, J. (1989). Videowelt Und Fraktales Subjekt. In *Philosophien Der Neuen Technologie. In Ars Electronica* (pp. 113–131). Merve Verlag.

Boufidis, D., Garg, R., Angelopoulos, E., Cullen, D. K., & Vitale, F. (2025). Bio-inspired electronics: Soft, biohybrid, and "living" neural interfaces. *Nature Communications*, *16*(1), 1861. https://doi.org/10.1038/s41467-025-57016-0

Broer, I., Lemke, S., Mazarakis, A., Peters, I., & Zinke-Wehlmann, C. (Eds.). (2023). *The Science-Media Interface: On the Relation Between Internal and External Science Communication*. De Gruyter. https://doi.org/10.1515/9783110776546

Carroll, J. K., Mack, R. L., & Kellogg, W. A. (1988). Interface Metaphors and User Interface Design. In M. Helander (Ed.), *Handbook of Human-Computer Interaction* (pp. 67–85). Elsevier Science. https://doi.org/10.1016/B978-0-444-70536-5.50008-7

Chen, S., Jia, Y., Duan, B., Liu, T.-L., Wang, Q., Xiao, X., Nithianandam, P., Tian, X., Yang, C., Wu, C., Xie, Z., & Li, J. (2025). A sensor-actuator–coupled gustatory interface chemically connecting virtual and real environments for remote tasting. *Science Advances*, *11*(9), eadr4797. https://doi.org/10.1126/sciadv.adr4797

Craig, R. T. (1999). Communication Theory as a Field. *Communication Theory*, *9*(2), 119–161. https://doi.org/10.1111/j.1468-2885.1999.tb00355.x

Entezarinajafabadi, A., & Roig, E. (2023). Beyond Physical Boundaries: The Impact of Digital Rendering on Spatial Identity. *Journal of Architecture and Urbanism*, *47*(1), 87–94. https://doi.org/10.3846/jau.2023.18325

Floridi, L. (2004). Information. In L. Floridi (Ed.), *The Blackwell Guide to the Philosophy of Computing and Information* (pp. 40–61). Wiley-Blackwell. https://doi.org/10.1002/9780470757017.ch4

Foucault, M., & Miskowiec, J. (1986). Of Other Spaces. *Diacritics*, *16*(1), 22–27. https://doi.org/10.2307/464648

Gal, M. (2020). The visuality of metaphors: A formalist ontology of metaphors. *Cognitive Linguistic Studies*, *7*(1), 58–77. https://doi.org/10.1075/cogls.00049.gal

Gal, M. (2022). *Visual Metaphors and Aesthetics*. Bloomsbury. https://doi.org/10.5040/9781350127746

Galloway, A. R. (2012). *The Interface Effect*. Polity.

Gözen, J. E. (2020). The Fractal Subject and the Hologram Rose: On Baudrillard and Cyberpunk as Media Theory. *SFRA Review*, *50*(4), 52–58.

Guo, Y., Luo, Y., Plamthottam, R., Pei, S., Wei, C., Han, Z., Fan, J., Possinger, M., Liu, K., Zhu, Y., Fei, Z., Winardi, I., Hong, H., Zhang, Y., Jin, L., & Pei, Q. (2024). Haptic artificial muscle skin for extended reality. *Science Advances*, *10*(43), eadr1765. https://doi.org/10.1126/sciadv.adr1765

Henthorne, T. (2010). String theory, French horns, and the infrastructure of cyberspace. *Technology in Society*, *32*(3), 204–208. https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2010.06.001

Henthorne, T. (2011). *William Gibson: A Literary Companion*. McFarland.

Jenkins, H. (2003). Quentin Tarantino's Star Wars? Digital Cinema, Media Convergence, and Participatory Culture. In D. Thorburn & H. Jenkins (Eds.), *Rethinking Media Change: The Aesthetics of Transition* (pp. 281–312). The MIT Press. https://doi.org/10.7551/mitpress/5930.003.0021

Jue, M. (2020). *Wild Blue Media: Thinking through Seawater*. Duke University Press. https://doi.org/10.1215/9781478007548

Kellner, D. (2003). *Media Culture: Cultural Studies, Identity, and Politics Between the Modern and the Postmodern*. Routledge. https://doi.org/10.4324/9780203205808

Kogan, N., Connor, K., Gross, A., & Fava, D. (1980). Understanding Visual Metaphor: Developmental and Individual Differences. *Monographs of the Society for Research in Child Development*, 45(1), 1–78. https://doi.org/10.2307/1165832

Lakoff, G., & Johnsen, M. (1980). *Metaphors We Live By*. The University of Chicago Press.

Latypova, A. R., Lenkevich, A. S., Kolesnikova, D. A., & Ocheretyany, K. A. (2022). Study of Visual Garbage as Visual Ecology Perspective. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 4(2), 153–172. https://doi.org/10.46539/gmd.v4i2.283

Lin, Z., & Yang, L. (2020). A digital promised land? Digital landscape as a heterotopia for disabled people in China. *Information, Communication & Society*, 23(8), 1220–1234. https://doi.org/10.1080/1369118X.2020.1776366

Maswanganyi, R. C., Tu, C., Owolawi, P. A., & Du, S. (2025). Single-Source and Multi-Source Cross-Subject Transfer Based on Domain Adaptation Algorithms for EEG Classification. *Mathematics*, 13(5), 802. https://doi.org/10.3390/math13050802

Merton, R. K. (1948). The Self-Fulfilling Prophecy. *The Antioch Review*, 8(2), 193–210. https://doi.org/10.2307/4609267

Murphy, G. J. (2024). *William Gibson's "Neuromancer": A Critical Companion*. Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1007/978-3-031-56627-1

Neumann, M. (2018). Rubbish theory: The creation and destruction of value. *European Societies*, 20(4), 692–694. https://doi.org/10.1080/14616696.2018.1455885

Rohrer, T. (2001). Even the interface is for sale: Metaphors, visual blends and the hidden ideology of the internet. In R. Dirven, R. M. Frank, & C. Ilie (Eds.), *Current Issues in Linguistic Theory* (Vol. 205, pp. 189–214). John Benjamins Publishing Company. https://doi.org/10.1075/cilt.205.12roh

Rohrer, T. (2017). Metaphors, Visual Blends and the Ideology of Information Technology. *HERMES - Journal of Language and Communication in Business*, 13(24), 131–159. https://doi.org/10.7146/hjlcb.v13i24.25572

Saco, D. (2002). *Cybering Democracy: Public Space and the Internet*. University of Minnesota Press.

Shannon, C. E. (1939). A Symbolic Analysis of Relay and Switching Circuits. *Journal of Symbolic Logic*, 2, 103–103.

Sommerer, C., Mignonneau, L., & King, D. (2008). *Interface Cultures: Artistic Aspects of Interaction*. Verlag. https://doi.org/10.14361/9783839408841

Syamlan, A., Fathurachman, Denis, K., Vander Poorten, E., Pramujati, B., & Tjahjowidodo, T. (2022). Haptic/virtual reality orthopedic surgical simulators: A literature review. *Virtual Reality*, 26(4), 1795–1825. https://doi.org/10.1007/s10055-022-00666-y

Thompson, M. (2017). *Rubbish Theory: The Creation and Destruction of Value*. Pluto Press. https://doi.org/10.2307/j.ctt1rfsn94

Tremosa, L. (2024, April 30). *Beyond AR vs. VR: What is the Difference between AR vs. MR vs. VR vs. XR?* Interaction Design Foundation. https://www.interaction-design.org/literature/article/beyond-ar-vs-vr-what-is-the-difference-between-ar-vs-mr-vs-vr-vs-xr

Wang, M., Zhang, Y., Wang, A., Gan, Z., Zhang, L., & Kang, X. (2025). Soft neural interface with color adjusted PDMS encapsulation layer for spinal cord stimulation. *Journal of Neuroscience Methods*, 417, 110402. https://doi.org/10.1016/j.jneumeth.2025.110402

Westfahl, G. (2013). *William Gibson*. University of Illinois Press. https://doi.org/10.5406/illinois/9780252037801.001.0001

Westfahl, G. (2025). *Societies in Space: Essays on the Civilized Frontier in Film and Television*. McFarland.

Westfahl, G., & Yuen, W. K. (Eds.) (Eds.). (2011). *Science Fiction and the Prediction of the Future: Essays on Foresight and Fallacy*. McFarland.

Wheeler, J. A. (2018). Information, Physics, Quantum: The Search for Links. In A. Hey (Ed.), *Feynman and Computation* (pp. 309–336). CRC Press. https://doi.org/10.1201/9780429500459-19

Алиев, Р. (2024). За гранью юзабилити: Критический анализ исследований интерфейса. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 6(2), 223–259. https://doi.org/10.46539/gmd.v6i2.493

Аристотель. (2000). *Риторика. Поэтика* (И. П. Пешков & Г. Н. Шелогурова, Ред.; О. П. Цыбенко, В. Г. Аппельрот, & Ф. А. Петровский, Пер.). Лабиринт.

Афанасов, Н. (2022). Киберфеминизм как научная фантастика: Нарисовано в Японии. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 4(1), 71–95. https://doi.org/10.46539/gmd.v4i1.248

Бакланов, И. С., Бакланова, О. А., & Лукьянов, Г. И. (2024). Внедрение искусственного интеллекта в социокультурные практики цифрового общества: Последствия и риски развития индустрии 4.0. *Евразийский юридический журнал*, 1(188), 519–520. https://doi.org/10.46320/2073-4506-2023-1-188-519-520

Бакланов, И. С., Бакланова, О. А., & Осадчий, А. А. (2023). Особенности социокультурных рисков в условиях цифровизации социокультурных практик. *Евразийский юридический журнал*, 12, 535–536.

Бакланов, И. С., & Пелевин, С. И. (2022). Технологии и технологическое сознание в эволюции постиндустриализма: От информационного общества к обществу знаний и цифровому обществу. *Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Философские науки*, 1, 60–67.

Бакуменко, Г. В. (2024). Эпистемологический фронтир в культуре научной коммуникации после Пола Фейерабенда. *Философская Мысль*, 11, 1–11. https://doi.org/10.25136/2409-8728.2024.11.72190

Бакуменко, Г. В., & Лугинина, А. Г. (2022). Виртуализация социокультурного фронтира “Tertius Romae”. *Журнал Фронтирных Исследований*, 7(1), 265–293. https://doi.org/10.46539/jfs.v7i1.379

Бакуменко, Г. В., Лугинина, А. Г., & Бакланова, О. А. (2024). Эсхатология сингулярности: “Deus ex machina” в построении кинообразов будущего. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 6(3), 119–167. https://doi.org/10.46539/gmd.v6i3.516

Бакуменко, Г. В., Устрижицкий, О. В., & Грицкевич, В. П. (2020). О практической значимости теоретического конструкта «социокультурный фронтир». *Культурная жизнь Юга России*, 2, 127–131.

Винер, Н. (1983). *Кибернетика, или Управление и связь в животном и машине* (Г. Н. Поваров, Ред.; И. В. Соловьев & Г. Н. Поваров, Пер.; 2-е изд.). Наука.

Гадамер, Г.-Г. (1991). Неспособность к разговору. В В. С. Малахов (Ред.), *Актуальность прекрасного* (сс. 82–92). Искусство.

Денисов, Э. И. (2019). Роботы, искусственный интеллект, дополненная и виртуальная реальность: Этические, правовые и гигиенические проблемы. *Гигиена и санитария*, 98(1), 5–10. https://doi.org/10.18821/0016-9900-2019-98-1-5-10

Еременко, М. М., Богатырев, С. А., & Бакланов, И. С. (2023). Особенности и риски применения технологий искусственного интеллекта в медиапространстве современного общества. *Евразийский юридический журнал*, 10, 362–363.

Лакофф, Дж., & Джонсон, М. (2004). *Метафоры, которыми мы живем* (А. Н. Баранов, Пер.). Едиториал УРСС.

Лотман, Ю. М. (2000). *Семиосфера*. Искусство-СПб.

Маклюэн, Г. М. (2003). *Понимание Медиа: Внешние расширения человека* (В. Г. Николаев, Пер.). Кучково поле.

Очеретяный, К. А. (2024). Интерфейс животных: Цифровое проектирование по ту сторону человека. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 6(4), 59–83. https://doi.org/10.46539/gmd.v6i4.582

Пинская, М. В., & Свиридова, И. Д. (2024). Виртуализация реальности как культурная универсалия. *Философская Мысль*, 11, 52–64. https://doi.org/10.25136/2409-8728.2024.11.72316

Поппер, К. (1992). *Открытое общество и его враги: В 2 томах* (В. Н. Садовский, Ред.). Культурная инициатива, Феникс.

Р 50.1.041-2002. Рекомендации по стандартизации. Информационные технологии: Руководство по проектированию профилей среды открытой системы (СОС) организации-пользователя. (2002). https://gostrf.com/normadata/1/4293850/4293850696.pdf

Рикер, П. (2008). *Конфликт интерпретаций: Очерки о герменевтике* (И. С. Вдовина, Пер.). Академический Проект.

Синельникова, Л. Н. (2020). Концептуальная среда фронтирного дискурса в гуманитарных науках. *Russian Journal of Linguistics*, 24(2), 467–492. https://doi.org/10.22363/2687-0088-2020-24-2-467-492

Тейяр де Шарден, П. (2002). *Феномен человека. Вселенская месса* (П. А. Садовский & М. Чавчавадзе, Пер.). Айрис-Пресс.

Урсул, А. Д. (2019). Информационная природа эволюции и освоения мира: Концептуальная гипотеза. *Научно-техническая информация. Серия 2: Информационные процессы и системы*, 2, 1–8.

Фейерабенд, П. (2010). *Наука в свободном обществе* (А. Л. Никифоров, Пер.). АСТ.

Фуко, М. (1994). *Слова и вещи: Археология гуманитарных наук* (В. П. Визгин & Н. С. Автономова, Пер.). A-cad.

Шеннон, К. (1963). Математическая теория связи (В. Ф. Писаренко, Пер.). В Р. Л. Добрушин & О. Б. Лупанов (Ред.), *Работы по теории информации и кибернетике* (сс. 243–333). Издательство иностранной литературы.

Шестаков, В. И. (1941). Алгебра двухполюсных схем, построенных исключительно из двухполюсников (алгебра А-схем). *Автоматика и телемеханика*, 6(2), 15–24.

References

Afanasov, N. (2022). Cyberfeminism as Science Fiction. Drawn in Japan. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 4(1), 71–95. https://doi.org/10.46539/gmd.v4i1.248 (In Russian).

Agape, A.-G., Stoenciu, D., & Chircu, C.-C. (2024). Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR) and Mixed Reality (MR), A Necessity of The Modern Diving Technology. *Land Forces Academy Review*, 29(2), 179–184. https://doi.org/10.2478/raft-2024-0019

Aliev, R. (2024). Beyond Usability: A Critical Analysis of Interface Research. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 6(2), 223–259. https://doi.org/10.46539/gmd.v6i2.493 (In Russian).

Almasri, R. M., AlChamaa, W., Tehrani-Bagha, A. R., & Khraiche, M. L. (2020). Highly Flexible Single-Unit Resolution All Printed Neural Interface on a Bioresorbable Backbone. *ACS Applied Bio Materials*, 3(10), 7040–7051. https://doi.org/10.1021/acsabm.0c00895

Aristotle. (2000). *Rhetoric. Poetics* (I. P. Peshkov & G. N. Shelogurova, Eds.; O. P. Tsybenko, V. G. Appelroth, & F. A. Petrovskiy, Trans.). Labyrinth. (In Russian).

Baklanov, I. S., & Pelevin, S. I. (2022). Technologies and Technological Consciousness in the Evolution of Post-Industrialism: From Information Society to Knowledge Society and Digital Society. *Bulletin of Moscow State Regional University. Series: Philosophical Sciences*, 1, 60–67. (In Russian).

Baklanov, I. S., Baklanova, O. A., & Lukyanov, G. I. (2024). The Introduction of Artificial Intelligence into the Sociocultural Practices of Digital Society: Consequences and Risks of the Development of Industry 4.0. *Eurasian Law Journal*, 1(188), 519–520. https://doi.org/10.46320/2073-4506-2023-1-188-519-520 (In Russian).

Baklanov, I. S., Baklanova, O. A., & Osadchiy, A. A.. (2023). Features of sociocultural risks in the conditions of digitalization of sociocultural practices. *Eurasian Law Journal*, 12, 535–536. (In Russian).

Bakumenko, G. V. (2024). The Epistemological Frontier in the Culture of Science Communication after Paul Feyerabend. *Philosophical Thought*, 11, 1–11. https://doi.org/10.25136/2409-8728.2024.11.72190 (In Russian).

Bakumenko, G. V., & Luginina, A. G.. (2022). Virtualization of the Socio-Cultural Frontier "Tertius Romae". *Journal of Frontier Studies*, 7(1), 265–293. https://doi.org/10.46539/jfs.v7i1.379 (In Russian).

Bakumenko, G. V., Biryukov, I. L., Scherbak, N. F., & Luginina, A. G. (2023). Hierarchical Metamodel of Communication in the Experience of Resacralization of Spiritual Practics. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 5(2), 15–45. https://doi.org/10.46539/gmd.v5i2.298

Bakumenko, G. V., Luginina, A. G., & Baklanova, O. A. (2024). Eschatology of the Singularity: "Deus ex machina" in the Construction of Film Images of the Future. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 6(3), 119–167. https://doi.org/10.46539/gmd.v6i3.516 (In Russian).

Bakumenko, G. V., Ustrizhitskiy, O. V., & Gritskevich, V. P. (2020). On the Practical Significance of the Theoretical Construct "Sociocultural Frontier". *Cultural Studies of the South of Russia*, 2, 127–131. (In Russian).

Barnes, S. B. (1997). Douglas Carl Engelbart: Developing the underlying concepts for contemporary computing. *IEEE Annals of the History of Computing*, 19(3), 16–26. https://doi.org/10.1109/85.601730

Baudrillard, J. (1978). *Kool Killer, Oder, Der Aufstand Der Zeichen*. Merve Verlag.

Baudrillard, J. (1989). Videowelt Und Fraktales Subjekt. In *Philosophien Der Neuen Technologie. In Ars Electronica* (pp. 113–131). Merve Verlag.

Boufidis, D., Garg, R., Angelopoulos, E., Cullen, D. K., & Vitale, F. (2025). Bio-inspired electronics: Soft, biohybrid, and "living" neural interfaces. *Nature Communications*, *16*(1), 1861. https://doi.org/10.1038/s41467-025-57016-0

Broer, I., Lemke, S., Mazarakis, A., Peters, I., & Zinke-Wehlmann, C. (Eds.). (2023). *The Science-Media Interface: On the Relation Between Internal and External Science Communication*. De Gruyter. https://doi.org/10.1515/9783110776546

Carroll, J. K., Mack, R. L., & Kellogg, W. A. (1988). Interface Metaphors and User Interface Design. In M. Helander (Ed.), *Handbook of Human-Computer Interaction* (pp. 67–85). Elsevier Science. https://doi.org/10.1016/B978-0-444-70536-5.50008-7

Chen, S., Jia, Y., Duan, B., Liu, T.-L., Wang, Q., Xiao, X., Nithianandam, P., Tian, X., Yang, C., Wu, C., Xie, Z., & Li, J. (2025). A sensor-actuator–coupled gustatory interface chemically connecting virtual and real environments for remote tasting. *Science Advances*, *11*(9), eadr4797. https://doi.org/10.1126/sciadv.adr4797

Craig, R. T. (1999). Communication Theory as a Field. *Communication Theory*, *9*(2), 119–161. https://doi.org/10.1111/j.1468-2885.1999.tb00355.x

Denisov, E. I. (2019). Robots, Artificial Intelligence, Augmented and Virtual Reality: Ethical, Legal and Hygienic Issues. *Hygiene and sanitation*, *98*(1), 5–10. https://doi.org/10.18821/0016-9900-2019-98-1-5-10 (In Russian).

Entezarinajafabadi, A., & Roig, E. (2023). Beyond Physical Boundaries: The Impact of Digital Rendering on Spatial Identity. *Journal of Architecture and Urbanism*, *47*(1), 87–94. https://doi.org/10.3846/jau.2023.18325

Eremenko, M. M., Bogatyrev, S. A., & Baklanov, I. S. (2023). Features and risks of application of artificial intelligence technologies in the media space of modern society. *Eurasian Law Journal*, *10*, 362–363. (In Russian).

Feyerabend, P. (2010). *Science in a free society* (A. L. Nikiforov, Trans.). AST. (In Russian).

Floridi, L. (2004). Information. In L. Floridi (Ed.), *The Blackwell Guide to the Philosophy of Computing and Information* (pp. 40–61). Wiley-Blackwell. https://doi.org/10.1002/9780470757017.ch4

Foucault, M. (1994). *The Order of Things* (B. P. Vizgin & N. S. Avtonomova, Trans.). A-cad. (In Russian).

Foucault, M., & Miskowiec, J. (1986). Of Other Spaces. *Diacritics*, *16*(1), 22–27. https://doi.org/10.2307/464648

Gadamer, H.-G. (1991). The inability to speak. In B. S. Malakhov (Ed.), *The Relevance of the Beautiful* (pp. 82–92). Iskusstvo. (In Russian).

Gal, M. (2020). The visuality of metaphors: A formalist ontology of metaphors. *Cognitive Linguistic Studies*, *7*(1), 58–77. https://doi.org/10.1075/cogls.00049.gal

Gal, M. (2022). *Visual Metaphors and Aesthetics*. Bloomsbury. https://doi.org/10.5040/9781350127746

Galloway, A. R. (2012). *The Interface Effect*. Polity.

Gözen, J. E. (2020). The Fractal Subject and the Hologram Rose: On Baudrillard and Cyberpunk as Media Theory. *SFRA Review*, *50*(4), 52–58.

Guo, Y., Luo, Y., Plamthottam, R., Pei, S., Wei, C., Han, Z., Fan, J., Possinger, M., Liu, K., Zhu, Y., Fei, Z., Winardi, I., Hong, H., Zhang, Y., Jin, L., & Pei, Q. (2024). Haptic artificial muscle skin for extended reality. *Science Advances*, 10(43), eadr1765. https://doi.org/10.1126/sciadv.adr1765

Henthorne, T. (2010). String theory, French horns, and the infrastructure of cyberspace. *Technology in Society*, 32(3), 204–208. https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2010.06.001

Henthorne, T. (2011). *William Gibson: A Literary Companion*. McFarland.

Jenkins, H. (2003). Quentin Tarantino's Star Wars? Digital Cinema, Media Convergence, and Participatory Culture. In D. Thorburn & H. Jenkins (Eds.), *Rethinking Media Change: The Aesthetics of Transition* (pp. 281–312). The MIT Press. https://doi.org/10.7551/mitpress/5930.003.0021

Jue, M. (2020). *Wild Blue Media: Thinking through Seawater*. Duke University Press. https://doi.org/10.1215/9781478007548

Kellner, D. (2003). *Media Culture: Cultural Studies, Identity, and Politics Between the Modern and the Postmodern*. Routledge. https://doi.org/10.4324/9780203205808

Kogan, N., Connor, K., Gross, A., & Fava, D. (1980). Understanding Visual Metaphor: Developmental and Individual Differences. *Monographs of the Society for Research in Child Development*, 45(1), 1–78. https://doi.org/10.2307/1165832

Lakoff, G., & Johnsen, M. (1980). *Metaphors We Live By*. The University of Chicago Press.

Lakoff, G., & Johnson, M. (2004). *Metaphors We Live By* (A. N. Baranov, Trans.). Editorial URSS. (In Russian).

Latypova, A. R., Lenkevich, A. S., Kolesnikova, D. A., & Ocheretyany, K. A. (2022). Study of Visual Garbage as Visual Ecology Perspective. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 4(2), 153–172. https://doi.org/10.46539/gmd.v4i2.283

Lin, Z., & Yang, L. (2020). A digital promised land? Digital landscape as a heterotopia for disabled people in China. *Information, Communication & Society*, 23(8), 1220–1234. https://doi.org/10.1080/1369118X.2020.1776366

Lotman, Yu. M. (2000). *Semiosphere*. Iskusstvo-SPb. (In Russian).

Maswanganyi, R. C., Tu, C., Owolawi, P. A., & Du, S. (2025). Single-Source and Multi-Source Cross-Subject Transfer Based on Domain Adaptation Algorithms for EEG Classification. *Mathematics*, 13(5), 802. https://doi.org/10.3390/math13050802

McLuhan, H. M. (2003). *Understanding Media: The Extensions of Man* (V. G. Nikolaev, Trans.). Kuchkovo pole. (In Russian).

Merton, R. K. (1948). The Self-Fulfilling Prophecy. *The Antioch Review*, 8(2), 193–210. https://doi.org/10.2307/4609267

Murphy, G. J. (2024). *William Gibson's "Neuromancer": A Critical Companion*. Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1007/978-3-031-56627-1

Neumann, M. (2018). Rubbish theory: The creation and destruction of value. *European Societies*, 20(4), 692–694. https://doi.org/10.1080/14616696.2018.1455885

Ocheretyany, K. A. (2024). Animal Interface: Digital Design beyond the Humankind. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 6(4), 59–83. https://doi.org/10.46539/gmd.v6i4.582 (In Russian).

Pinskaya, M. V., & Sviridova, I. D. (2024). Virtualization of Reality as a Cultural Universal. *Philosophical Thought*, 11, 52–64. https://doi.org/10.25136/2409-8728.2024.11.72316 (In Russian).

Popper, K. (1992). *The Open Society and Its Enemies: In 2 Volumes* (B. N. Sadovsky, Ed.). Kulturnaya initsiativa, Feniks. (In Russian).

R 50.1.041-2002. *Recommendations for standardization. Information technology: Guidelines for designing profiles of the open system environment (OSE) of a user organization*. (2002). https://gostrf.com/normadata/1/4293850/4293850696.pdf (In Russian).

Ricœur, P. (2008). *The conflict of interpretations: Essays on hermeneutics* (I. S. Vdovina, Trans.). Academic Project. (In Russian).

Rohrer, T. (2001). Even the interface is for sale: Metaphors, visual blends and the hidden ideology of the internet. In R. Dirven, R. M. Frank, & C. Ilie (Eds.), *Current Issues in Linguistic Theory* (Vol. 205, pp. 189–214). John Benjamins Publishing Company. https://doi.org/10.1075/cilt.205.12roh

Rohrer, T. (2017). Metaphors, Visual Blends and the Ideology of Information Technology. *HERMES - Journal of Language and Communication in Business*, 13(24), 131–159. https://doi.org/10.7146/hjlcb.v13i24.25572

Saco, D. (2002). *Cybering Democracy: Public Space and the Internet*. University of Minnesota Press.

Shannon, C. E. (1939). A Symbolic Analysis of Relay and Switching Circuits. *Journal of Symbolic Logic*, 2, 103–103.

Shannon, K. (1963). Mathematical theory of communication (B. F. Pisarenko, Trans.). In P. L. Dobrushin & O. B. Lupanov (Eds.), *Works on information theory and cybernetics* (pp. 243–333). Foreign Literature Publishing House. (In Russian).

Shestakov, V. I. (1941). Algebra of two-pole circuits constructed exclusively from two-pole circuits (algebra of A-circuits). *Automatics and Telemechanics*, 6(2), 15-24. (In Russian).

Sinelnikova, L. N. (2020). The conceptual environment of the frontier discourse in humanities. *Russian Journal of Linguistics*, 24(2), 467–492. https://doi.org/10.22363/2687-0088-2020-24-2-467-492 (In Russian).

Sommerer, C., Mignonneau, L., & King, D. (2008). *Interface Cultures: Artistic Aspects of Interaction*. Verlag. https://doi.org/10.14361/9783839408841

Syamlan, A., Fathurachman, Denis, K., Vander Poorten, E., Pramujati, B., & Tjahjowidodo, T. (2022). Haptic/virtual reality orthopedic surgical simulators: A literature review. *Virtual Reality*, 26(4), 1795–1825. https://doi.org/10.1007/s10055-022-00666-y

Teilhard de Chardin, P. (2002). *The Phenomenon of Man. Universal Mass* (P. A. Sadovsky & M. Chavchavadze, Trans.). Ayris Press.. (In Russian).

Thompson, M. (2017). *Rubbish Theory: The Creation and Destruction of Value*. Pluto Press. https://doi.org/10.2307/j.ctt1rfsn94

Tremosa, L. (2024, April 30). *Beyond AR vs. VR: What is the Difference between AR vs. MR vs. VR vs. XR?* Interaction Design Foundation. https://www.interaction-design.org/literature/article/beyond-ar-vs-vr-what-is-the-difference-between-ar-vs-mr-vs-vr-vs-xr

Ursul, A. D. (2019). Informational nature of evolution and mastering the world: Conceptual hypothesis. *Scientific and Technical Information. Series 2: Information processes and systems*, 2, 1-8. (In Russian).

Wang, M., Zhang, Y., Wang, A., Gan, Z., Zhang, L., & Kang, X. (2025). Soft neural interface with color adjusted PDMS encapsulation layer for spinal cord stimulation. *Journal of Neuroscience Methods*, 417, 110402. https://doi.org/10.1016/j.jneumeth.2025.110402

Westfahl, G. (2013). *William Gibson*. University of Illinois Press. https://doi.org/10.5406/illinois/9780252037801.001.0001

Westfahl, G. (2025). *Societies in Space: Essays on the Civilized Frontier in Film and Television*. McFarland.

Westfahl, G., & Yuen, W. K. (Eds.) (Eds.). (2011). *Science Fiction and the Prediction of the Future: Essays on Foresight and Fallacy*. McFarland.

Wheeler, J. A. (2018). Information, Physics, Quantum: The Search for Links. In A. Hey (Ed.), *Feynman and Computation* (pp. 309–336). CRC Press. https://doi.org/10.1201/9780429500459-19

Wiener, N. (1983). *Cybernetics, or Control and communication in animal and machine* (G. N. Povarov, Ed.; I. V. Soloviev & G. N. Povarov, Trans.; 2nd ed.). Nauka. (In Russian).

Certificate of registration issued by Roskomnadzor: ЭЛ № ФС77-75215 since 07 march 2019

Founder: Limited Liability Company Scientific Industrial Enterprise “Genesis. Frontier. Science”

Address: 24, Savushkina St. apt. 88, Astrakhan, Russia, 414056

Address of Editorial board: 57, Granovskiy per. apt. 2, Astrakhan, Russia, 414038

Editor-in-Chief: Olesya S. Yakushenkova, PhD

In case you have any questions about co-operation please write an email the following address: admin@galacticamedia.com or galacticamedia@gmail.com

Phone: +7 (988) 068-63-72

Materials are intended for persons over 18 years old

This journal is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International

© 2019 Galactica Media: Journal of Media Studies. E-ISSN: 2658-7734

Свидетельство о регистрации выдано Роскомнадзором: ЭЛ № ФС77-75215 от 07 марта 2019

Учредитель: Общество с ограниченной ответственностью научно-производственное предприятие «Генезис.Фронтир.Наука». ИНН/ОГРН: 3019005706/1123019003678

Юр. Адрес: Российская Федерация, 414056, г. Астрахань, ул. Савушкина, д. 24, кв. 88

Адрес редакции: 414038, Астраханская обл., г. Астрахань, Грановский пер., д. 57, кв. 2

Главный редактор: к.ф.н. Олеся Сергеевна Якушенкова

По всем вопросам сотрудничества и публикации материалов обращаться по email: admin@galacticamedia.com или galacticamedia@gmail.com

Телефон: +7 (988) 068-63-72

Опубликованные в сетевом издании материалы предназначены для лиц старше 18 лет

Сетевое издание доступно по лицензии Creative Commons “Attribution” («Атрибуция») 4.0

© 2019 Галактика медиа: журнал медиа исследований. e-ISSN: 2658-7734